

## 2. Merangkai & Merancang Interdisiplin (KmR) ?

[Kembali ke](#) 

### Peringkat 1: Hasil yang Diharapkan (Desired Result) ?

Hasil Pembelajaran gabungan:

**Kursus 1: BMMB3183 Fonetik dan Fonologi Bahasa Melayu**

1. HPK 1 Menganalisis pengenalan fonetik dan fonologi, fonem vokal, konsonan, segmental dan suprasegmental bahasa Melayu. (C4, HPP2, KKG2)
2. HPK 2 Mengaplikasikan simbol fonetik dan fonem suprasegmental dalam transkripsi. (C3, HPP2, KKG1)
3. HPK 3 Mengintegrasikan fonetik dan fonologi dalam aktiviti kebahasaan dengan pengujaran dan penyukuan sebutan baku. (C6, A4, HPP2, HPP5, KKG8, KMK19)

**Kursus 2: BMMB3193 Pengantar Kesusasteraan Melayu**

1. HPK 1 Menghuraikan latar belakang kesusasteraan Melayu dan prosa Melayu moden. (C2, HPP1)
2. HPK 2 Merumuskan pemikiran dalam puisi Melayu tradisional dan moden serta prosa Melayu tradisional. (C6, A4, HPP2, HPP5, KKG7, KMK5)
3. HPK 3 Mengulas teks sastera moden berdasarkan teori kesusasteraan. (C5, HPP2, KKG8)

**Kursus 3**

1. HPK 1
2. HPK 2
3. HPK 3
- 4.

**Kefahaman (The Big Idea/Idea Utama) BMMB3183: Simbol Bahasa Keunikan Budaya**

**Kefahaman (The Big Idea/Idea Utama) BMMB3193: Membina bangsa mengupayakan sastera**

**Kefahaman (The Big Idea/Idea Utama) - Gabung:**

**Keunikan Budaya Asas Pembinaan Bangsa**

**Essential Question (EQ) - Soalan Pencetus Idea - Gabung**

**EQ:**

1. Adakah faktor geografi mempengaruhi keunikan budaya di sesebuah tempat dari aspek dialek yang digunakan?
2. Sejauh manakah "keunikan budaya menjadi asas kepada pembinaan bangsa" melalui melalui penghasilan sesebuah karya sastera?
3. Kaitkan keunikan budaya sesebuah negara itu dengan pembinaan sesebuah negara bangsa?
4. Sejauh manakah simbol komunikasi dapat berbicara sendiri dalam mewakili kelompok daerah kawasan tertentu?
5. Bagaimanakah seni bunyi dapat menyerlahkan nilai estetika dalam kehidupan manusia?
6. Apakah peranan sastera ke arah pembinaan pemikiran kritis dalam kalangan sesuatu bangsa itu?
7. Ulasakan tentang cabaran pejuang-pejuang sastera dalam memperkembang aspek kesusasteraan melalui pendigitalan sastera?

### Kursus 1

Kemahiran	Pengetahuan	Kemahiran	Pengetahuan	Kemahiran	Pengetahuan	Kemahiran	Pengetahuan	Kemahiran	Pengetahuan
Menganalisis	- pengenalan fonetik dan fonologi, - fonem vokal, - fonem konsonan	Mengaplikasikan	- simbol fonetik - simbol fonem - suprasegmental dalam transkripsi	Mengintegrasikan	-fonetik dan fonologi dalam aktiviti kebahasaan - pengujaran dan penyukuan sebutan baku				

Tips: 1. Boleh gunakan "Voice Typing" jika anda tidak mahu menaip.

2. Gunakan *Extension* AI seperti ChatGPT untuk bertanya. Boleh gunakan *extension* ini <https://gpt.space/>

	- segmental bahasa Melayu - suprasegmental bahasa Melayu										
<b>Kursus 2</b>											
<b>Kemahiran</b>	<b>Pengetahuan</b>	<b>Kemahiran</b>	<b>Pengetahuan</b>	<b>Kemahiran</b>	<b>Pengetahuan</b>	<b>Kemahiran</b>	<b>Pengetahuan</b>	<b>Kemahiran</b>	<b>Pengetahuan</b>		
Menghuraikan	- latar belakang kesusasteraan Melayu dan prosa Melayu moden	Merumuskan	- pemikiran dalam puisi Melayu tradisional - pemikiran dalam puisi Melayu moden - pemikiran dalam prosa Melayu tradisional	Mengulas	- teks sastera moden - - teori kesusasteraan						
<b>Kursus 3</b>											
<b>Kemahiran</b>	<b>Pengetahuan</b>	<b>Kemahiran</b>	<b>Pengetahuan</b>	<b>Kemahiran</b>	<b>Pengetahuan</b>	<b>Kemahiran</b>	<b>Pengetahuan</b>	<b>Kemahiran</b>	<b>Pengetahuan</b>		
<b>Peringkat 2: Bukti Pentaksiran (Assessment Evidence)</b>					<b>Peringkat 3: Pelan Pembelajaran</b>						
<b>Evidens ( Berdasarkan MK):</b>  <b>Kursus 1</b> <b>BMMB3183 Fonetik dan Fonologi Bahasa Melayu</b>  Berdasarkan MK: 1. Pentaksiran 1 - Transkripsi 20% 2. <b>Pentaksiran 2 - Persembahan 30% (HPK3)</b> 3. Pentaksiran 3 - Peperiksaan 50%  <b>Kursus 2</b> <b>BMMB8193 Pengantar Kesusasteraan Melayu</b>		<b>Tugas Pembelajaran (T) - Tugas Kuliah dan Tutorial:</b>  <b>Tugas PB:</b> Pelajar diminta:  <b>KURSUS 1: BMMB3183</b> <b>HPK 3: Mengintegrasikan fonetik dan fonologi dalam aktiviti kebahasaan dengan pengujaran dan penyukuan sebutan baku.</b>  <b>KURSUS 2: BMMB8193</b>			<b>Pembelajaran (L) ? :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><b>W (Where, Why)</b> = ke mana arah tujuan             <ul style="list-style-type: none"> <li>Membawa pelajar menuju kepada pencapaian CLO dan TBI</li> </ul> </li> </ul> <b>Aktiviti</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>H (Hook, Hold)</b> = menarik minat pelajar             <ul style="list-style-type: none"> <li>Binaan kumpulan – nama kumpulan, moto, <i>war cry</i>, logo (NASOMOLO)</li> <li>Pelajar merancang aktiviti pembelajaran luar bilik darjah seperti pasar raya</li> <li>Aktiviti menggunakan media sosial seperti Youtube dan Tik Tok</li> <li>Aktiviti Kamishibai dalam</li> </ul> </li> </ul>			<b>Elemen 6C dan KI:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><b>C1 – Sahsiah (Character):</b> tugas tutorial dan pentaksiran berterusan membina karakter pelajar</li> <li><b>C2 – Kewarganegaraan (Citizenship):</b> ada tanggungjawab untuk menghasilkan buku literasi bacaan untuk kanak-kanak</li> <li><b>C3 – Kolaborasi (Collaboration):</b></li> </ul>		<b>Model KPPB:</b>  <b>MPM:</b> <b>Aspirasi</b> - aktiviti berasaskan minat dan keperluan pelajar - Pelajar menentukan sendiri keputusan dan memberikan rasional - Binaan kumpulan (NASOMOLO) berdasarkan minat dan idea sendiri  <b>Belajar Cara Belajar</b> - menggunakan kaedah mnemonik, ADREG, VR dll	

Tips: 1. Boleh gunakan 'Voice Typing' jika anda tidak mahu menaip.  
 2. Gunakan *Extension* AI seperti ChatGPT untuk bertanya. Boleh gunakan *extension* ini <https://gpt.space/>

<p>Berdasarkan MK:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pentaksiran 1 - Penulisan 30%</li> <li>2. <b>Pentaksiran 2 - Persembahan 30% (HPK2)</b></li> <li>3. Pentaksiran 3 - 40%</li> </ol> <p><b>Evidens lain (Other Evidences):</b></p> <p><b>Aktiviti Kuliah dan Tutorial:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sesi Bual Bicara dengan pelajar luar negara di Uzbekistan dan Jepun - perkongsian tentang bidang fonetik dan bahan sastera.</li> <li>2. Aktiviti persembahan kebahasaan berkolaboratif dengan Universiti luar negara dan IPT tempatan.</li> <li>3. Aktiviti pembelajaran luar bilik darjah - Kajian kes Dialek Melayu di Semenanjung (Bahagian Utara)</li> <li>4. Aktiviti kebahasaan - bercerita dengan menggunakan kaedah Kamishibai (Kaedah wayang kertas dari Jepun).</li> <li>5. Aktiviti menghasilkan buku kecil (cerita binatang).</li> <li>6. Aktiviti mentranskripsikan lagu rakyat negeri-negeri di Malaysia &amp; wacana cerita binatang.</li> <li>7. Aktiviti mengupas isu-isu fonetik di sekolah untuk memulakan inovasi.</li> <li>8. Aktiviti mengintegrasikan penghasilan cerita binatang + isu-isu fonetik = menghasilkan inovasi <i>Virtual Reality (Apply to real-world unpredictable situations - dalam kontinum model aplikasi - Rigor/Relevance Framework.</i></li> </ol>	<p><b>HPK 2: Merumuskan pemikiran dalam puisi Melayu tradisional dan moden serta prosa Melayu tradisional.</b></p> <p>Tugasan gabungan kursus secara <i>interdisciplinary</i>: BMMB3183 (T2) dan BMMB3193 (T2)</p> <p>Kepelbagaian budaya menggambarkan ciri-ciri unik yang dimiliki oleh masyarakat Malaysia. Keunikan itulah menjadi identiti masyarakat sebagai asas pembinaan bangsa Malaysia sesuai dengan ungkapan <i>Keunikan Budaya Asas Pembinaan Bangsa.</i></p> <p>Secara berkumpulan, anda dikehendaki menghasilkan satu persembahan bercerita tentang satu cerita binatang yang memaparkan keunikan budaya ke arah pembinaan sesuatu bangsa Malaysia. Dalam persembahan tersebut, anda dikehendaki merumuskan pemikiran yang terdapat dalam cerita tersebut sekali gus mengintegrasikan aspek fonetik dan fonologi dari aspek pengujaran dan penyukuan sebutan baku.</p> <p><b>Tugasan Kuliah dan Tutorial BMMB3183:</b> HPK 3 Mengintegrasikan fonetik dan fonologi dalam aktiviti kebahasaan dengan pengujaran dan penyukuan sebutan baku. (C6, A4, HPP2, HPP5, KKG8, KMK19)</p> <p><b>BMMB3193:</b> HPK 3 Mengulas teks sastera moden berdasarkan teori kesusasteraan. (C5, HPP2, KKG8 )</p> <p><b>Tugasan tutorial:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara berkumpulan, anda dikehendaki menghasilkan satu cerita binatang yang berilustrasi lukisan yang sesuai untuk murid-murid. (Aktiviti di dalam kelas)</li> <li>2. Secara berkumpulan anda dikehendaki menghasilkan inovasi pembelajaran berbentuk <i>virtual reality</i> tentang aktiviti pembelajaran fonetik berasaskan bahan berasaskan cerita binatang. (Aktiviti di dalam kelas)</li> <li>3. Secara berkumpulan, anda dikehendaki menghasilkan buku kecil cerita binatang untuk diterbitkan. (Aktiviti di dalam kelas)</li> <li>4. Secara berkumpulan, anda dikehendaki membuat transkripsi cerita binatang berdasarkan Carta Lambang Konsonan Antarabangsa (<i>The International Phonetic Alphabet</i>). (Aktiviti di dalam kelas).</li> </ol>	<p>meningkatkan kemahiran berbahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelajar sentiasa dibimbing menerokai EQ</li> <li>- Aktiviti bercorak penerokaan</li> <li>- Bina G-Sites dan Cospaces</li> <li>- Aktiviti memasukkan elemen inovasi e-EDEBEB</li> <li>- Pembelajaran <i>Virtual reality</i> melalui inovasi yang dihasilkan</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>E (Equip)</b> = membantu pelajar meneroka dan mengalami idea utama <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan TBI yang dirungkai sesuai dengan CLO</li> </ul> </li> <li>• <b>R (Rethink, Reflect, Revise)</b> = menyediakan ruang dan peluang untuk pelajar berfikir semula dan menyemak <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sesi brainstorming dalam kumpulan</li> <li>- Maklum balas yang berupa idea supaya pelajar berfikir semula</li> <li>- Mencetus pemikiran melalui EQ</li> </ul> </li> <li>• <b>E (Evaluate)</b> = pelajar diberi peluang menilai kerja mereka dan implikasinya <ul style="list-style-type: none"> <li>- GF – buat instrument menilai tentang keterampilan berbahasa</li> <li>- Aktiviti pembelajaran dengan menggunakan pemikiran reflektif</li> </ul> </li> <li>• <b>T (Tailored)</b> = sesuai dengan kepelbagaian kebolehan atau latar belakang pelajar <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ambil kira model pembelajaran murid minat, keperluan dan kebolehan dan latar belakang</li> </ul> </li> <li>• <b>O (Organized)</b> = melibatkan pelajar secara maksimum dan berkesan <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembelajaran abad ke-21 (Lay-out)</li> <li>- Kolaboratif dalam kumpulan</li> <li>- Aktiviti yang dirancang dilaksanakan pelajar, penglibatan lebih berkesan</li> <li>- Aktiviti berpusatkan pelajar</li> <li>- Lawatan dianjurkan dan dilaksanakan pelajar sendiri</li> </ul> </li> </ul>	<p>kerjasama dalam kumpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>C4 – Komunikasi (Communication):</b> komunikasi dalam kumpulan, pembentangan dalam tutorial, persembahan ketika berkongsi projek</li> <li>• <b>C5 – Kreativiti (Creativity):</b> - tugas yang diberikan mencabar pemikiran kritis dan kreatif, contoh binaan kumpulan, penghasilan buku kecil cerita kanak-kanak</li> <li>• <b>C6 – Pemikiran Kritis (Critical Thinking):</b> tugas yang diberikan mencabar pemikiran kritis dan kreatif, contoh binaan kumpulan, penghasilan buku kecil cerita kanak-kanak</li> </ul>	<p><b>Perhubungan</b> - Pelajar menjalin hubungan dengan pihak sekolah, USM, UUM &amp; IPGKTB</p> <p><b>MRP:</b> <b>Amalan Pedagogi</b> - fokus kepada pendekatan kontemporari</p> <p><b>Persekitaran Pembelajaran</b> Aktiviti lawatan, aktiviti luar bilik darjah</p> <p><b>Pemanfaatan Digital</b> Sites, Cospaces, GD, GD, GM, Streamyard, YOUTUBE</p> <p><b>Rakan Pembelajaran</b> Sekolah, USM, UUM &amp; IPGKTB</p> <p><b>Kerangka 3E:</b> <b>Engagement</b> - penggunaan pelbagai tools Google dan aplikasi lain (AI). <b>Enhancement</b> - Menerokai aplikasi terkini dalam meningkatkan kemahiran digital melalui tugas yang diberikan</p> <p><b>Extension</b> - menghasilkan inovasi melalui Cospaces &amp; buku digital</p> <p><b>Kerangka 3R:</b> <b>Rigor</b> - setiap aktiviti pembelajaran dalam kontinum pengetahuan, akan fokus kepada yang tertinggi (mencipta).</p> <p><b>Relevance</b> - Setiap aktiviti pembelajaran dalam kontinum model aplikasi akan fokus kepada yang tertinggi (aplikasi dalam</p>
--	---	--	--	---

- Tips: 1. Boleh gunakan "Voice Typing" jika anda tidak mahu menaip.  
2. Gunakan *Extension* AI seperti ChatGPT untuk bertanya. Boleh gunakan *extension* ini <https://gpt.space/>

	<p>5. Secara berkumpulan, anda dikehendaki membuat persembahan tentang cerita binatang melalui aktiviti kebahasaan dengan mengintegrasikan aspek fonetik dan fonologi iaitu dari aspek pengujaran dan penyukuan sebutan baku. (Aktiviti lawatan - persembahan).</p> <p>6. Produk akhir aktiviti (klimaks) ialah penghasilan inovasi Virtual Reality menggunakan Cospaces. (Kuandron D dalam Rigor &amp; Relevance)</p>			<p>dunia sebenarnya dalam situasi yang tidak dapat diramalkan).  [<b>daripada Quandron pemerolehan (A), aplikasi (B), asimilasi (C) ke adaptasi (D)</b>]</p> <p><b>Relationship</b> - Fokus kepada kepimpinan peringkat tertinggi menghubungkan idea ke arah pembinaan <i>Relationship</i> dan bagaimana <i>Relationship</i> pelajar dengan staf, pensyarah dll dibangunkan untuk mencapai peringkat tertinggi dalam <i>Rigor</i> dan <i>Relevance</i>.</p> <p>Tips: Tanya Perplexity atau mana-mana AI</p>
--	--	--	--	---

### RANCANG OPD ANDA BERDASARKAN KPPB

[Kembali ke !\[\]\(2bdfe261b986065ee0ac76460d6528c9\_img.jpg\)](#)

<p><b>Guna Semula (Reusable): <a href="#">Template DLO (Google Site)</a> - perlu gunakan emel epembelajaran</b></p>	<p><b>Replikasi dalam DLO: <a href="#">(Gunakan pendekatan Hyperdocs)</a></b></p>	<p><b>Interaktif: <a href="#">Gunakan Pendekatan Hyperdocs</a></b></p>	<p><b>MetaData: (siapa?)</b></p>	<p><b>Pautan kepada OPD:</b></p>
<p><b>Pembelajaran Bermakna 1:</b></p> <p>1.</p>	<p><b>Pembelajaran Bermakna 2:</b></p> <p>1.</p>	<p><b>Pembelajaran Bermakna 3:</b></p> <p>1.</p>	<p><b>Pembelajaran Bermakna 4:</b></p> <p>1.</p>	<p><b>Pembelajaran Bermakna 5</b></p> <p>1. :</p>
<p><b>Kompetensi Global 6C:</b></p> <p>C1- Sahsiah (Character)  C2 - Kewarganegaraan (Citizenship)  C3 - Kolaborasi (Collaboration)  C4 - Komunikasi (Communication)  C5 - Kreativiti (Creativity)</p>	<p><b>Kompetensi Global 6C:</b></p> <p>C1- Sahsiah (Character)  C2 - Kewarganegaraan (Citizenship)  C3 - Kolaborasi (Collaboration)  C4 - Komunikasi (Communication)  C5 - Kreativiti (Creativity)</p>	<p><b>Kompetensi Global 6C:</b></p> <p>C1- Sahsiah (Character)  C2 - Kewarganegaraan (Citizenship)  C3 - Kolaborasi (Collaboration)  C4 - Komunikasi (Communication)  C5 - Kreativiti (Creativity)</p>	<p><b>Kompetensi Global 6C:</b></p> <p>C1- Sahsiah (Character)  C2 - Kewarganegaraan (Citizenship)  C3 - Kolaborasi (Collaboration)</p>	<p><b>Kompetensi Global 6C:</b></p> <p>C1- Sahsiah (Character)  C2 - Kewarganegaraan (Citizenship)  C3 - Kolaborasi (Collaboration)</p>

- Tips: 1. Boleh gunakan 'Voice Typing' jika anda tidak mahu menaip.  
2. Gunakan *Extension* AI seperti ChatGPT untuk bertanya. Boleh gunakan *extension* ini <https://gpt.space/>

<p><b>C6- Pemikiran Kritis (Critical Thinking)</b></p> <p><b>MPM:</b> Aspirasi Belajar Cara Belajar Perhubungan</p> <p><b>MRBP:</b> Amalan Pedagogi Persekitaran Pembelajaran Pemanfaatan Digital Rakan Pembelajaran</p> <p><b>Kerangka 3E:</b> Engagement (perplexity) Enhancement Extension</p> <p><b>Kerangka 3R:</b> Rigor Relevance Relationship</p>	<p><b>C6- Pemikiran Kritis (Critical Thinking)</b></p> <p><b>MPM:</b> Aspirasi Belajar Cara Belajar Perhubungan</p> <p><b>MRBP:</b> Amalan Pedagogi Persekitaran Pembelajaran Pemanfaatan Digital Rakan Pembelajaran</p> <p><b>Kerangka 3E:</b> Engagement (perplexity) Enhancement Extension</p> <p><b>Kerangka 3R:</b> Rigor Relevance Relationship</p>	<p><b>C6- Pemikiran Kritis (Critical Thinking)</b></p> <p><b>MPM:</b> Aspirasi Belajar Cara Belajar Perhubungan</p> <p><b>MRBP:</b> Amalan Pedagogi Persekitaran Pembelajaran Pemanfaatan Digital Rakan Pembelajaran</p> <p><b>Kerangka 3E:</b> Engagement (perplexity) Enhancement Extension</p> <p><b>Kerangka 3R:</b> Rigor Relevance Relationship</p>	<p><b>C4 - Komunikasi (Communication)</b> <b>C5 - Kreativiti (Creativity)</b> <b>C6- Pemikiran Kritis (Critical Thinking)</b></p> <p><b>MPM:</b> Aspirasi Belajar Cara Belajar Perhubungan</p> <p><b>MRBP:</b> Amalan Pedagogi Persekitaran Pembelajaran Pemanfaatan Digital Rakan Pembelajaran</p> <p><b>Kerangka 3E:</b> Engagement (perplexity) Enhancement Extension</p> <p><b>Kerangka 3R:</b> Rigor Relevance Relationship</p>	<p><b>C4 - Komunikasi (Communication)</b> <b>C5 - Kreativiti (Creativity)</b> <b>C6- Pemikiran Kritis (Critical Thinking)</b></p> <p><b>MPM:</b> Aspirasi Belajar Cara Belajar Perhubungan</p> <p><b>MRBP:</b> Amalan Pedagogi Persekitaran Pembelajaran Pemanfaatan Digital Rakan Pembelajaran</p> <p><b>Kerangka 3E:</b> Engagement (perplexity) Enhancement Extension</p> <p><b>Kerangka 3R:</b> Rigor Relevance Relationship</p>
---	---	---	--	--

[Kembali ke](#) 

- Tips: 1. Boleh gunakan 'Voice Typing' jika anda tidak mahu menaip.  
2. Gunakan *Extension* AI seperti ChatGPT untuk bertanya. Boleh gunakan *extension* ini <https://gpt.space/>

## Sumber & Pemudah Kecekapan

[Kembali ke](#) 

Gunakan **Artificial Intelligence** dalam Chrome dan Google Workspace for Education:

1. [Chrome Extension: Perplexity](#)
2. [Google Workspace Extension](#)
3. Direktori AI dari Canopy <https://www.canopydirectory.com/>
4. Direktori AI dari Futurepedia <https://www.futurepedia.io/ai-tools>
5. AI Tools Directory <https://aitoolsdirectory.com/>

Saranan P&P menggunakan AI dari MQA:

<https://www.mqa.gov.my/pv4/document/2023/edited/MQA%20Advisory%20Note%20No.22023-%20AI%20Generatif.pdf>

Belajar dan dapatkan sijil Google Documents dari Google Applied Digital Skills:

1. [Google Document Part 1](#)
2. [Google Document Part 2](#)
3. [Design a Website to Promote a Project \(Google Site\)](#)

Penerangan yang terperinci tentang Big Picture boleh didapati pada pautan berikut:

<https://www.smores.com/t9vhm>

Infografik tentang cara-cara penghasilan berkaitan DLO-KPPB

1. Khusus untuk [penghasilan OPD-KPPB](#)
2. Merekabentuk aktiviti [Model SAMR dengan Google Workspace](#)
3. Untuk elakkan [Cognitive Load](#)

Jamboard penerangan OPD- KPPB

[https://jamboard.google.com/d/1VJgJL\\_UflTWY10E-QXhYbSZbP3YdHYxrQoPchy4zG2g/edit?usp=sharing](https://jamboard.google.com/d/1VJgJL_UflTWY10E-QXhYbSZbP3YdHYxrQoPchy4zG2g/edit?usp=sharing)

- Tips: 1. Boleh gunakan 'Voice Typing' jika anda tidak mahu menaip.  
2. Gunakan *Extension* AI seperti ChatGPT untuk bertanya. Boleh gunakan *extension* ini <https://gpt.space/>

- Tips:
1. Boleh gunakan 'Voice Typing' jika anda tidak mahu menaip.
  2. Gunakan *Extension* AI seperti ChatGPT untuk bertanya. Boleh gunakan *extension* ini <https://gpt.space/>