



**MODUL LITERASI MAKLUMAT
BERASASKAN
SCHOOLWIDE ENRICHMENT MODEL (SEM)**

MAKTAB RENDAH SAINS MARA (MRSM)

Editor:
Shamila Mohamed Shuhidan (Ph.D)
Mohammad Fazli Baharuddin

MODUL LITERASI MAKLUMAT

BERASASKAN

SCHOOLWIDE ENRICHMENT MODEL (SEM)

2016



MARA Knowledge Centre, Bahagian Teknologi Kreatif dan Multimedia
Kuala Lumpur

Cetakan pertama 2016
© Majlis Amanah Rakyat

Hakcipta terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan mana-mana bahagian, isi kandungan dan ilustrasi modul ini dalam apa jua bentuk dan dengan apa cara sekalipun, samada secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman atau cara lain sebelum mendapat izin bertulis daripada Majlis Amanah Rakyat (MARA). Tanggungjawab hak cipta tidak ada kena mengena dengan maklumat yang terkandung di dalam panduan modul ini. Pihak Penerbit dan penulis tidak bertanggungjawab ke atas sebarang kesilapan ataupun maklumat yang tidak dimasukkan walaupun langkah berjaga-jaga sudah diambil. Pihak Penerbit dan penulis juga tidak bertanggungjawab ke atas sebarang maklumat yang disalahgunakan.

Editor:

Shamila Mohamed Shuhidan (Ph.D)
Mohammad Fazli Baharuddin

Diterbitkan oleh:

MARA Knowledge Centre,
Bahagian Teknologi Kreatif dan Multimedia,
Majlis Amanah Rakyat (MARA),
Tingkat 4, Ibu Pejabat MARA,
No 21, Jalan Raja Laut,
50609 Kuala Lumpur.
Tel: 03-2613 2422
Faks: 03-2691 0075
emel: hqlibrary@mara.gov.my

Dicetak oleh,

W & S Budi Enterprise,
108, Jalan Sultan Abdul Samad, Off Jalan Tun Sambanthan,
5070 Kuala Lumpur.
Tel: 0193048966
Faks: 03-2274 44640

PRAKATA
PENGARAH BAHAGIAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
MARA

Modul Literasi Maklumat Berasaskan *Schoolwide Enrichment Model* Maktab Rendah Sains MARA (MRSM) ini merupakan suatu garis panduan atau rujukan yang akan digunakan oleh Guru Media di MRSM untuk tujuan membimbing para pelajar mencari maklumat dalam menjayakan kajian saintifik atau pun kajian sains sosial melalui program *Schoolwide Enrichment Model*.

Sebagai pakar rujuk dan pemudahcara dalam pencarian maklumat, Guru Media di MRSM sewajarnya memantapkan bidang professional mereka menjadi pustakawan yang proaktif membantu pelajar, guru dan kakitangan mencari maklumat sama ada melalui bahan rujukan yang berbentuk fizikal mahupun yang berbentuk digital melalui enjin carian seperti *Google* atau pun pangkalan data atas talian seperti *Emerald Insight*. Dengan kepakaran dalam bidang pengurusan literasi, Guru Media berkeupayaan memperkasakan pembelajaran Abad Ke-21 yang mengutamakan pengendalian perpustakaan digital yang lebih berkualiti.

Setinggi-tinggi tahniah dan penghargaan diucapkan kepada 12 orang Guru Media terpilih yang telah menggubal modul ini dengan bimbingan daripada Dr. Shamila binti Mohamed Shuhidan dan Encik Mohammad Fazli bin Baharuddin dari Fakulti Pengurusan Maklumat, Universiti Teknologi MARA (UiTM). Usaha murni dan inisiatif berterusan daripada MARA Knowledge Centre untuk menganjurkan Bengkel Pembinaan Modul Literasi Maklumat sehingga terhasilnya modul seperti ini patut dipuji dan disokong. Semoga Modul Literasi Maklumat untuk IPMa yang lain seperti IKM, KKTM, KPM dan Kolej MARA pula akan dapat digubal pada masa akan datang. Syabas!

KAMARUZAMAN BIN JAFFAR
PENGARAH
BAHAGIAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
MARA

PRAKATA
PENGARAH BAHAGIAN PENDIDIKAN MENENGAH
MARA

Literasi maklumat ialah keupayaan untuk mengakses, menilai dan menggunakan maklumat daripada pelbagai sumber. Dari aspek polisi dan pembangunan negara, literasi maklumat penting dan perlu untuk membangunkan ekonomi berasaskan pengetahuan (k-ekonomi). Selain itu, literasi maklumat juga dapat memperkukuh pembangunan sumber manusia untuk menghasilkan tenaga manusia berpengetahuan.

Modul Literasi Maklumat Berasaskan *Schoolwide Enrichment Model* (SEM) Maktab Rendah Sains MARA (MRSM) digubal untuk kegunaan guru-guru Media agar subjek Literasi Maklumat boleh diajar kepada para pelajar MRSM. Modul ini menghimpunkan enam buah modul berkaitan koleksi bahan rujukan, kaedah menggunakan enjin carian (*Google*), pangkalan data atas talian, rujukan bibliografi, penilaian maklumat serta kertas cadangan penyelidikan dan analisis data (*Microsoft Excel*).

Modul ini bukan sahaja dapat membantu guru Media malah menjadi bahan rujukan pelajar-pelajar MRSM tentang proses pencarian maklumat menggunakan sumber elektronik untuk membantu proses pembelajaran. Saya ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada semua pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam penyediaan modul ini. Semoga modul ini dapat dimanfaatkan dan menjadi sumber rujukan kepada semua pihak khususnya guru dan pelajar MRSM.

Sekian, terima kasih.

ABD HAMID BIN HJ AHMAD
PENGARAH
BAHAGIAN PENDIDIKAN MENENGAH
MARA

SENARAI NAMA PENULIS

Bil.	Nama	Organisasi
1.	Dr. Shamila Mohamed Shuhidan	Fakulti Pengurusan Maklumat, UiTM
2.	Mohammad Fazli Baharuddin	Fakulti Pengurusan Maklumat, UiTM
3.	Suhaizal Bin Samsudin	MRSM Felda Trolak
4.	Mohd Norazli Bin Bani	MRSM Gerik
5.	Zuraimin Bin Zahari	MRSM Lenggong
6.	Kamal Fadhly Bin Amir	MRSM Baling
7.	Norliyadis Bt Zamin	MRSM Parit
8.	Wan Norharlina Bt Wan Jaafar	MRSM Pengkalan Chepa
9.	Andi Farah Binti Bongkasa	MRSM Kota Kinabalu
10.	Raihan Fitti Binti Mohd Nor	MRSM Batu Pahat
11.	Siti Jasiah Binti Jasmi	MRSM Kuala Kubu Bharu
12.	Noor Fadhilah Binti Musa	MRSM Pasir Salak
13.	Marziah Omar	MRSM Kuching
14.	Noraina Bt Mohd Raman	MRSM Bentong

SENARAI NAMA PENILAI

1. Encik Kamaruzaman bin Jaffar Pengarah Bahagian Teknologi Pendidikan
2. Encik Idris bin Alias Timbalan Pengarah I, BTP
3. Puan Hazlina binti Jaafar Ketua Unit MARA Knowledge Centre, BTP
4. Puan Maslynda binti Abu Bakar Ketua Penolong Pengarah, BPM

ISI KANDUNGAN

KONSEP DALAM LITERASI MAKLUMAT	10
Pengenalan	10
Definisi Literasi Maklumat	10
Literatur Terdahulu	11
Model dan Teori Literasi Maklumat	12
Model Wilson	12
Model Ellis	12
Model Kuhlthau	13
Model Marchionini	13
Sumber Maklumat	15
Standard Literasi Maklumat	15
Perilaku Celik Maklumat	15
Kepentingan Literasi Maklumat	16
PERANAN GURU MEDIA DALAM LITERASI MAKLUMAT BAGI MENYOKONG PELAKSANAAN <i>SCHOOLWIDE ENRICHMENT MODEL</i> (SEM).....	17
Pengenalan	17
Peranan Guru Media	17
MODUL 1	19
KOLEKSI BAHAN RUJUKAN.....	20
Bahan Rujukan Bercetak	20
1. Kamus.....	20
2. Tesaurus	21
3. Ensiklopedia.....	22
4. Almanak.....	23
5. Atlas	23
6. Bibliografi	24
Koleksi Bahan Rujukan Bukan Bercetak / Sumber Elektronik.....	25
1. Cambridge Dictionaries Online (Kamus)	26
2. Encyclopedia Britannica (Ensiklopedia)	27
3. Tesaurus Cambridge	28
4. Mapquest (Peta)	28

5. ATLAS ATAS TALIAN.....	29
MODUL 2.....	31
KAEDAH MENGGUNAKAN ENJIN CARIAN (<i>GOOGLE</i>).....	32
Pengenalan.....	32
Enjin Pencarian.....	32
Contoh Jenis Enjin Carian yang Digunakan oleh Pengguna Internet:...	33
Google.....	33
Kaedah Pencarian Maklumat Menggunakan Google.....	35
Kaedah Pencarian Maklumat: <i>I'M FEELING LUCKY</i>	38
Kaedah Pencarian: <i>ADVANCED SEARCH</i>	40
Kaedah Pencarian: <i>BOOLEAN (AND, OR, NOT)</i>	42
MODUL 3.....	45
PANGKALAN DATA SECARA DALAM TALIAN.....	46
Pendahuluan.....	46
Pangkalan Data.....	46
Kebaikan Penggunaan Pangkalan Data.....	47
Pencarian Maklumat Menggunakan Emerald Insight.....	47
Penggunaan <i>ADVANCED SEARCH</i>	50
Penggunaan Boolean AND OR NOT.....	51
Melihat dalam Format <i>PDF</i>	52
MODUL 4.....	54
RUJUKAN BIBLIOGRAFI.....	55
Pengenalan.....	55
Kepentingan Bibliografi.....	56
Cara Menyediakan Bibliografi Format APA.....	57
Cara Mudah Menyediakan Bibliografi.....	60
MODUL 5.....	62
PENILAIAN MAKLUMAT.....	63
Pengenalan.....	63
Definisi Internet.....	63
Definisi Maklumat.....	64
Penilaian Maklumat.....	64

PENILAIAN MAKLUMAT (INTERNET DAN BAHAN BERCETAK).....	65
SUMBER MAKLUMAT YANG BOLEH DIPERCAYAI DAN MEMPUNYAI KESAHAN YANG TINGGI	71
MODUL 6.....	73
KERTAS CADANGAN PENYELIDIKAN & ANALISIS DATA (<i>MICROSOFT EXCEL</i>)	74
PENGENALAN PENYEDIAAN KERTAS PENYELIDIKAN	74
KAJIAN SAINTIFIK.....	78
ANALISIS DATA.....	78
JENIS-JENIS DATA	79
PENGUMPULAN DATA	79
MENTAFSIR DATA (<i>MICROSOFT EXCEL</i>)	82
RUJUKAN.....	87

KONSEP DALAM LITERASI MAKLUMAT

Pengenalan

Literasi Maklumat adalah suatu kemahiran yang digunakan untuk mencari maklumat tertentu yang diperlukan oleh seseorang. Ianya merangkumi kebolehan mencari dan memperolehi maklumat dalam apa jua format samada melalui bahan bercetak atau secara elektronik serta menggunakan maklumat tersebut secara aktif. Pada masa kini, dalam semua jenis institusi pendidikan, kurikulum telah disatukan dengan pembelajaran dalam talian untuk memenuhi permintaan maklumat dan pengetahuan. Sistem capaian maklumat dalam talian kini boleh didapati di perpustakaan moden termasuk katalog dalam talian, sistem rangkaian perkongsian sumber perpustakaan, CD-ROM dan pencarian talian untuk pangkalan data rangkaian. Sekolah dan universiti dilengkapi dengan Internet untuk menyokong proses pengajaran dan pembelajaran. Pelajar digalakkan mempunyai kemahiran maklumat sebagai keupayaan untuk mengakses dan menilai maklumat bagi membantu membuat pemilihan dan penyelesaian masalah secara efektif. Maklumat berasal daripada perkataan Latin yang membawa maksud konsep atau idea. Di Malaysia, diperingkat awal pembangunan literasi maklumat ianya diperkenalkan melalui 3M, iaitu membaca, mengira dan menulis. Pelajar Malaysia didedahkan konsep 3M sebagai asas pembelajaran mereka. Konsep 3M adalah teras kepada literasi maklumat yang mana untuk mencari maklumat, pelajar perlu membaca dan memahami apa kandungan bahan bacaan tersebut untuk menyelesaikan masalah tugas yang diberikan oleh guru.

Definisi Literasi Maklumat

Definisi UNESCO (2004), "literasi maklumat adalah satu set kebolehan untuk mengenali maklumat apabila diperlukan, mencari dan memilih secara maklumat kritikal, digunakan secara beretika dan berkomunikasi dengan berkesan"

Manakala, "Memperkasakan semua lapisan masyarakat untuk sedar dan mengetahui perlunya mencari, menilai, menggunakan dan mewujudkan maklumat dengan berkesan untuk mencapai matlamat peribadi, sosial, pendidikan dan profesyen mereka" Alexandria Proclamation on Information Literacy and Life Long Learning, 2005.

Literasi Maklumat sebagai "keupayaan untuk mengakses dan menilai maklumat bagi membuat pemilihan dan menyelesaikan permasalahan secara efektif." Bahagian Teknologi Pendidikan (2002)

LITERATUR TERDAHULU

Terdapat sejumlah besar penyelidikan bertujuan tentang bagaimana pelajar sekolah menengah menggunakan sumber elektronik dan faktor yang mempengaruhi tingkah laku pencarian mereka yang berkaitan tentang proses pembelajaran (Kuhlthau, 1993;. Fidel et al, 1999; Wilson, 1997; Hess, 1999).Kebanyakan penyelidik telah menjalankan kajian tentang tingkah laku carian menggunakan sumber elektronik untuk mentafsir corak proses pembelajaran. Pelajar menggunakan komputer dan mengakses Internet untuk tugas mereka dan juga untuk tujuan peribadi. Hirsh (1999), Large, Beheshti dan Rahman (2002) dan Madden et al. (2007) menunjukkan bahawa pelajar semakin meningkat menggunakan sumber elektronik untuk mencari keperluan maklumat mereka; oleh itu, dengan memahami cara-cara mereka menggunakan sumber elektronik mempunyai implikasi untuk literasi maklumat. American Library Association, (American Library Association Presidential Committee on Information Literacy, Final Report, 1989, p.1) mentakrifkan tentang kemahiran literasi maklumat sebagai "dapat mengenali maklumat yang diperlukan dan mempunyai keupayaan untuk mengesan, menilai dan menggunakan maklumat yang diperlukan dengan berkesan".

Gunn dan Hepburn (2003) mendapati bahawa pelajar sering belajar untuk bagaimana melaksanakan tugas sekolah melalui percubaan dan kesilapan. Tambahan pula, pelajar juga bergantung kepada rakan-rakan sekelas yang sering mengajar mereka bagaimana untuk mencari maklumat di Internet dengan cara yang berbeza berbanding dengan yang ditunjukkan oleh pensyarah atau pustakawan. Dalam usaha untuk mewujudkan seorang celik maklumat, pensyarah dan pustakawan harus sedar tentang kepentingan nilai maklumat yang diperolehi (seperti pemilihan sumber, pencarian pangkalan data, dan teknik dalam pangkalan data pencarian), penilaian maklumat (terutamanya maklumat yang didapati daripada Internet), penggunaan maklumat, gaya petikan elektronik, dan teknik untuk pemikiran analitikal (Kamal & Othman, 2012).

Pelajar perlu didedahkan dalam proses mendapatkan maklumat dan bagaimana mereka menangani keperluan maklumat mereka. Guru dan pustakawan juga perlu memahami proses-proses pencarian maklumat di kalangan pelajar mereka dan membuat cadangan untuk meningkatkan kemahiran pencarian maklumat mereka. Proses pencarian maklumat boleh ditakrifkan sebagai proses mencari, mendapatkan dan menggunakan maklumat untuk tujuan apabila seseorang itu tidak mempunyai pengetahuan terlebih dahulu yang mencukupi (Vakkari, 1999). Sementara itu pencarian maklumat adalah salah satu strategi daripada proses pencarian maklumat yang menjelaskan tentang strategi bagaimana pencari maklumat mendapatkan maklumat. Sebagai contoh, Kuhlthau (1993) mengenal pasti enam peringkat proses pencarian maklumat (ISP) dengan setiap peringkat merangkumi tiga aspek: kognitif / pemikiran (apa yang perlu dicapai), afektif / perasaan (apa pencari adalah perasaan), dan tindakan / fizikal (apa pencari lakukan) atau strategi / fizikal (apa pencari cuba untuk mencapai). Seterusnya pelajar perlu mengenal pasti objektif dan persoalan kajian yang berkaitan untuk kajian ini.

MODEL DAN TEORI LITERASI MAKLUMAT

Berikut adalah empat (4) model maklumat-mencari yang boleh diguna pakai di sekolah-sekolah:

MODEL WILSON

Model Wilson (1999) adalah menjelaskan pelbagai faktor sains maklumat tetapi lebih fokus kepada keperluan maklumat. Dalam kajian Wilson sebelum ini, beliau membangunkan model tingkah laku pencarian maklumat yang berkaitan dengan keperluan fisiologi, kognitif dan berkesan individu. Wilson percaya bahawa orang yang memerlukan maklumat adalah disebabkan oleh tuntutan kerja mereka, hidup atau persekitaran. Dalam kerja-kerja Wilson yang kemudian, beliau mencadangkan satu model penyelesaian masalah.

Dalam model Wilson, peringkat pencarian maklumat adalah: pengenalan masalah, definisi masalah, penyelesaian masalah dan penyata penyelesaian. Orang mula mencari maklumat untuk menyelesaikan masalah. Perkara pertama yang kebiasaannya orang lakukan adalah untuk menentukan jenis masalah yang mereka ada, dan kemudian bergerak ke lebih terperinci mengenai jenis masalah. Langkah seterusnya adalah untuk mengenal pasti jawapan kepada masalah ini dengan mencari maklumat sebanyak mungkin untuk menyelesaikannya. Akhirnya, mereka mendapati dan membentangkan jawapan kepada masalah ini.

MODEL ELLIS

Ellis (1989) mencadangkan model untuk menjelaskan cara pengguna berinteraksi dengan sumber maklumat. Ellis mengkaji tentang tingkah laku mencari maklumat dalam sains sosial, sains fizikal dan kejuruteraan dan mendapati bahawa ciri-ciri yang dibangunkan oleh beliau boleh digunakan untuk disiplin ini. Beliau mengenal pasti senarai tindakan ciri tingkah laku maklumat seperti berikut:

- Permulaan - aktiviti carian awal untuk mendapatkan maklumat;
- Rangkaian - berikutan rangkaian petikan atau bentuk-bentuk sambungan rujukan antara bahan-bahan;
- Pelayaran – pencarian separa di kawasan kepentingan yang berpotensi;
- Membezakan - menggunakan perbezaan antara sumber sebagai penapis kepada jenis dan kualiti bahan yang diperiksa;
- Pemantauan - mengekalkan kesedaran perkembangan dalam bidang melalui pengawalan sumber-sumber tertentu;
- Mengekstrak - sistematik bekerja melalui sumber tertentu untuk mencari bahan yang menarik;
- Mengesahkan - aktiviti yang berkaitan dengan memeriksa ketepatan maklumat;
- Akhir - aktiviti ciri pencarian maklumat pada akhir topik atau projek, sebagai contoh, semasa penyediaan kertas untuk penerbitan.

Ellis menyatakan dengan terperinci tentang interaksi dalam apa-apa corak pencarian maklumat individu yang bergantung kepada aktiviti mencari maklumat tentang orang yang berkenaan pada masa yang tertentu.

MODEL KUHLTHAU

Kuhlthau (1993) bekerjasama dengan Ellis dengan menambahkan peringkat proses pencarian maklumat yang berkaitan dengan perasaan, pemikiran dan tindakan. Kajian awal Kuhlthau ini adalah tentang pelajar sekolah menengah yang berkaitan dengan satu siri peringkat berdasarkan pemikiran, perasaan dan tindakan dalam proses menyiapkan tugas. Dalam model Kuhlthau, dia memerhatikan tentang hubungan antara pencarian maklumat dan pembelajaran. Beliau mengkaji tentang pelajar sekolah tinggi kerana mereka mendapatkan maklumat untuk tugas sekolah, dengan menggunakan jurnal, log carian, pemerhatian, peta konsep, soal selidik dan penilaian guru. Dari hasil kajian ini, Kuhlthau mengembangkan model proses pencarian maklumat dengan merangkumi tiga alam utama iaitu domain kognitif, afektif dan fizikal. Model ISP terdiri daripada enam peringkat yang boleh digambarkan seperti berikut:

- Permulaan - di mana seseorang mempunyai perasaan yang tidak menentu tentang keperluan untuk mendapatkan maklumat
- Pemilihan - di mana seseorang mempunyai perasaan keyakinan dan cuba untuk mengenal pasti topik umum untuk mencari maklumat
- Penerokaan - di mana seseorang mempunyai perasaan kekeliruan dan cuba untuk menyiasat atau mencari maklumat lanjut mengenai topik ini
- Formulasi- di mana seseorang mempunyai perasaan kejelasan dan akan memberi tumpuan kepada kawasan tertentu di dalam topik
- Koleksi - di mana seseorang mempunyai perasaan keyakinan dan mengumpulkan semua maklumat yang relevan yang diperlukan untuk pusat tumpuan maklumat yang diperlukan
- Pembentangan- di mana seseorang mempunyai perasaan kepuasan atau kekecewaan dan melengkapkan pencarian maklumat atau tugas.

MODEL MARCHIONINI

Dalam kajian Marchionini (1989) pelajar dari Gred 3-4 dan berumur dari 9 tahun hingga 12 tahun menggunakan sumber elektronik dalam proses penyelidikan dan mengenal pasti bahawa pencarian maklumat bergantung kepada interaksi antara beberapa faktor seperti pencari maklumat, tugas, sistem carian, domain, tetapan dan hasil carian. Proses ini melibatkan tentang pencarian maklumat yang sistematik dan oportunistik yang terlibat. Marchionini (1989) mendapati bahawa tingkah laku pencarian pelajar adalah lebih kepada pendekatan percubaan dan kesilapan dan kemudiannya menghasilkan model penyelesaian masalah dalam persekitaran laman sesawang. Dalam model ini, proses pencarian maklumat terdiri daripada satu set sub-proses yang bermula dengan pengiktirafan dan penerimaan masalah maklumat, diikuti dengan menentukan dan memahami masalah, kemudian memilih sistem carian, merumuskan pertanyaan, melaksanakan carian, memeriksa keputusan, mendapatkan maklumat, dan akhirnya orang itu tidak akan berhenti sehingga masalah itu diselesaikan. Walau bagaimanapun sekali lagi, sub-proses mungkin terlalu kompleks untuk kanak-kanak kerana model itu melibatkan tentang perumusan pertanyaan dan memeriksa keputusan.

Jadual Komparatif Model-Model Literasi Maklumat

Model	Peringkat	Pengguna	Perspektif
Wilson (1999)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan masalah 2. Pentakrifan masalah 3. Penyelesaian masalah 4. Penyata penyelesaian 	Pengguna profesional	Penyelesaian masalah dengan ketidaktentuan dan aktiviti
Ellis (1989)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permulaan 2. Rantaian 3. Pencarian 4. Membezakan 5. Pemantauan 6. Mengekstrak 7. Mengesahkan 8. Pengakhiran 	Pengguna profesional	Aktiviti pencarian maklumat
Kuhlthau (1993)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permulaan 2. Pemilihan 3. Explorasi 4. Formulasi 5. Koleksi 6. Penyampaian 	pengguna perpustakaan	Kognitif, afektif, tingkah laku fizikal
Marchonini (1995)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengiktirafan masalah 2. Masalah pemahaman 3. Memilih sistem carian 4. Merumuskan pertanyaan 5. Melaksanakan carian 6. Meneliti keputusan 7. Mengekstrak maklumat 	Pengguna dalam persekitaran elektronik	Penyelesaian Masalah

Setiap model menerangkan langkah-langkah tentang proses pencarian maklumat tetapi dari perspektif yang berbeza. Wilson dan Marchionini mencadangkan model dari perspektif penyelesaian masalah, yang bererti bahawa masalah disepadukan ke dalam proses pencarian maklumat. Wilson tidak menggabungkan interaksi pengguna dengan sistem capaian semula maklumat, manakala model Marchionini adalah terlalu kompleks untuk kanak-kanak sekolah rendah kerana model ini melibatkan perumusan pertanyaan dan memeriksa keputusan.

Kekuatan model Ellis adalah seperti model Kuhlthau, yang berdasarkan tentang kajian empirikal dan telah diuji dalam kajian. Model Ellis mencadangkan senarai aktiviti-aktiviti yang boleh digunakan oleh pengguna dalam proses pencarian maklumat. Walau bagaimanapun, aktiviti-aktiviti seperti mengesahkan atau semakan mungkin tidak relevan atau realistik untuk kanak-kanak. Kuhlthau (1993) mencadangkan bahawa pengguna dipengaruhi oleh afektif (perasaan), kognitif (pemikiran) dan fizikal (tindakan/strategi) dalam pencarian maklumat. Walaupun model Kuhlthau adalah tidak bersepadu dengan sistem capaian semula maklumat dan persekitaran

web, model beliau adalah tentang mewakili tugas-tugas yang dianggap paling berkaitan dengan proses pencarian maklumat yang dilakukan oleh kanak-kanak untuk penyelidikan ini.

Penyelidikan Kuhlthau telah dijalankan dalam persekitaran perpustakaan dan perkhidmatan maklumat, dan juga berkaitan dengan proses pembelajaran pelajar sekolah tinggi. Dalam kerjaya yang lebih terkini, Kuhlthau, et al., (2008) mendapati bahawa Proses Pencarian Maklumat adalah model yang masih sah dalam persekitaran maklumat yang berubah, iaitu era digital, untuk menerangkan tingkah laku pencarian maklumat pelajar dalam tugas-tugas yang memerlukan pembinaan pengetahuan. Penemuan yang masih menyokong tiga elemen adalah seperti perasaan, pemikiran dan tindakan yang dicadangkan di dalam model beliau. Kuhlthau juga telah menambahkan elemen lain untuk disesuaikan dengan proses pencarian maklumat dalam era digital dengan menggabungkan pendekatan konstruktif yang melibatkan: lakonan dan mencerminkan, perasaan dan dirumuskan, meramal dan memilih, juga mentafsir dan mewujudkan proses pembelajaran. Beliau juga telah memasukkan strategi bekerjasama, meneruskan, berbual, carta dan mengarang. Walau bagaimanapun, Kuhlthau (2008) mendakwa bahawa aspek yang paling penting dalam mencari maklumat pada abad ke dua puluh satu adalah keupayaan untuk menggunakan maklumat untuk menyelesaikan masalah dan tidak mengambil berat dengan bagaimana teknologi digunakan untuk mencari maklumat.

SUMBER MAKLUMAT

Terdapat banyak jenis sumber maklumat yang boleh digunakan oleh pihak sekolah. Antaranya ialah bahan bercetak seperti risalah, buku, surat khabar, majalah, peta dan poster. Bahan yang tidak bercetak pula terbahagi kepada dua sumber iaitu sumber elektronik dan sumber media. Antara contoh sumber elektronik adalah seperti pangkalan data, Internet dan media social manakala bagi sumber media adalah seperti CD ROM, Filem dan VCD/DVD. Selain itu, sumber maklumat lain yang boleh dipakai oleh pihak sekolah adalah seperti temuramah, pemerhatian, lisan dan penceritaan.

STANDARD LITERASI MAKLUMAT

Antara standard literasi maklumat adalah seperti dibawah:

1. Kualiti sebagai asas atau contoh atau prinsipal di mana orang lain dihakimi.
2. Tahap kecemerlangan, dan sebagainya yang diperolehi untuk tujuan tertentu.
3. Asas untuk perbandingan, rujukan terhadap perkara-perkara lain boleh dinilai.
4. Yang diiktiraf secara meluas sebagai model pihak berkuasa atau kecemerlangan.

PERILAKU CELIK MAKLUMAT

Antara perilaku celik maklumat adalah seperti di bawah:

1. Autoriti
2. Menentukan ketepatan dan relevan.
3. Menentukan samaada ianya adalah pandangan dan pendapat peribadi berbanding fakta
4. Menolak maklumat yang tidak tepat dan mengelirukan.
5. Menghasilkan maklumat yang baru bagi menggantikan maklumat tidak tepat atau hilang

KEPENTINGAN LITERASI MAKLUMAT

"Maklumat adalah mata wang dunia baru dan kekayaan yang akan diukur oleh berapa banyak maklumat dari syarikat, individu, atau negara yang boleh dibuat, diedar, dikumpulkan, dan digunakan."

Menurut ALA, literasi maklumat adalah "semakin penting dalam persekitaran kontemporari perubahan teknologi yang pesat dan sumber maklumat yang berkembang ..."

"Literasi maklumat membentuk asas bagi pembelajaran sepanjang hayat dan adalah perkara biasa untuk semua disiplin, untuk semua persekitaran pembelajaran, dan kepada semua peringkat pendidikan."

Untuk membuat keputusan dengan bijak – tanpa maklumat yang lengkap mungkin keputusan yang dibuat tidak mencapai keberkesanan atau boleh merugikan diri sendiri. Contohnya untuk menuju ke sesuatu lokasi samada menaiki bas, kapal terbang atau kereta api. Perlu diteliti dan mendapatkan maklumat dari segi masa, kos dan keselesaan mana yang lebih memudahkan seseorang itu.

- Untuk menentukan halatuju kerjaya – maklumat tentang sesuatu kerjaya contohnya kerjaya seorang doktor begitu mencabar dari segi pencapaian akademik yang tinggi dan kehidupan setelah tamat. pengajian berbanding kerjaya seorang pengurus perpustakaan di sebuah syarikat swasta
- Menjadi lebih kreatif dan inovatif – melalui pembacaan dan penilaian maklumat yang diperolehi seseorang itu akan mendapat idea baru dan memperbaiki kesilapan dan menjimatkan masa. Contohnya telefon berevolusi menjadi lebih canggih di masakini. Petani boleh menuai hasil tanaman tiga kali setahun berbanding dahulu. Buah rambutan dan nenas boleh ditinkan dan menjana ekonomi.
- Boleh mengelak dari ditipu dan diperdaya – Contohnya apabila sesuatu yang ingin diketahui atau dibeli boleh menyemak dari pelbagai sumber untuk memastikan kebenarannya.
- Untuk meningkatkan prestasi akademik – Seorang pelajar yang mampu menggunakan pelbagai sumber maklumat boleh menghasilkan hasil kerja yang lebih baik dan bermutu.

PERANAN GURU MEDIA DALAM LITERASI MAKLUMAT BAGI MENYOKONG PELAKSANAAN SCHOOLWIDE ENRICHMENT MODEL (SEM)

PENGENALAN

Pelbagai inovasi telah dijalankan dalam meningkat kualiti pendidikan di Malaysia dan seperti yang telah dilakukan oleh Majlis Amanah Rakyat (MARA) melalui Bahagian Pendidikan Menengah MARA (BPM) telah membuat inovasi dalam sistem pendidikan MRSM dengan melaksanakan model pendidikan pintar cerdas. Menurut Hamzan (2009), Model pendidikan pintar cerdas yang diadaptasi oleh pihak BPM telah dilaksanakan dalam beberapa buah MRSM terpilih iaitu MRSM Tun Ghafar Baba (Jasin), MRSM Taiping, MRSM Pengkalan Chepa dan MRSM Langkawi. Keempat-empat MRSM ini juga dikenali sebagai MRSM Program Khas Pendidikan atau MRSM BITARA. Model pendidikan pintar cerdas yang dipilih oleh MARA untuk digunakan di MRSM BITARA ialah model *Schoolwide Enrichment Model* (SEM) yang diperkenalkan oleh Joseph Renzulli (1988).

Perkara ini berasaskan objektif utama dan kepercayaan bahawa pelajar-pelajar yang dipilih menyertai dan belajar di MRSM terdiri daripada mereka yang mempunyai daya pemikiran yang hebat serta individu yang pintar cerdas. Seajar dengan itu pendidikan yang sesuai perlu disediakan untuk memenuhi keperluan mereka yang berbeza dari segi keupayaan intelek, kecekapan berfikir, potensi serta keperluan pendidikan dan bimbingan. Secara ringkasnya, pelaksanaan model pintar cerdas atau program SEM di MRSM BITARA telah memberikan peluang, sumber dan galakan yang lebih kepada pelajar untuk mengembangkan minat, bakat dan potensi diri, (Renzulli & Reis 1997). Hal ini dinyatakan sedemikian kerana para pelajar MRSM BITARA ditawarkan dengan beberapa perkhidmatan yang tidak ditawarkan kepada pelajar MRSM lain ataupun kepada institusi pendidikan menengah di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia.

Model SEM ini secara dasarnya memfokuskan terhadap pembangunan keupayaan dan perilaku yang pintar di dalam area pembelajaran dan pendidikan kepada pelajar-pelajar. Model ini sangat berbeza dengan model pembelajaran yang pernah dilaksanakan di Malaysia kerana pelajar-pelajar diberi peluang meningkatkan daya kreativiti dan berhadapan dengan pelbagai cabaran yang perlu diselesaikan. Ini menjadikan daya kognitif pelajar-pelajar ini bertambah maju. Model ini akan membantu mereka ketika di university nanti (Renzulli & Reis, 1994).

PERANAN GURU MEDIA

Terdapat 3 jenis pengayaan yang terdapat di dalam SEM. Pengayaan Jenis 1 iaitu aktiviti yang bercorak penerokaan dan antara aktiviti-aktiviti yang boleh dilakukan adalah ceramah, lawatan ke pameran luar dan ekspo, mengadakan tayangan filem/video, mengadakan forum, melakukan khidmat masyarakat, pengalaman pelajar dan sebagainya. Manakala pengayaan Jenis 2 iaitu aktiviti yang memberi kemahiran kepada pelajar dan kemahiran-kemahiran yang boleh diberi focus adalah kemahiran menggunakan Pusat Sumber Pembelajaran (PSP) atau Perpustakaan Sekolah, kemahiran komunikasi, kemahiran pengucapan awam, penulisan kreatif, kemahiran rakaman, kemahiran suntingan video, kemahiran penyelidikan dan kemahiran analisis statistik dan sebagainya.

Pengayaan yang terakhir adalah pengayaan Jenis 3 iaitu aktiviti yang memerlukan pelajar membuat penyelidikan terhadap sesuatu masalah sebenar (real-problem) dengan tujuan melatih pelajar menghasilkan sesuatu produk secara kreatif dan boleh digunakan bagi sesuatu kumpulan sasaran; kelompok pengayaan (enrichment cluster) iaitu para pelajar yang mempunyai minat yang sama terhadap sesuatu topik, isu dan aktiviti dalam konteks masalah sebenar (real world problem) akan berkumpul, berbincang dan melakukannya sesama mereka. Menurut Renzulli & Reis (1997), melalui kelompok pengayaan ini pelajar akan dapat meningkatkan kemahiran berfikir pada peringkat tinggi (high-order thinking).

Antara objektif SEM pula adalah:

1. Memberi pelbagai tahap pengkayaan kepada pelajar.
2. Mempertingkatkan prestasi pelajar.
3. Mempertingkatkan professional staf.
4. Mewujudkan masyarakat pelajar yang toleransi, demokratik dan peka.
5. Mewujudkan iklim persekolahan yang menjurus kearah permuafakatan.
6. Melibatkan pelajar dalam aktiviti yang lebih bermakna.
7. Mewujudkan standard dan cabaran yang lebih tinggi.
8. Melahirkan pelajar yang berautonomi.

Apabila kita melihat ketiga-tiga jenis pengayaan ini, peranan Guru Media dilihat amatlah penting dalam membantu melaksanakan program SEM ini. Guru Media merupakan pakar dalam pengurusan dan sains maklumat. Oleh yang demikian, peranan mereka boleh membantu membentuk kemahiran maklumat pelajar-pelajar. Antara perkara-perkara yang boleh diajar adalah:

1. Kemahiran mencari maklumat menggunakan pelbagai sumber.
2. Kemahiran menggunakan bahan rujukan asas seperti kamus, ensiklopedia dan bibliografi.
3. Kemahiran menilai maklumat bercetak dan elektronik.
4. Kemahiran menggunakan pangkalan data atas talian.
5. Kemahiran menganalisa data.
6. Kemahiran bibliografi dan sitasi.

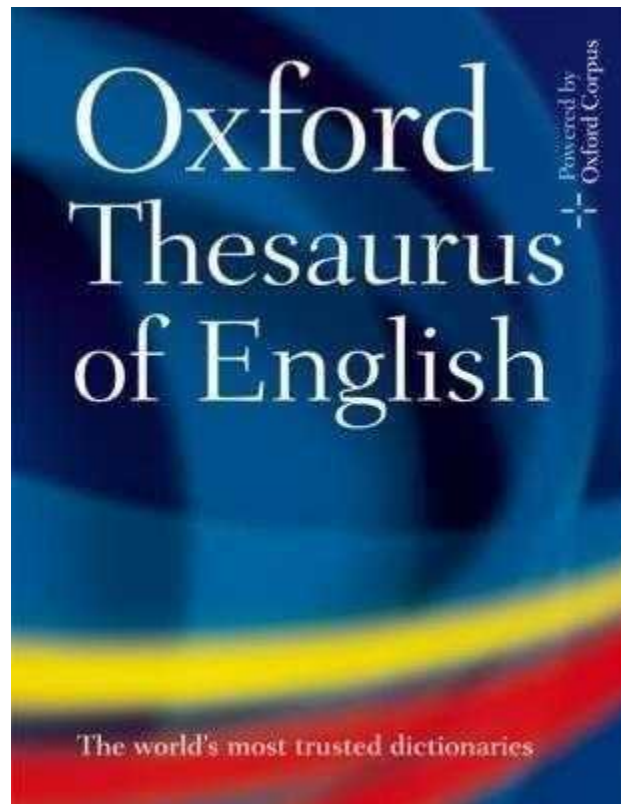
Oleh yang demikian, buku Modul Literasi Maklumat berasaskan Schoolwide Enrichment Model (SEM) ini akan menerangkan lebih detail mengenai kemahiran-kemahiran yang disebut di atas.

MODUL 1

Tajuk	Koleksi Bahan Rujukan
Objektif	<ol style="list-style-type: none">1. Memberi pemahaman kepada pelajar tentang koleksi bahan rujukan.2. Mendedahkan kepada pelajar tentang kaedah berkesan menggunakan koleksi bahan rujukan.
Hasil Pengajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Pelajar dapat memahami tentang jenis koleksi bahan rujukan yang ada.2. Pelajar dapat menggunakan kaedah berkesan menggunakan koleksi bahan rujukan.
Kemahiran	Mencari dan menggunakan bahan rujukan yang tepat dan bersesuaian.
Isi Kandungan	<ol style="list-style-type: none">1. Definisi koleksi bahan rujukan2. Jenis-jenis bahan rujukan3. Fungsi bahan rujukan4. Cara penggunaan
Pengajaran / Alat Bantu Mengajar	<ul style="list-style-type: none">• Buku Modul• Slaid Pembentangan• Contoh Bahan Rujukan• Latihan
Penilaian	<ul style="list-style-type: none">• Hasil Latihan• Pemerhatian sewaktu kelas
Gerak Kerja dan tempoh masa	<ul style="list-style-type: none">• Ceramah – 45 minit• Latihan Amali – 45 minit

2. TESAUROS

Tesaurus adalah buku yang mengandungi senarai kata seerti dan kata yang berkaitan maknanya yang disusun mengikut sistem atau olahan tertentu.



Main Entry: **great**

Part of Speech: *adjective*

Definition: excellent, skillful

Synonyms: able, absolute, aces, adept, admirable, adroit, awesome, bad*, best, brutal, cold*, complete, consummate, crack*, downright, dynamite, egregious, exceptional, expert, fab, fantastic, fine, first-class*, first-rate, good, heavy*, hellacious, marvelous, masterly, number one, out of sight, out of this world, out-and-out, perfect, positive, proficient, super-duper, surpassing, terrific, total, tough, transcendent, tremendous, unmitigated, unqualified, utter, wonderful

Antonyms: ignorant, menial, poor, stupid, unskilled, weak

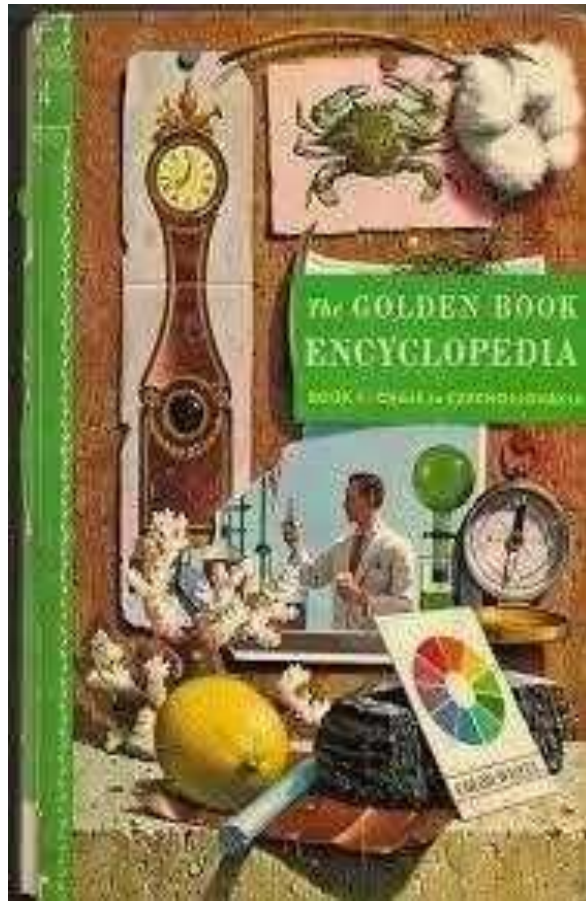
* = informal/non-formal usage

3. ENSIKLOPEDIA

Ensiklopedia adalah merupakan buku yang mengandungi maklumat am tentang segala cabang pengetahuan atau maklumat tuntas berkenaan sesuatu cabang pengetahuan. Ensiklopedia kebiasaannya diterbitkan di dalam banyak jilid dan disusun mengikut abjad, subjek atau nama.

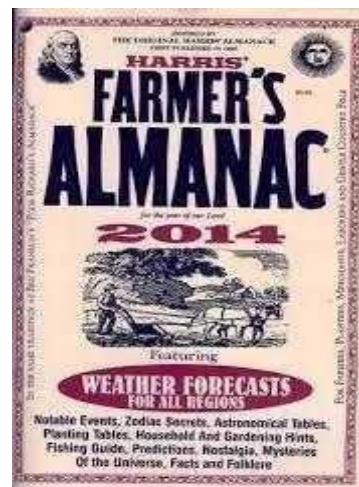
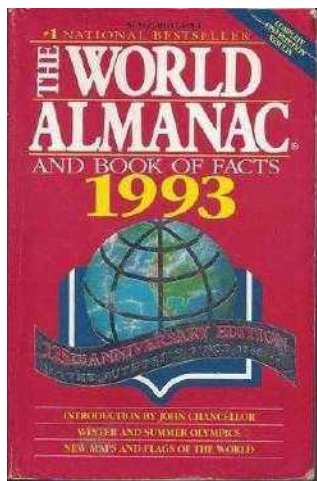
Jenis-jenis Ensiklopedia yang diterbitkan seperti:

1. Ensiklopedia Umum – *Encyclopedia Americana*
2. Ensiklopedia Subjek Khusus – Ensiklopedia Islam
3. Ensiklopedia Elektronik – www.britannica.com



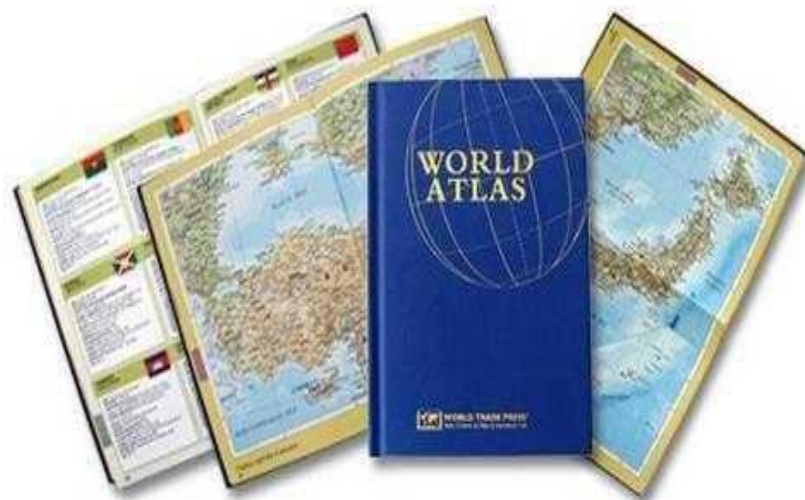
4. ALMANAK

Almanak merupakan buku tahunan yang memberikan maklumat tentang data atau statistik yang berkaitan dengan negara, organisasi, peristiwa, subjek dan kehidupannya. Almanak diterbitkan secara tahunan atau separa tahunan. Almanak disusun mengikut kronologi sesuatu peristiwa atau fakta.



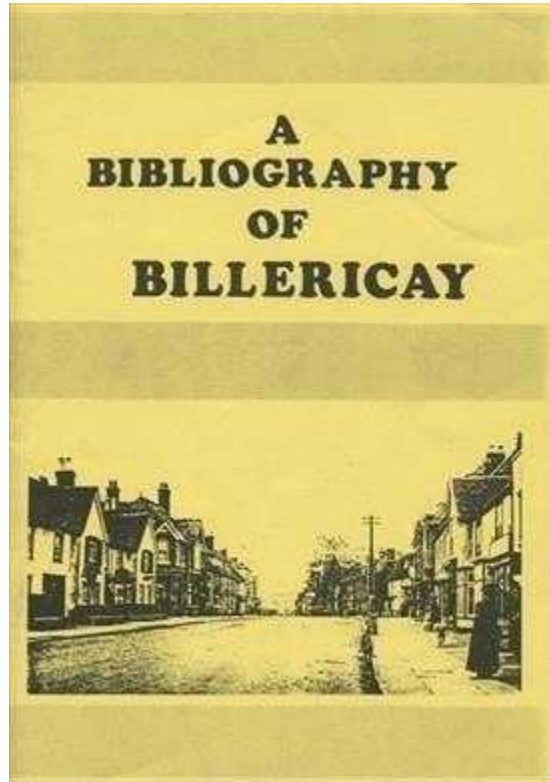
5. ATLAS

Atlas adalah merupakan buku yang mengandungi peta-peta dalam bentuk gambar rajah dan maklumat-maklumat lain tentang sesebuah negara atau negeri.



6. BIBLIOGRAFI

Bibliografi adalah merupakan bahan rujukan yang menyenaraikan terbitan buku dan sebagainya tentang sesuatu subjek atau daripada seseorang pengarang. Bibliografi biasanya disusun mengikut abjad pengarang, kronologi atau subjek.



KOLEKSI BAHAN RUJUKAN BUKAN BER CETAK / SUMBER ELEKTRONIK

Koleksi bahan rujukan elektronik adalah berbentuk digital. Apakah itu digital? Digital bermaksud bahan ini telah ditukarkan formatnya ke dalam bentuk elektronik di mana ianya boleh dibaca atau diakses melalui atas talian atau pun melalui peralatan elektronik lain seperti komputer, PDA, tablet, telefon dan sebagainya.

Koleksi bahan rujukan seperti kamus, ensiklopedia, almanak, tesaurus, peta dan atlas telah ditukar format kepada elektronik dan ianya memudahkan pengguna untuk mendapatkan maklumat tersebut melalui rangkaian *Internet*.

Fungsi penggunaan koleksi bahan rujukan ini masih sama, tapi pengguna dapat menjimatkan masa dan mudah untuk mendapatkan maklumat tersebut secara atas talian (*online*).

Berikut merupakan contoh laman web yang menyediakan servis percuma kepada pengguna dalam mengakses koleksi bahan rujukan bukan bercetak atas talian.

1. CAMBRIDGE DICTIONARIES ONLINE (KAMUS)

Cambridge Dictionaries Online
The most popular online dictionary and thesaurus for learners of English

English (UK) ▾

Search English **Search!** English ✓ Grammar English-Spanish Spanish-English **More...**



English In Mind (Level 1)

Massive discounted sale ends soon multi-level course for teenagers

Cambridge English Dictionary & Thesaurus

Search the Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus, the Cambridge Academic Content Dictionary, and the Cambridge Business English Dictionary all at one time.

Then, choose the British, American, or Business tab to see the entry you want.

Popular Searches

commitment et al development bear
have a chip on your shoulder sneak peek
austerity challenge either
I owe you one schedule sarcasm
experience language ad hoc liaise

f 2.16 m Likes t 111 k Followers g+ 5.09 k Fans

Add Cambridge dictionaries to your browser to your website

Blog

RUDE
POLITE

You could always email him. (Making suggestions sound nicer)
by Kate Woodford, March 23, 2016

These two speakers are giving the same ...

[Read More](#)

CAMBRIDGE

British American Business

"information" in British English

▶ See all translations

information

noun [U] **UK** /,ɪn.fəˈmeɪ.ʃən/ **US** /,ɪn.fəˈmeɪ.ʃən/
(INFORMAL **info**)



A2 facts about a situation, person, event, etc.:

*Do you have any information **about/on** train times?*

*I read an interesting **bit/piece** of information in the newspaper.*

For further information (= if you want to know more), please contact your local library.

[+ that] *We have reliable information **that** a strike is planned next month.*

Add Cambridge dictionaries to your browser to your website

More meanings of "information"

All Idioms

Information superhighway
a mine of information *idiom*
information technology
too much information *idiom*
information desk
Information overload
information retrieval

[See all meanings](#) »

2. ENCYCLOPEDIA BRITANNICA (ENSIKLOPEDIA)

The screenshot shows the top navigation bar of the Encyclopedia Britannica website. It includes the logo, the text "ENCYCLOPÆDIA BRITANNICA", and a "BECOME A MEMBER" button. Below the navigation bar are tabs for "STORIES", "QUIZZES", "GALLERIES", and "LISTS". A search bar is located on the right. The main content area features a "LISTS" section with two featured articles: "Our Days Are Numbered: 7 Crazy Facts About Calendars" and "Beyond the Cabbage: 10 Types of Kimchi". To the right is a "TRENDING" list with seven items. Social media icons for Facebook, Twitter, Google+, and LinkedIn are also present.

The screenshot shows the article page for "Jupiter Planet". The title "Jupiter Planet" is prominently displayed, along with the author "Written by: Tobias Chant Owen" and the date "Last Updated: 3/13/2015". A "TABLE OF CONTENTS" sidebar lists sections such as "Introduction", "Basic astronomical data", "The atmosphere", "The magnetic field and magnetosphere", "The auroras", "The interior", "Jupiter's moons and ring", and "Origin of the Jovian system". The main content area features a "VIDEOS" section with a large image of Jupiter and a text block that reads: "Jupiter, the most massive planet of the solar system and the fifth in distance from the Sun. It is one of the brightest objects in the night sky; only the Moon, Venus, and sometimes Mars are more brilliant. Jupiter is designated by the symbol ♃." Below this is another text block: "When ancient astronomers named the planet Jupiter for the Roman ruler of the gods and heavens (also known as Jove), they had no idea of the planet's true dimensions, but the name is appropriate, for Jupiter is larger than all the other planets combined. It takes nearly 12 Earth years to orbit the Sun, and ... (100 of 10,599 words)". A "#OMGB GREAT BRITAIN" banner is visible at the bottom right.

3. TESAUROS CAMBRIDGE



Get KFC delivered to you!
KFC NOW

Meaning of "butterfingers" in the English Dictionary

British

"butterfingers" in British English
▶ See all translations

what is "butterfingers"?

butterfingers

noun [S] UK /ˈbʌt.ə.fɪŋ.ɡəz/ US /ˈbʌt.ə.fɪŋ.ɡəz/

HUMOROUS

▶ a person who drops things they are carrying or trying to catch:
[as form of address] "Butterfingers!" she called as I dropped the hot plates.

Thesaurus

Inability and awkwardness
synonyms and related words:

accident-prone all thumbs amateurish at your worst awkward boil gauche geek ham-fisted have nothing on sb or sth have two left feet incapacitate nerd no great shakes not have a prayer obey organize paralysed prone rubbish

See more results »

2.16 m Likes 111 k Followers 5.10 k Fans

Add Cambridge dictionaries to your browser to your website



Get KFC delivered to you!
KFC NOW

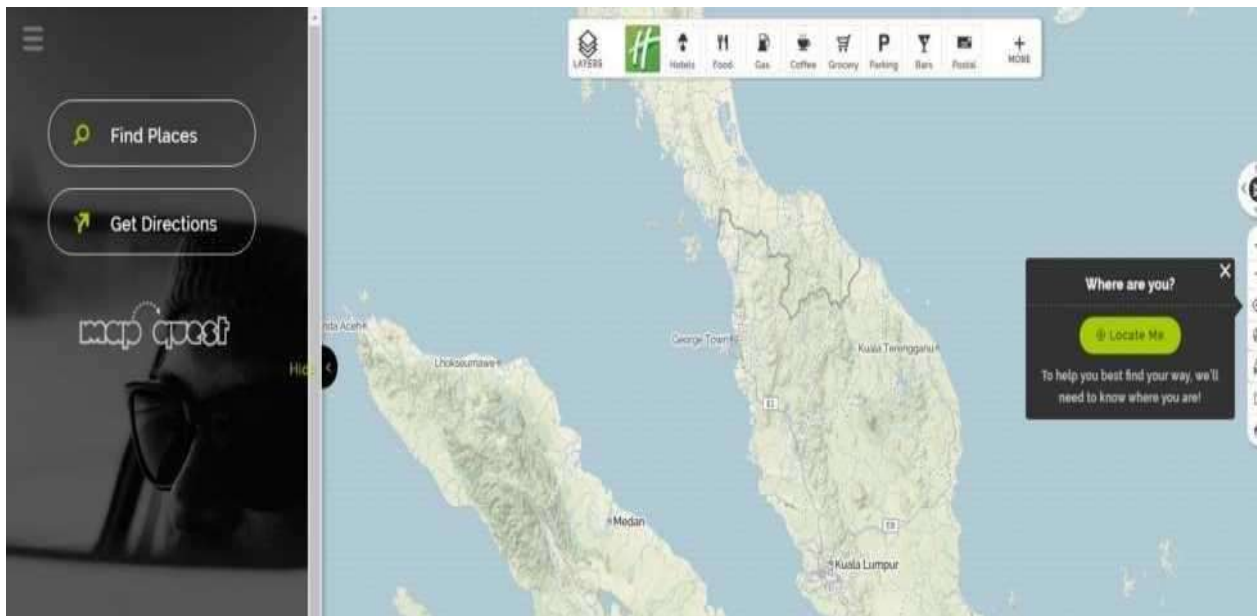
Blog

 You could always email him. (Making suggestions sound nicer)
by Kate Woodford, March 23, 2016

These two speakers are giving the same ...

[Read More](#)

4. MAPQUEST (PETA)



Find Places
Get Directions

mapquest

Where are you?
[Locate Me](#)

To help you best find your way, we'll need to know where you are!

Sumber: <http://www.mapquest.com/>

5. ATLAS ATAS TALIAN

World Map

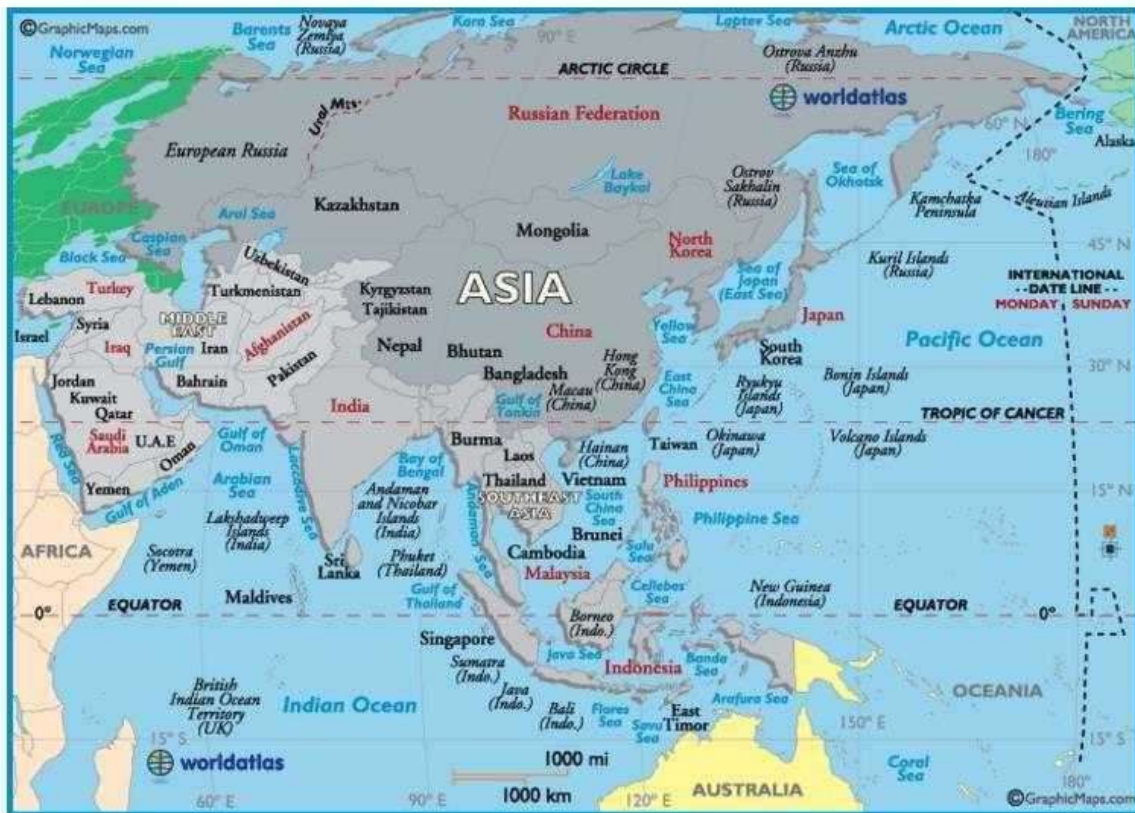
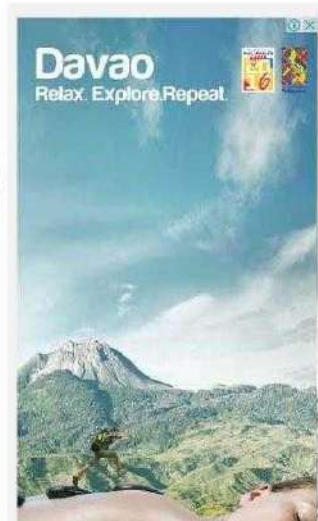


START DOWNLOAD

3 steps to Fast Maps & Directions

1. Click Start Download
2. Free Access - No Sign up!
3. Get Free Directions & Maps

mapsgalaxy



Print this map LARGER (printable, easier to read) ASIA MAP

y
nes



The People's Republic of China is the world's fourth largest country, by total area, and one of only five remaining Communist states in the world. It has a population of 1,349,585,858 and gained its independence in 1949.

Id,
j@s

As with the rest of the world, China was most of the world in the arts and sciences for hundreds of years.

Visit:



By 2100 BC the Xia Dynasty had formed, becoming China's first dynasty - according to ancient records. Little is known about the Xia apart from their eventual downfall in 1600 BC, as a consequence of the fall of the Meritiao.

Following the Xia, the Shang Dynasty rose to power, and then were ultimately overrun by the Zhou Dynasty in 1066 BC.



Emerging from the Yellow River valley, the Zhus were the longest-lasting dynasty in China, establishing their rule under a semi-feudal system:

Through the evolution of the Zhou Dynasty, the Zhou became the most powerful and longest-lasting dynasty in China, establishing their rule under a semi-feudal system.

See Also

Where is China?

List of Airports in China

China Photographs



MY SALE UP TO **80% OFF**

DESIGNER BRANDS [SHOP NOW >](#)

Articles About China



Countries With The Most Modern Slaves Today



SOCIETY
Countries Producing The Best Olympic Weightlifters



ECONOMICS
Top Bottled Water Consuming Countries



TRAVEL
Biggest Casinos In The World

MODUL 2

Tajuk	Kaedah Menggunakan Enjin Carian (GOOGLE)
Objektif	<ol style="list-style-type: none">1. Memberi pemahaman kepada peserta tentang jenis-jenis Enjin Carian dan penggunaannya.2. Memastikan pengguna mendapat maklumat yang tepat dan pantas.
Hasil Pengajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta akan memahami serta mengetahui fungsi dan kegunaannya.2. Peserta akan mampu melakukan pencarian berkesan menggunakan Enjin Carian.
Kemahiran	Strategi Pencarian Maklumat
Isi Kandungan	<ol style="list-style-type: none">1. Pengenalan<ol style="list-style-type: none">i) Internetii) Google2. Kaedah Pencarian dalam Google<ol style="list-style-type: none">i) Advance Searchii) <i>I'm feeling lucky</i>iii) <i>Boolean Searching</i>
Pengajaran / Alat Bantu Mengajar	<ul style="list-style-type: none">• Buku Modul• Slaid Pembentangan• Contoh Bahan Rujukan• Latihan
Penilaian	<ul style="list-style-type: none">• Hasil Latihan• Pemerhatian sewaktu kelas
Gerak Kerja dan tempoh masa	<ul style="list-style-type: none">• Ceramah – 60 minit• Latihan Amali – 30 minit

KAEDAH MENGGUNAKAN ENJIN CARIAN (GOOGLE)

Pengenalan

Revolusi teknologi maklumat menyebabkan pengguna lebih berminat menggunakan bahan-bahan dari internet daripada menggunakan bahan bercetak. Situasi ini terjadi berpunca daripada permintaan yang tinggi daripada pengguna tentang pelbagai perkara dalam tempoh masa yang pantas. Internet telah memberikan kesan kepada pelbagai perkara untuk memberikan pendedahan fungsi sumber dari perspektif yang berbeza termasuk hubungan media dan lain-lain (*Carla Ruiz Mafe, Silvia Sanz Blas, 2006*). Teknologi maklumat berkait dengan internet yang merupakan hasil teknologi komputer dan komunikasi yang berkembang pesat kerana ia mampu memberikan berbagai kemudahan dan manfaat. Landsberger (2000) menyatakan internet ialah sesuatu yang tidak berperaturan dan tidak boleh pula dikenakan peraturan. Beliau berkata begitu kerana berlaku lambakan maklumat yang tidak mampu dikawal kualitinya. Dengan jumlah pengguna di seluruh dunia yang semakin bertambah, internet mampu membawa kesan yang amat besar kepada kehidupan manusia. Web telah menyebabkan para pendidik dari prasekolah hingga ke pengajian siswazah terpaksa memikirkan semula asas pengajaran, pembelajaran dan konsep persekolahan. Internet dan Web telah membuka ruang untuk pembelajaran tanpa batas fizikal dan waktu. Internet juga merupakan suatu teknologi maklumat dan komunikasi global yang tidak membezakan faktor lingkungan. Sebagai sumber dan media maklumat global, Internet boleh menyampaikan berbagai bentuk komunikasi secara interaktif dan cepat. Zainuddin (2001) dalam bukunya yang bertajuk "Memahami Internet" telah mentakrifkan Internet sebagai satu rangkaian global yang terdiri daripada gabungan rangkaian-rangkaian komputer yang lebih kecil. Rangkaian sejagat ini menghubungkan berjuta-juta komputer di pelbagai negara di seluruh dunia. Komputer-komputer ini yang terdiri daripada komputer peribadi hinggalah ke komputer kerangka utama menggunakan satu set aturan atau piawai pemindahan data yang dikenali sebagai Protokol Kawalan Transmisi dan Protokol Internet (TCP/IP).

ENJIN PENCARIAN

Enjin Carian atau "search engine" merupakan kaedah yang dicipta untuk mencari maklumat di World Wide Web (WWW). Maklumat ini termasuk laman web, imej, buku, translator, akhbar, peta, video dan pelbagai jenis fail lain. Antara contoh enjin carian yang popular didunia ialah Google, Yahoo, Altavista dan sebagainya. Enjin carian merupakan sebuah pangkalan data yang mampu menyimpan pautan-pautan laman web dan kata kunci atau frasa. Enjin carian digunakan sebagai sebuah sistem yang dibangunkan bertujuan membantu pengguna untuk mendapatkan maklumat yang lebih meluas dalam sebuah komputer, melalui sebuah jaringan besar seperti World Wide Web, rangkaian kecil seperti LAN atau dalam komputer peribadi. Apabila anda menaip kata kunci 'MARA' pada Google atau Yahoo misalnya, enjin carian akan mencari kata kunci yang dimasukkan dengan kata kunci yang terdapat di dalam indeks pangkalan data. Apabila kata kunci 'MARA' dijumpai, maka laman web yang berkaitan dengan 'MARA' akan dipaparkan kepada pengguna. Namun, tidak semua enjin carian adalah sama. Sesetengah enjin carian akan mengindeks nama tajuk halaman sahaja, sesetengah enjin carian pula hanya akan mengindeks kandungan sahaja.

Penggunaan internetyang meluas menyebabkan pengguna mencari maklumat dari laman web atau sumber yang berbeza. Setiap laman web ini menyampaikan maklumat yang berbeza mengikut carian yang diinginkan oleh pengguna. Situasi ini jelas menunjukkan maklumat yang diperoleh oleh pengguna boleh di perluaskan dan dipelbagaikan menjadi sebuah maklumat yang baru dan boleh diguna pakai oleh pelbagai lapisan masyarakat.

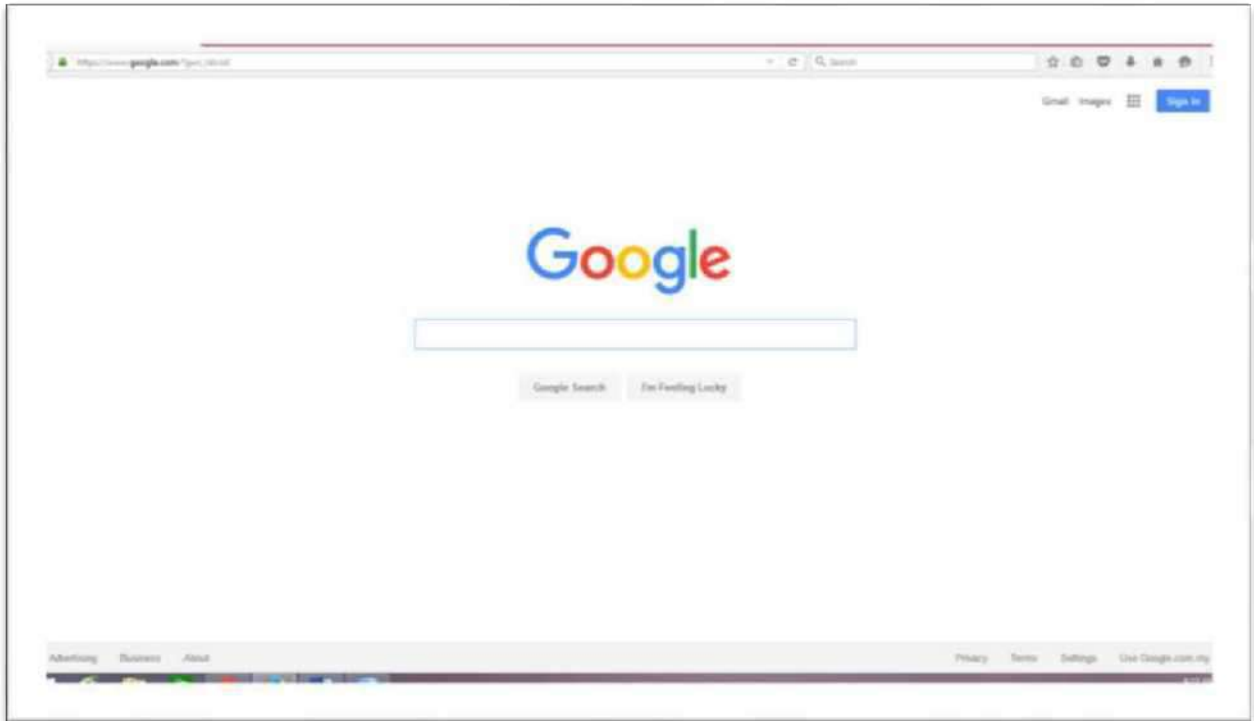
CONTOH JENIS ENJIN CARIAN YANG DIGUNAKAN OLEH PENGGUNA INTERNET:



GOOGLE

Google, merupakan enjin carian terkemuka di seluruh dunia yang ditubuhkan pada tahun 1998 oleh pelajar-pelajar siswazah Universiti Stanford Larry Page dan Sergei Brin. Permulaan sejarah Google bermula apabila Page dan Brin berjaya menubuhkan pusat data pertama pada tahun 1998. Atas galakan dari rakan-rakan maka mereka memutuskan untuk memulakan penubuhan sebuah syarikat. Google, Inc. telah berjaya ditubuhkan pada 7 September 1998 dimana mereka telah mengupah pekerja pertama mereka Craig Silverstein, yang kemudiannya menjadi Pengarah *Google of Technology*.

Google telah berjaya menyakinkan pengguna dengan memberikan perkhidmatan yang terbaik kepada pengguna dengan berjaya memenuhi permintaan pengguna dalam pencarian maklumat dan merespon kepada persoalan pengguna dengan pantas. Kejayaan ini telah menyebabkan syarikat itu berpindah dari bangunan sederhana kepada ibu pejabat Googleplex yang tersergam indah di Mountain View, California. Google telah berjaya dengan cemerlang kerana google telah membantu pengguna mendapatkan maklumat atau data yang diinginkan dengan cepat dan pantas. Selain itu, google juga telah diperakui oleh pengguna sebuah laman web yang mudah diguna pakai oleh pengguna dalam mencari maklumat. Google juga membantu pengguna mendapatkan maklumat dalam pelbagai format serta dari pelbagai sumber. Google mampu menyampaikan maklumat dengan lebih mendalam dan membantu pengguna mendapat maklumat yang diperlukan. Pada tahun 2000, Google telah berjaya menggantikan enjin carian dalam Yahoo sebagai enjin carian yang paling tertinggi dalam carian maklumat.

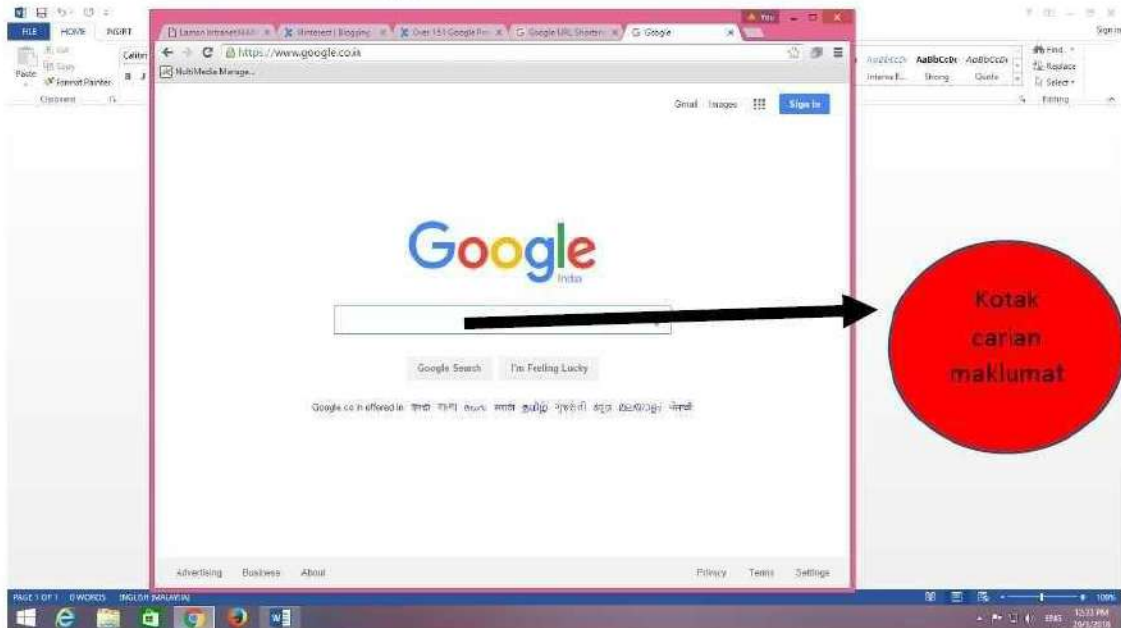


Laman web : www.google.com

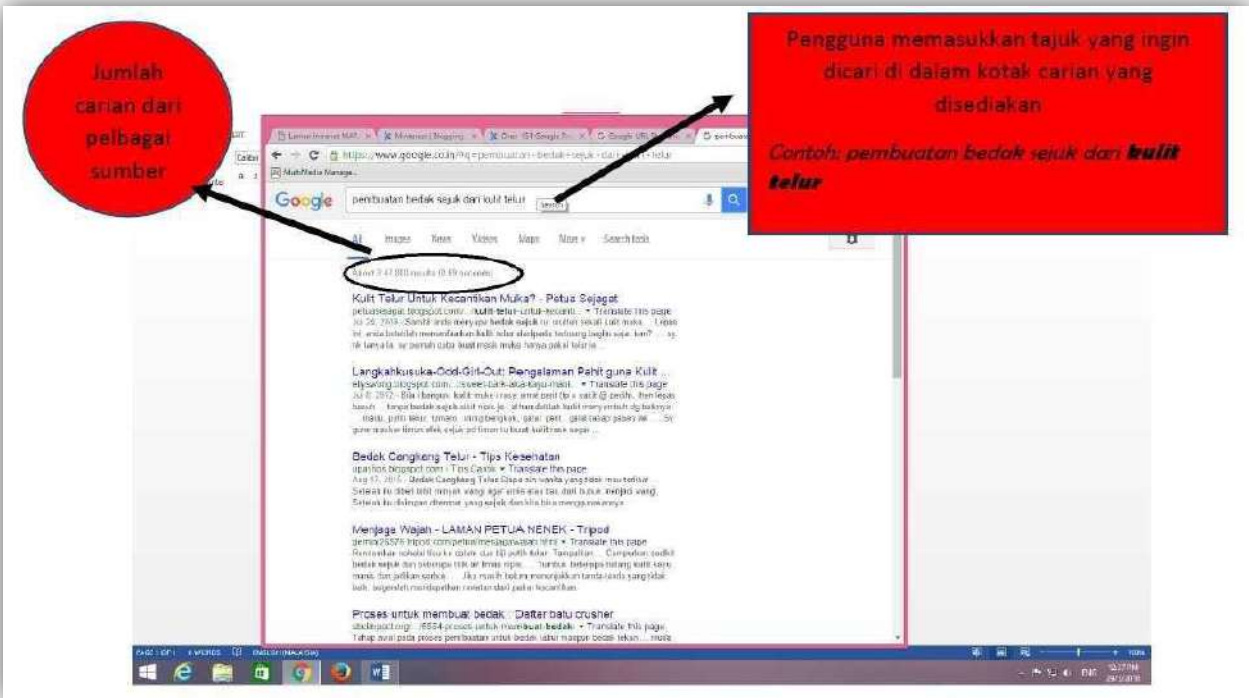
KAEDAH PENCARIAN MAKLUMAT MENGGUNAKAN GOOGLE

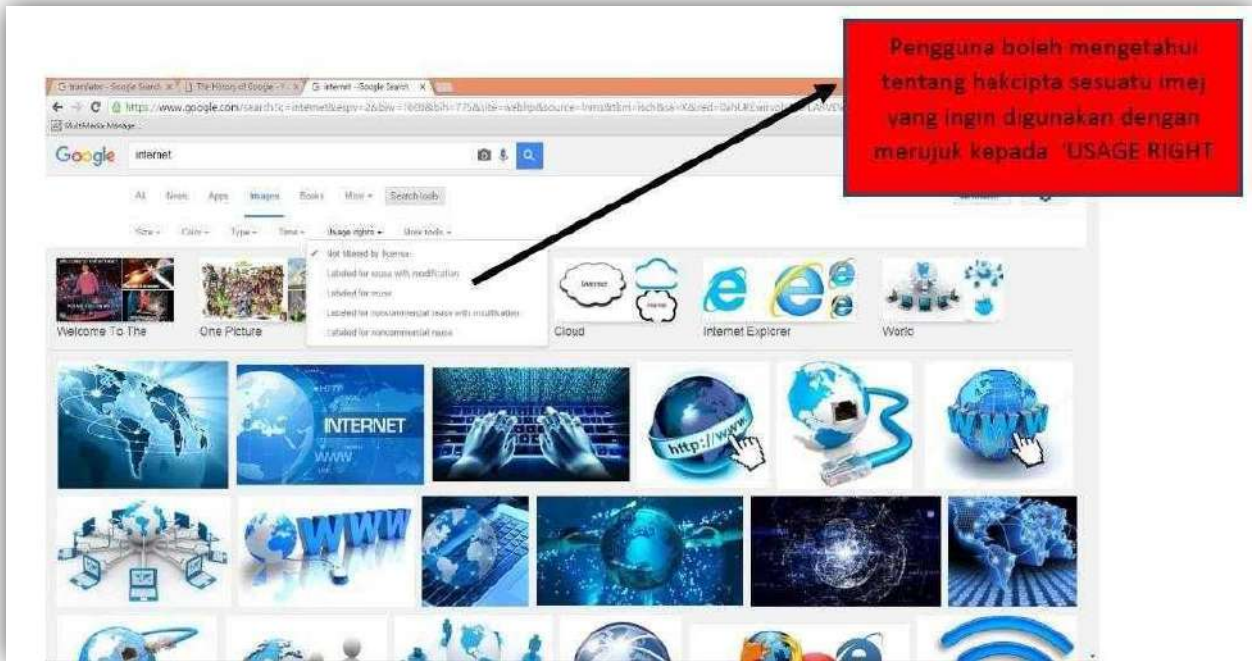
Step 1:

Pengguna dikehendaki menggunakan enjin carian "GOOGLE" untuk mencari maklumat yang dikehendaki



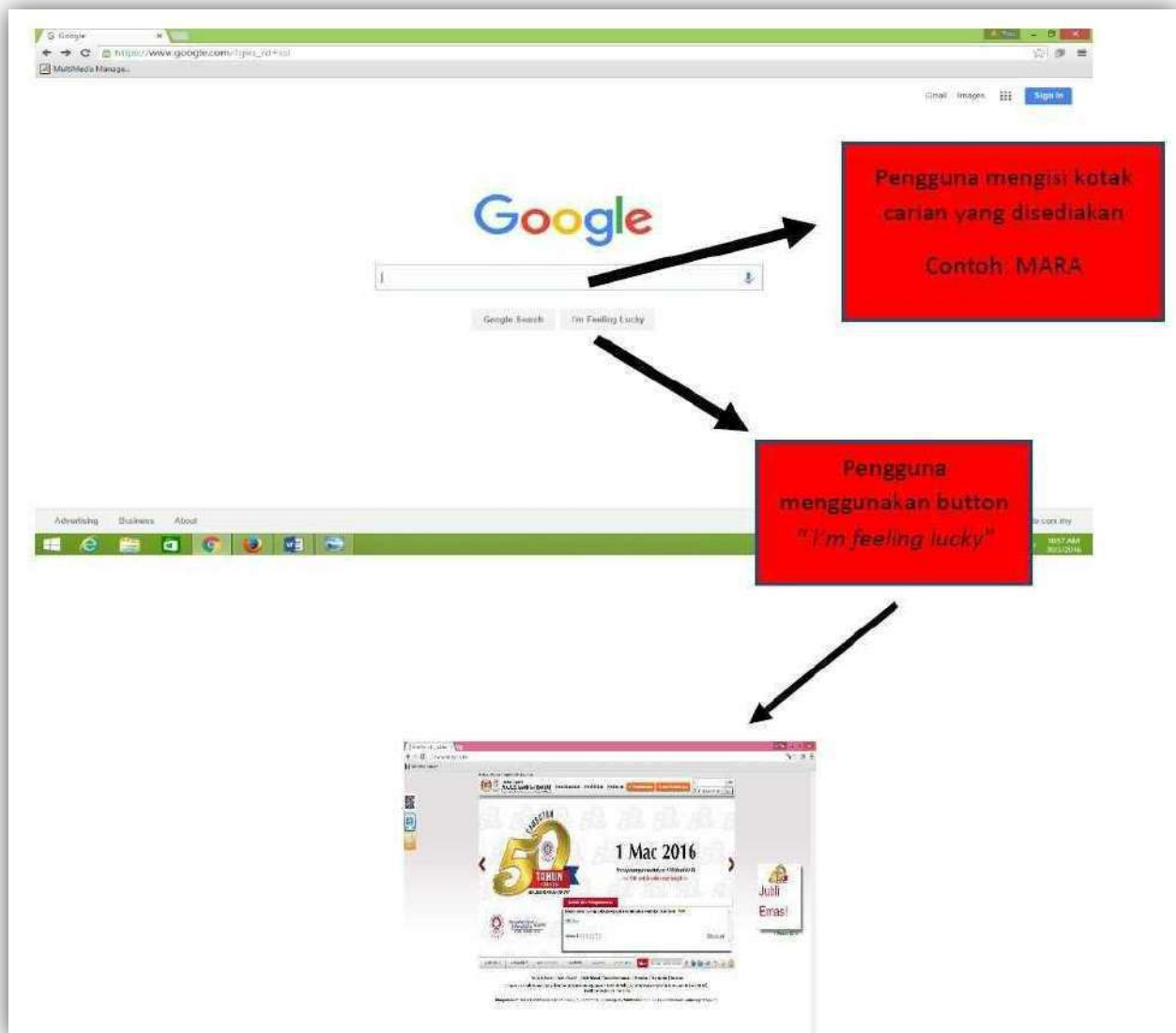
Kotak carian maklumat





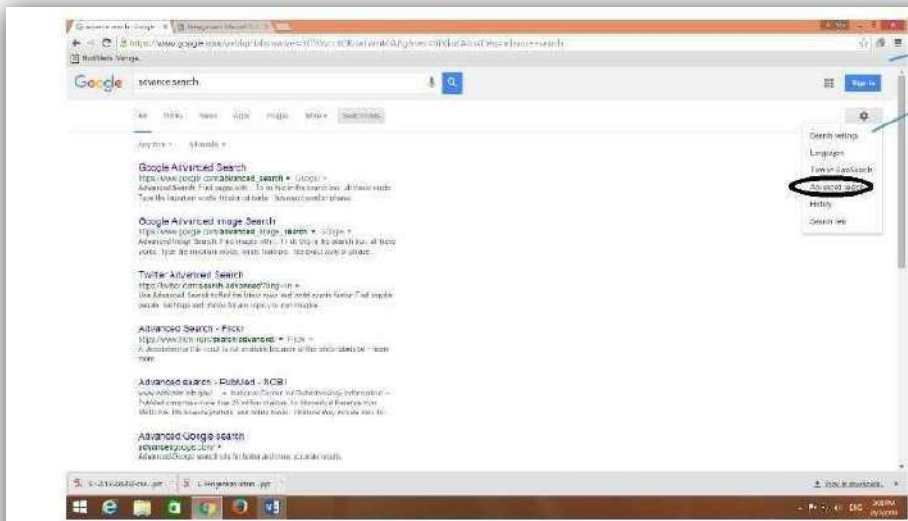
Pengguna boleh mengetahui tentang hakcipta sesuatu imej yang ingin digunakan dengan merujuk kepada 'USAGE RIGHT'

KAEDAH PENCARIAN MAKLUMAT: *I'M FEELING LUCKY*



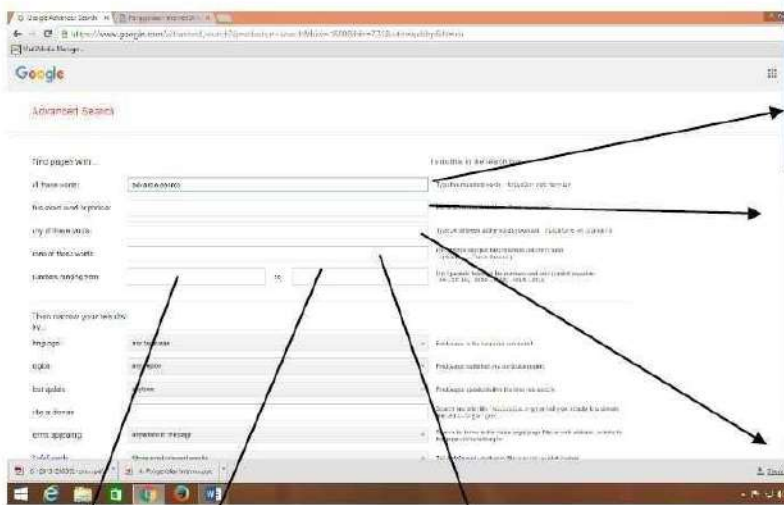


KAEDAH PENCARIAN: ADVANCED SEARCH



Kaedah pencarian
 a) Gunakan symbol
 berbunga
 b) Pilih 'advanced
 search'

Memasukkan tajuk maklumat mengikut kehendak pengguna



Kegunaan *all these words*:
 Pengguna boleh menulis
 tajuk carian maklumat
 Contoh information
 technology in Malaysia

Kegunaan *this exact words or
 phrase*
 Pengguna menggunakan keyword
 kepada pencarian maklumat
 Contoh information

Kegunaan *any of these words*:
 Pengguna mengguna salah satu
 daripada tajuk pencarian
 Contoh information atau
 technology

Kegunaan *number ranging from*:
 Memasukkan 2 titik di antara
 nombor dan menambah unit
 ukuran

Kegunaan *none of these*
 Tajuk/ perkataan yang tidak di ingini/
 tidak berkaitan
 Contoh pengguna tidak mahu article
 yang mempunyai perkataan komputer

Kegunaan *language*:

Penggunaan Bahasa yang ingin digunakan dalam Pencarian maklumat

Kegunaan *region*:

Article yang dikeluarkan mengikut negara yang dipilih

Kegunaan *last update*:

Article dipilih mengikut tempoh masa.

Kegunaan *site or domain*:

Pencarian mengikut domain yang dikehendaki
Contoh: edu, gov dll.

Kegunaan *term appearing*:

Kegunaan istilah dalam tajuk keseluruhan artikel

Kegunaan *safesearch*:

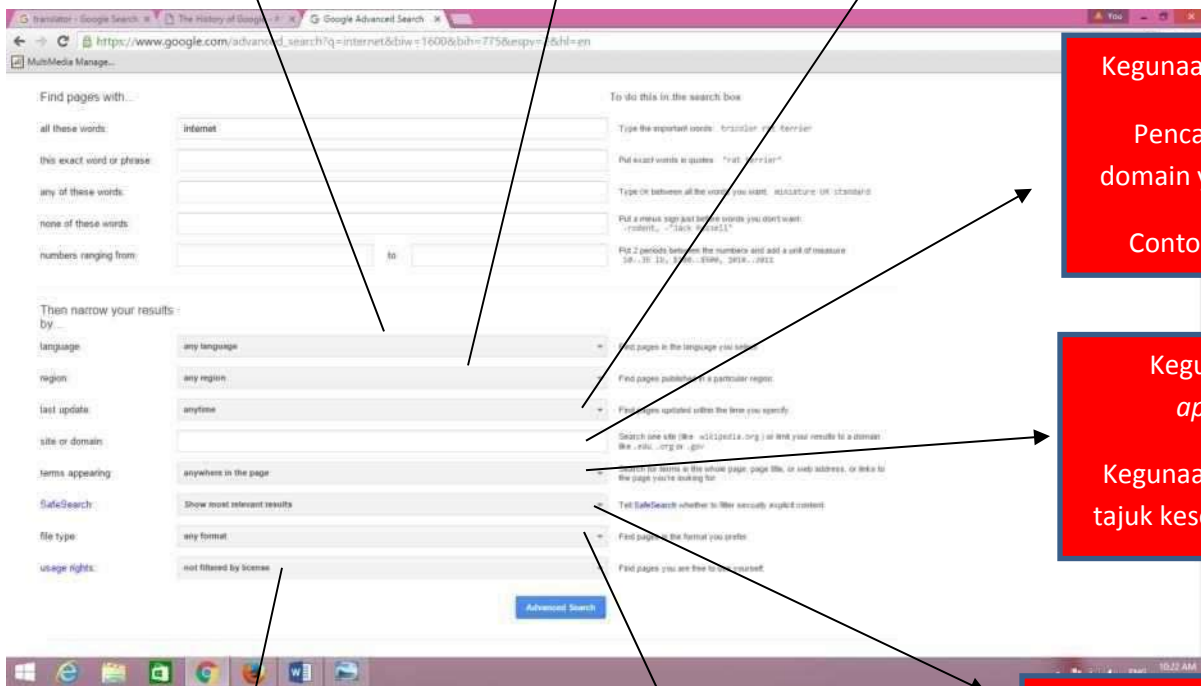
Memastikan dan menapis isi kandungan article mengandungi unsur-unsur yang tidak

Kegunaan *filetype*:

Pencarian maklumat/article dalam pelbagai format.

Kegunaan *usage rights*:

Halaman yang boleh dan bebas digunakan



KAEDAH PENCARIAN: BOOLEAN (AND, OR, NOT)

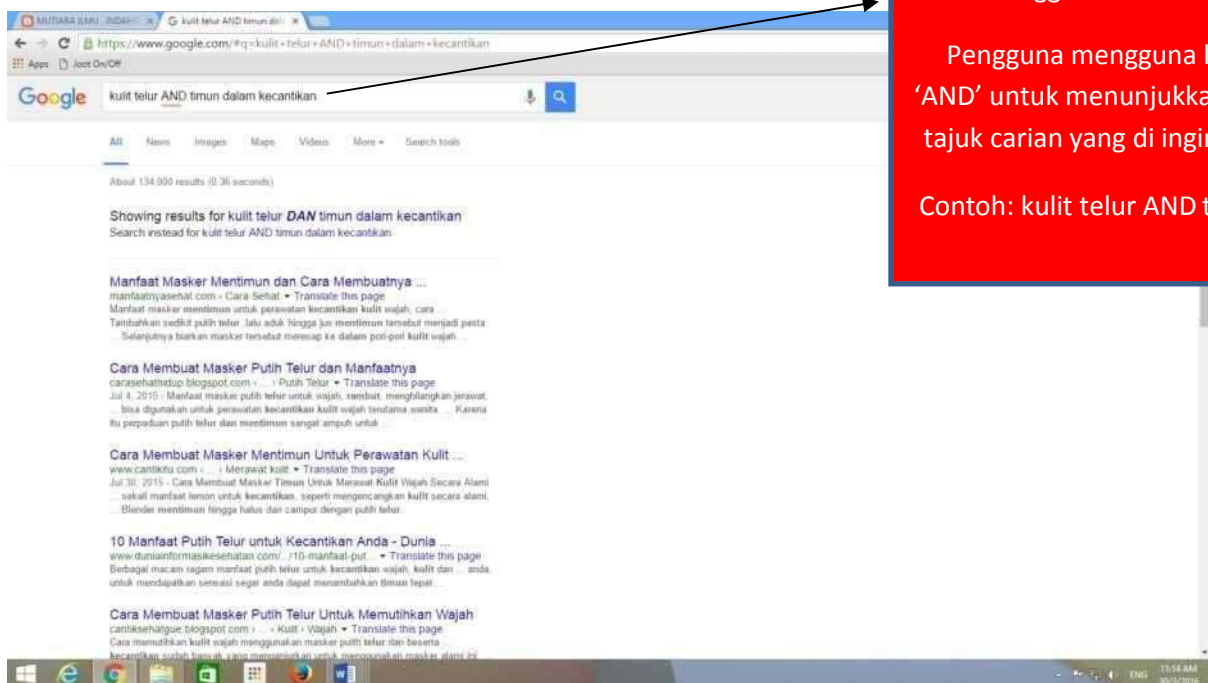
Pencarian Boolean adalah pencarian yang berdasarkan logik Boolean yang telah dibangunkan oleh George Boole. Ia menggunakan tiga operator asas, iaitu AND, OR dan NOT, untuk mencari maklumat secara lebih dan tepat daripada pencarian terperinci kata kunci biasa.

Operator Boolean ini digunakan untuk menggabungkan kata-kata kunci yang berkaitan semasa mencari maklumat. AND dan NOT boleh mengecilkan skop pencarian manakala OR boleh meluaskan skop pencarian

I. Pencarian Boolean menggunakan frasa AND (“ “)

Mengabungkan 2 atau lebih perkataan berbeza bagi memudahkan carian. Mengurangkan paparan maklumat yang tidak betul, tidak berkaitan dan tidak tepat dalam sesuatu carian.

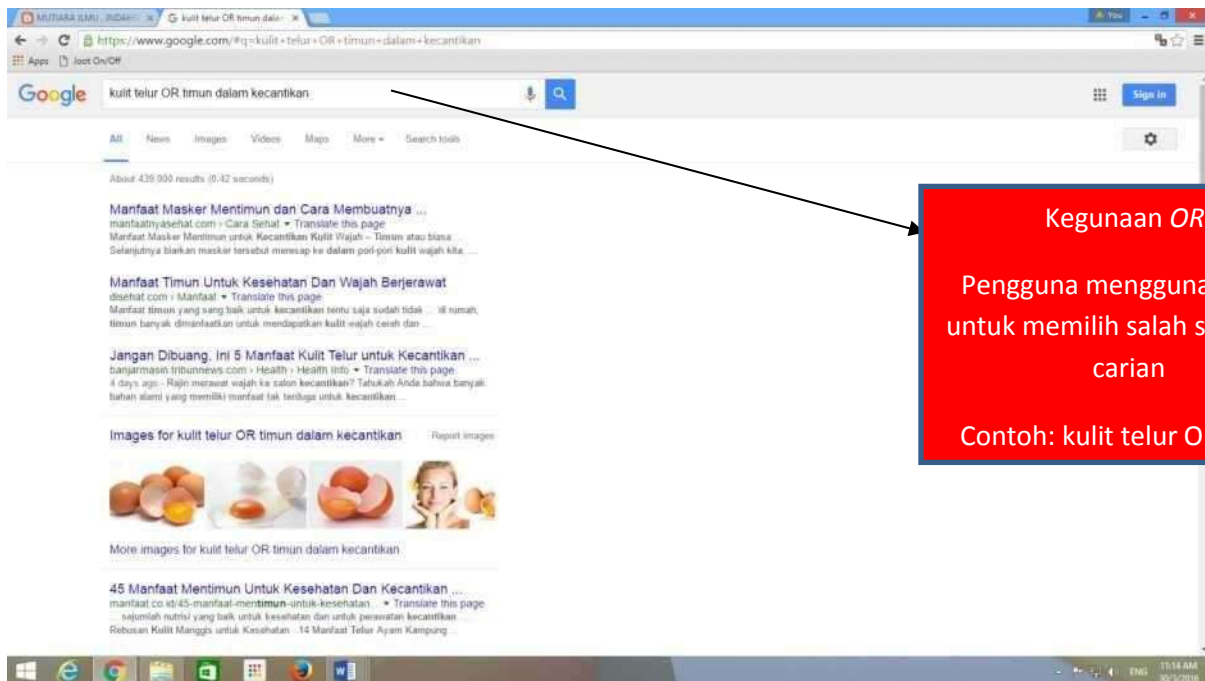
Contohnya pengguna ingin mencari maklumat kulit telur dan timun dalam kecantikan, kata kunci atau carian perkataan **Kulit Telur AND Timun**.



II. Pencarian Boolean menggunakan frasa OR (*)

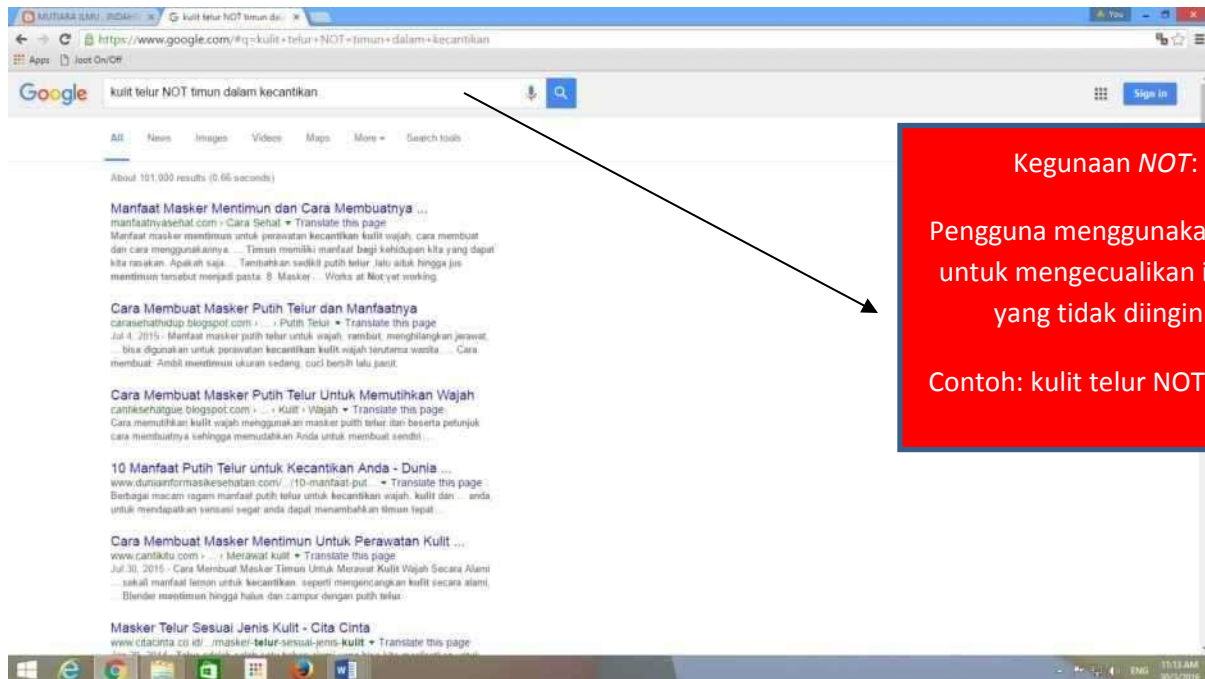
- Mendapatkan sekurang-kurangnya salah satu daripada kata kunci carian akan dipaparkan dalam keputusan carian.
- Mendapatkan keputusan carian salah satu daripada kata kunci atau semua kata kunci yang ditaip.
- Contohnya adalah seperti kata kunci ,Kulit telur dan timun

Pengguna boleh menggabungkan setiap perkataan kata kunci dengan perkataan OR seperti **Kulit Telur OR Timun**.



III. Pencarian Boolean menggunakan frasa NOT (-)

- Mencari maklumat yang ada istilah tertentu tetapi tidak ada istilah lain yang dikecualikan.
- NOT digunakan untuk mengecualikan istilah yang tidak dicari
- Contohnya Pengguna boleh menggunakan setiap perkataan kata kunci dengan perkataan NOT seperti **Kulit Telur NOT Timun** dalam kecantikan.



Kata Kunci	Keputusan Carian
Kulit telur AND timun	134,000
Kulit telur OR timun	439,000
Kulit telur NOT timun	101,000

Keputusan Pencarian menggunakan Boolean Search:

MODUL 3

Tajuk	Pangkalan Data Atas Talian (<i>EMERALD INSIGHT</i>)
Objektif	<ol style="list-style-type: none">1. Memberi pemahaman kepada peserta tentang pangkalan data dan penggunaannya.2. Mendedahkan peserta tentang kaedah pencarian berkesan menggunakan pangkalan data EMERALD INSIGHT3. Mengalakkan pelajar menggunakan pangkalan data atas talian dalam melaksanakan kerja projek mereka.
Hasil Pengajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta akan memahami serta mengetahui fungsi pangkalan data dan kegunaannya.2. Peserta akan mampu melakukan pencarian berkesan menggunakan pangkalan data emerald insight melalui pengarang, judul, kata kunci, subjek
Kemahiran	Penggunaan Pangkalan Data Atas Talian
Isi Kandungan	<ol style="list-style-type: none">1. Kaedah Pencarian Dalam Emerald insight2. Pencarian Melalui Judul (Title).3. Pencarian Pengarang (Author).4. Pencarian kata kunci;subjek5. Catatan bibliografi
Pengajaran / Alat Bantu Mengajar	<ul style="list-style-type: none">• Buku Modul• Slaid Pembentangan• Contoh Bahan Rujukan• Latihan
Penilaian	<ul style="list-style-type: none">• Hasil Latihan• Pemerhatian sewaktu kelas
Gerak Kerja dan tempoh masa	<ul style="list-style-type: none">• Ceramah – 45 minit• Latihan Amali – 45 minit

PANGKALAN DATA SECARA DALAM TALIAN

PENDAHULUAN

Perpustakaan adalah khazanah pengetahuan untuk warisan keintelektualan, perolehan, proses, penyelenggaraan, dan menyediakan ilmu pengetahuan dan maklumat dalam bentuk bahan bercetak dan bahan bukan bercetak. Maklumat diperolehi daripada pelbagai sumber bercetak untuk menyediakan perkhidmatan perpustakaan dan sumber maklumat. Perpustakaan dan pusat maklumat secara tradisionalnya berkongsi sumber melalui pinjaman antara perpustakaan dan perkhidmatan pembekalan maklumat. Dengan perkembangan teknologi komputer dan penggabungannya dengan teknologi telekomunikasi dan media telah ada anjakan paradigma antara perpustakaan dan pustakawan. Maklumat dan pengetahuan kini disebarkan melalui pelbagai sumber media seperti pangkalan data dalam talian Via Internet, CD-ROM dan lain-lain *optical disk*. Kita boleh mengakses sumber maklumat dengan mudah melalui Internet. Untuk memungkinkan perpustakaan dan pusat maklumat supaya menyaingi terhadap kehendak masyarakat ICT, perpustakaan perlu menyediakan produk dan perkhidmatan dalam bentuk elektronik.

Modul penggunaan pangkalan data secara dalam talian ini adalah untuk memastikan pelajar atau pun pengguna menggunakan pangkalan data secara dalam talian yang telah dilanggan oleh organisasi. Dalam penglibatan *Schoolwide Enrichment Model*, kebolehan pencarian maklumat melalui pangkalan data secara dalam talian amat diperlukan bagi memastikan pelajar mendapat dan memprolehi maklumat dengan sebaik-baik mungkin berdasarkan tajuk projek mereka.

PANGKALAN DATA

Pangkalan Data didefinisikan sebagai himpunan maklumat/data yang banyak disimpan pada satu tempat simpanan data (data repository). Pangkalan data ditakrifkan sebagai koleksi data logikal yang saling berkaitan. Kebiasannya data-data tersebut berkait antara satu sama lain dan disusun supaya mudah dicapai serta dapat digunakan oleh pelbagai kategori pengguna.

Menurut Ruslan et al. (1998), pangkalan data ialah sekumpulan data tidak melimpah yang dapat dikongsi oleh sistem-sistem aplikasi berlainan. Pendekatan-pendekatan pangkalan data dapat meningkatkan faedah-faedah yang boleh diperolehi daripada sesuatu maklumat termasuk sistem maklumat geografi. Kelebihan pendekatan ini adalah meminimumkan kelimpahan data; kekonsistanan data; pengintegrasian data; perkongsian data; penguatkuasaan piawaian; memudahkan pembangunan aplikasi; kawalan keselamatan, kerahsiaan, dan kesepaduan yang seragam; ketersampaian dan tindak balas data; ketidaksandaran data; dan penyelenggaraan program yang kurang.

Pangkalan data dalam talian adalah pangkalan data yang boleh diakses melalui rangkaian Internet. Pangkalan data dalam talian ini memberi maklumat dalam bentuk yang tersusun yang terdiri daripada elemen-elemen data seperti pengarang, judul, penerbit dan deskripsi fizikal.

Perkembangan teknologi yang sejajar dengan kehendak pengguna yang berubah-ubah telah menghasilkan rangkaian komputer yang berkemampuan dan dapat berkongsi sumber maklumat secara lebih efektif. Ada terdapat beberapa sistem rangkaian komputer yang boleh diakses melalui Internet contohnya Civil Service Link (CSL), SIRMLINK, Knowledge Resource Centre (PSI), NSTP Library On-Line Reference Service, PALMOILIS, South Investment Trade and Technology Data Exchange Centre (SITTDEC). Emerald Insight adalah pangkalan data dalam

talian yang dilanggan oleh MARA dan membolehkan pengguna/pelajar membuat carian sumber maklumat secara dalam talian.

KEBAIKAN PENGGUNAAN PANGKALAN DATA

Setiap pangkalan data yang dilanggan atau dibeli mempunyai peranan yang penting kepada semua pelanggan Perpustakaan terutamanya bagi tujuan;

1. Penyelidikan
2. Pengajaran
3. Pembelajaran
4. Perundingan
5. Bacaan Ilmiah
6. Sumber rujukan

PENCARIAN MAKLUMAT MENGGUNAKAN EMERALD INSIGHT

ID: MARA

Password: amanahrakyat



