

SULIT



UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA

**PEPERIKSAAN AKHIR
SEMESTER I
SESI 2012/2013**

NAMA KURSUS	:	PENGAJIAN MATEMATIK SEKOLAH RENDAH
KOD KURSUS	:	BBR 23503
PROGRAM	:	IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN SEKOLAH RENDAH DENGAN KEPUJIAN
TARIKH PEPERIKSAAN	:	DISEMBER 2012 / JANUARI 2013
JANGKA MASA	:	3 JAM
ARAHAN	:	JAWAB SEMUA SOALAN DI BAHAGIAN A, B, DAN C

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI DUA BELAS (12) MUKA SURAT

SULIT

BAHAGIAN A

Pilih jawapan yang tepat dari Jadual A untuk soalan S1 – S14. Isikan jawapan anda pada ruang yang disediakan.

perwakilan simbol	perkembangan kognitif	tujuan	Pendidikan Jasmani.	Bahagian Pendidikan Guru
pemantauan	mengurangkan	resepsi	inkuiri-penemuan	pembelajaran Gagne
induktif	deduktif	kefahaman	sosial	kemahiran asas

Jadual A

		Jawapan
S1	Kursus dalam perkhidmatan yang dikenali sebagai Bahasa Inggeris untuk pengajaran Matematik dan Sains (EteMS), telah dijalankan secara intensif oleh _____.	
S2	Salah satu cabaran utama dalam pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran Sains dan Matematik dalam Bahasa Inggeris (PPSMI) ialah _____ jurang perbezaan antara pelajar bandar dan luar bandar.	
S3	Komponen kesenian dan rekreasi mengandungi mata pelajaran, muzik, Pendidikan Seni dan _____.	
S4	Matapelajaran Bahasa dan Matematik terkandung dalam komponen _____.	
S5	Matlamat pendidikan Kurikulum Baru Sekolah Rendah (KBSR) adalah untuk memastikan perkembangan murid secara menyeluruh yang meliputi aspek jasmani, emosi, rohani, intelek dan _____.	
S6	Teori Ausubel menyatakan manusia memperoleh ilmu kebanyakannya melalui pembelajaran _____.	
S7	Berupaya mengawal emosi daripada stimuli luar merupakan ciri _____.	
S8	_____ ialah satu cara yang berkesan untuk menyatakan konsep perwakilan gambar.	
S9	_____ ialah satu kaedah cadangan Jerome Bruner.	
S10	Pertalian bahasa merupakan syarat _____.	
S11	Kaedah yang melibatkan aktiviti mengumpul dan mentafsir maklumat dan kemudiannya membuat generalisasi dan kesimpulan dinamakan _____.	
S12	Kaedah pengajaran yang bermula daripada ciri umum kepada satu bentuk yang spesifik atau khusus dinamakan _____.	
S13	Kajian menunjukkan bahawa penggunaan berkesan maklumbalas komputer memerlukan _____ bagi memastikan murid belajar apa yang sepatutnya.	
S14	Kaedah Kerja Praktik boleh ditarifkan sebagai aktiviti yang mempunyai _____ untuk mendapatkan hasil daripada kerjanya.	

Pilih jawapan yang tepat dari Jadual B untuk soalan S15 – S30. Isikan jawapan anda pada ruang yang disediakan.

Sistem Pembelajaran Bersepadu (ILS)	Teknologi Informasi dan Komunikasi	berlatih kemahiran	<i>Student Team Learning</i>	maklumbalas formatif
tiruan	evolusi	perisian	ganjaran	berbeza
hasil kreatif	efektif	tujuan	asal	motivasi
teknologi komputer	meningkatkan	asli	sama	interaksi

Jadual B

		Jawapan
S15	Kaedah _____ merupakan suatu teknik pembelajaran koperatif yang dibangunkan di Johns Hopkins University.	
S16	_____ dapat membantu murid mengenalpasti bagaimana mereka boleh mempertingkatkan pencapaian.	
S17	Pembelajaran koperatif terbukti berkesan terhadap pencapaian pelajar disebabkan oleh model teori _____ dan kognitif.	
S18	Penyelidikan dalam pembelajaran koperatif telah menunjukkan ianya berjaya _____ pencapaian pelajar dalam akademik dan sahsiah diri.	
S19	Pemberian _____ kepada kumpulan berdasarkan prestasi ahli-ahli kumpulan mewujudkan struktur interpersonal.	
S20	Kaedah yang paling _____ dalam penghuraian kognitif ialah dengan cara menerangkan suatu bahan/teks kepada orang lain.	
S21	Kreatif bererti _____ dan kesesuaian.	
S22	Orang kreatif bererti orang yang menghasilkan _____.	
S23	Sesuatu yang baru dan _____ adalah biasanya dikaitkan dengan kreativiti.	
S24	Konsep kreativiti dalam sesetengah budaya timur atau tradisional adalah satu proses pertumbuhan individu, perjalanan rohani atau _____ dalam budaya masyarakat.	
S25	Budaya pada hakikatnya _____ dalam konsep kreativiti.	
S26	_____ melalui komputer boleh meningkatkan pembelajaran murid.	
S27	Satu faktor yang menyumbang kepada pencapaian baik murid apabila menggunakan ICT ialah _____ tajuk yang dipelajari.	
S28	_____ adalah alat yang berkuasa untuk menyampaikan atau mewakili maklumat dalam bentuk yang berbeza.	
S29	_____ membolehkan murid membuat pelbagai grafik ke skrin.	
S30	_____ mempunyai semua bukti pencapaian murid yang lebih baik melalui maklumbalas daripada komputer.	

BAHAGIAN B

Bagi S31 – S65, sila tanda jawapan anda pada borang OMR. Tandakan 'A' bagi jawapan yang betul dan tandakan 'B' bagi jawapan yang salah.

- S31 Kajian ALP di England, mendapati bahawa terdapat perkaitan yang kuat antara kekerapan menggunakan komputer dengan pencapaian murid.
- S32 Guru-guru telah diberikan latihan untuk menggunakan bahan-bahan interaktif pengajaran dan pembelajaran oleh Pusat Perkembangan Kurikulum (PPK).
- S33 Isi kandungan MyCD murid termasuklah latihan dan aktiviti secara interaktif, permainan, simulasi dan e-ujian.
- S34 Antara objektif penting pembentukan Kurikulum Baru Sekolah Rendah (KBSR) yang perlu dicapai ialah penguasaan murid terhadap kemahiran membaca, menulis dan mengira.
- S35 Komponen Kesenian dan Rekreasi adalah termasuk dalam bidang manusia dan alam kelilingnya.
- S36 Dasar pelaksanaan Kurikulum Baru Sekolah Rendah (KBSR) dirancang melalui tiga bidang asas, iaitu bidang komunikasi, bidang alam sekitar dan bidang perkembangan diri individu.
- S37 Penggunaan komputer dalam tugas kolaboratif dapat menyokong murid untuk bercakap dalam kumpulan kecil mereka.
- S38 Peringkat perkembangan kognitif mengikut teori Bruner ialah peringkat enaktif, ikonik dan konsep.
- S39 Zoltan Dienes mengelaskan konsep matematik dalam 3 kategori dan konsep tulen haruslah dipelajari kemudian.
- S40 Salah satu strategi untuk memastikan wujudnya kesesuaian ialah dengan memulakan pembelajaran berpandukan kepada penyusunan awal-struktur yang menerangkan hubungan antara konsep-konsep yang mahu disampaikan.
- S41 Penggunaan bahasa untuk menyatakan konsep dan idea adalah ciri perkembangan kognitif.
- S42 Skema ialah merupakan proses kognitif yang mana seseorang menyatukan pengalaman-pengalaman baru ke dalam skema yang sedia ada, iaitu penyerapan maklumat baru ke dalam struktur yang sedia ada.
- S43 Pendekatan deduktif amat sesuai untuk sesuatu kelas yang majoritinya pelajar yang lemah dalam pembelajaran.
- S44 Kaedah deduktif dalam pengajaran Matematik dimulakan dengan penggunaan rumus, hukum atau teori yang telah dipelajari untuk mendapatkan rumusan atau generalisasi yang baru.
- S45 Ahli konstruktivisme mempercayai bahawa pelajar membentuk tingkahlaku yang baru melalui ransangan yang diberi secara berterusan.

- S46 Reka bentuk pengajaran yang berasaskan teori konstruktivisme akan mempunyai aktiviti pembelajaran yang menggalakkan interaksi pelajar dengan pelajar.
- S47 Cikgu Tan memulakan pengajaran topik Isipadu dengan mengisikan air ke dalam kotak plastik yang pelbagai bentuk dan saiz adalah bertujuan untuk memotivasikan pelajar kepada topik baru.
- S48 Pendekatan Induktif lebih sesuai daripada deduktif untuk mengajar penyelesaian masalah Matematik.
- S49 Kaedah *Student Team Learning* menekankan kepentingan matlamat dan kejayaan kumpulan belajar.
- S50 Penyelidikan dalam psikologi kognitif membuktikan bahawa menulis rumusan/ringkasan bagi suatu kuliah syarahan adalah lebih baik daripada hanya menyalin nota.
- S51 Projek kumpulan yang baik dihasilkan daripada penglibatan semua ahli kumpulan dengan tanggungjawab yang dibahagi sama rata.
- S52 Menurut perspektif motivasi, struktur koperatif boleh mewujudkan situasi di mana kumpulan yang berjaya akan menyebabkan ahli-ahlinya juga berjaya mencapai matlamat diri masing-masing.
- S53 Dalam pembelajaran tradisional, hanya pelajar tertentu sahaja yang memiliki kualiti dalam mendapatkan gred yang baik.
- S54 Dalam kaedah pembelajaran secara *Cooperative Scripts*, pelajar-pelajar dalam kumpulan berperanan sebagai pencatat dan pendengar yang akan membetulkan sebarang kesilapan pada ringkasan tersebut.
- S55 Dalam satu aktiviti pengajaran yang menyeronokkan tidak semestinya meningkatkan kreativiti melainkan pelajar mempunyai peluang untuk pemikiran kreatif.
- S56 Pengajaran kreatif atau guru kreatif adalah perlu untuk membangunkan kreativiti.
- S57 Mempelbagai teknik pengajaran adalah lebih penting untuk meningkatkan kreativiti pelajar.
- S58 Kreativiti boleh dibangunkan apabila pelajar merangka eksperimen mereka sendiri.
- S59 Apabila pengajaran untuk meningkatkan kreativiti, kita mesti menyediakan pelajar dengan pengetahuan, kemahiran dan persekitaran yang diperlukan untuk kreativiti.
- S60 Guru tidak perlu mempersoalkan nilai pengajaran jika hanya mengadakan aktiviti menarik untuk meningkatkan kreativiti pelajar.
- S61 Komputer dapat membantu meningkatkan motivasi diri pelajar.
- S62 Dalam kajian kes “Membangunkan Kemahiran Mengira Dengan Resepsi Murid” mendapati bahawa ICT kurang berkesan dalam mempertingkatkan kemahiran mengira murid.

- S63 Maklumbalas dalam Program Matematik Tutor adalah jenis yang tidak membantu murid membetulkan kesilapan mereka.
- S64 “Perisian arahan” sangat membantu dalam aktiviti latihan dan latih tubi secara individu.
- S65 Dengan memanipulasi formula algebra dan memerhatikan perubahan fungsi pada kalkulator grafik, ini dapat membangunkan pemahaman murid dalam hubungan matematik

BAHAGIAN C

Bagi S66 – S100, tandakan jawapan yang betul pada borang OMR.

- S66 Perisian yang dapat menyokong dan mengekalkan perbincangan harus menyediakan
- I cabaran dan masalah yang mempunyai makna untuk kanak-kanak itu.
 - II tujuan yang jelas
 - III tiada ciri-ciri yang menggalakkan individu untuk bergilir-gilir atau bekerja secara kompetitif
 - IV pilihan jawapan yang terhad
- A I, III dan IV
 - B I, II dan III
 - C II, III dan IV
 - D I, II, III dan IV
- S67 Peranan komputer dalam kajian “Membina pemikiran matematik melalui perbincangan kolaboratif” ialah
- A meningkatkan motivasi diri murid
 - B memudahkan kerja-kerja pengiraan matematik.
 - C menstrukturkan perbincangan murid mengikut prinsip-prinsip yang telah ditetapkan.
 - D Semua yang di atas.
- S68 Berikut adalah benar mengenai Pengajaran dan Pembelajaran Sains dan Matematik dalam Bahasa Inggeris (PPSMI), KECUALI
- A Satu dasar pendidikan yang telah diputuskan oleh Mesyuarat Khas Jemaah Menteri pada 19 Julai 2003
 - B Bahasa Inggeris akan menggantikan Bahasa Kebangsaan dalam subjek Sains dan Matematik di semua peringkat pendidikan.
 - C Dilaksanakan sepenuhnya pada tahun 2007 (peringkat sekolah menengah) dan tahun 2008 (peringkat sekolah rendah)
 - D Dimansuhkan sepenuhnya pada tahun 2012.
- S69 Antara komponen bahan-bahan pembelajaran PPSMI adalah
- I buku Teks
 - II buku latihan dan aktiviti
 - III buku panduan guru
 - IV komputer riba

- A I, II, III
- B I, II, IV
- C I, III, IV
- D I, II, III dan IV

S70 Salah satu kandungan dalam CD-ROM guru ialah

- A e-ujian
- B bank soalan
- C latihan dan aktiviti secara interaktif
- D permainan

S71 Aspek-aspek yang ter kandung dalam kemahiran membaca, menulis dan mengira meliputi kemahiran

- I pertuturan
- II pendengaran
- III pembacaan untuk kefahaman
- IV penulisan berasaskan pengetahuan dan pengalaman
- V penggunaan keempat-empat operasi matematik, iaitu campur, tolak, darab dan bahagi.

- A I, II, III
- B I, II, III, IV
- C III, IV, V
- D I, II, III dan IV

S72 Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Moral merupakan Komponen Kerohanian, Nilai dan Sikap yang terkandung dalam bidang

- A komunikasi
- B manusia dengan alam sekitar
- C perkembangan individu
- D alam sekitar

S73 Prinsip kanak-kanak mempelajari matematik mengikut pembelajaran Zoltan Dienes adalah seperti berikut KECUALI

- A prinsip konstruktiviti
- B prinsip perubahan perseptual
- C prinsip dinamik
- D prinsip seragam

S74 Kesan pembelajaran Zoltan Dienes terhadap pembelajaran matematik dapat mewujudkan beberapa aktiviti seperti berikut KECUALI

- A permainan bebas
- B permainan berstruktur
- C perwakilan gambar
- D perwakilan struktur

- S75 Terdapat 9 turutan pembelajaran mengikut Gagne iaitu seperti berikut KECUALI
- A mendapatkan perhatian
 - B menggalakkan ingat kembali
 - C menilai pencapaian
 - D tidak memaklumkan objektif
- S76 Proses pembelajaran yang diperkenalkan oleh Jean Piaget adalah seperti berikut KECUALI
- A proses skema
 - B proses asimilasi
 - C proses akomodasi
 - D proses adaptasi
- S77 Pada tahun 1963, Bruner dan Kenney berjaya membina 4 Teorem Pembelajaran Matematik seperti berikut KECUALI
- A Teorem Pembinaan
 - B Teorem Sebab dan Akibat
 - C Teorem Tatatanda
 - D Teorem Kontras dan Variasi
- S78 Berikut adalah perkembangan pemikiran kanak-kanak yang dapat dibahagikan kepada 4 peringkat mengikut Teori Piaget KECUALI
- A deria motor
 - B operasi pra-formal
 - C pra-operasi
 - D operasi konkrit
- S79 Berikut merupakan fungsi spesifik kaedah pengajaran deduktif KECUALI
- A untuk penyelesaian masalah
 - B untuk membuat generalisasi baru
 - C untuk membentuk hipotesis
 - D untuk menganalisis kelemahan pembelajaran
- S80 Susunan berikut merupakan prosedur pengajaran berasaskan deduktif.
- A generalisasi, soal-jawab, pendedahan, pemantapan generalisasi
 - B pendedahan, mengemukakan generalisasi, menganalisis konsep, memantapkan generalisasi, penutup
 - C pendedahan, mengemukakan soalan, mengembang dari jawapan, membentuk generalisasi, penutup
 - D pendedahan, penilaian pengetahuan sedia ada, membentuk generalisasi, menyelaras pengetahuan, penutup
- S81 Aktiviti berikut adalah contoh pengajaran dan pembelajaran yang mengaplikasikan kaedah Kerja Praktik.
- I menggunakan contoh wang ringgit Malaysia dalam simulasi jual beli
 - II menggunakan pita ukur untuk mendapatkan ukuran bilik darjah
 - III menggunakan selinder penyukat untuk menerangkan konsep isipadu cecair
 - IV menggunakan bahan maujud dalam pengajaran sifar 2

- A I, II dan IV
- B I, II, dan III
- C II, III dan IV
- D I, II, III, dan IV

S82 Kenyataan berikut merupakan takif-takif Kaedah Inkuiri, kecuali

- I proses pengajaran dan pembelajaran yang berorientasikan mencari maklumat, menyoal dan mengkaji kebenaran.
- II teknik penyoalan mengenai satu perkara dan mencari jawapan kepada persoalan yang diutarakan.
- III prosedur menerokai punca dan sumber sesuatu masalah Matematik untuk membentuk kompetensi penyelesaian masalah yang lebih sistematik.
- IV amalan-amalan yang wajib dilakukan dalam penyelesaian masalah Matematik.

- A I dan II
- B II dan II
- C III dan IV
- D I, II, III, dan IV

S83 Kaedah Inkuiri merupakan satu daripada pendekatan pengajaran Matematik yang berkesan. Perkataan “inkuiri” itu sendiri merujuk kepada

- I proses mencari kebenaran/maklumat
- II proses mencari maklumat melalui penyoalan
- III proses yang bermula dengan menggunakan tanda soal pada setiap kenyataan yang didengarinya.
- IV proses yang bermula dengan menggunakan deria untuk mengumpul maklumat dan data.

- A I dan II
- B III dan IV
- C I, II dan III
- D I, II, III dan IV

S84 Mengikut pendapat ahli konstruktivisme, pendekatan konstruktivisme melibatkan lima fasa yang utama seperti susunan berikut.

- A orientasi, pencetusan idea, penstrukturan semula idea, aplikasi idea, refleksi
- B orientasi, refleksi, pencetusan idea, penstrukturan semula idea, aplikasi idea
- C pencetusan idea, penstrukturan semula idea, aplikasi idea, orientasi, refleksi
- D orientasi, pencetusan idea, aplikasi idea, refleksi, penstrukturan idea, orientasi

S85 Teori _____ boleh dipecahkan kepada dua kategori penting, iaitu *Developmental Theories* dan *Cognitive Elaboration Theories*.

- A kognitif
- B afektif
- C psikomotor
- D penilaian

S86 Aktiviti-aktiviti koperatif tidak formal adalah terdiri daripada

- I *Spontaneous Group Discussion*
- II *Numbered Heads Together*
- III *Team Product*
- IV *Cooperative Review*

- A I dan III
- B IV sahaja
- C II, III dan IV
- D I, II, III dan IV

S87 Matlamat utama pembelajaran koperatif ialah untuk memberi pelajar pengetahuan, konsep ilmu, _____ dan kefahaman yang diperlukan supaya mereka dapat memberi sumbangan kepada masyarakat.

- A praktikal
- B amali
- C kemahiran
- D pendedahan

S88 Dari sudut motivasi dalam pembelajaran koperatif, ahli kumpulan perlu membantu sesama mereka bagi menjayakan matlamat kumpulan menerusi _____ antara satu sama lain.

- A. galakan
- B. pujian
- C. kritikan
- D. cemuhan

S89 Kajian oleh Donald Dansereau menunjukkan pelajar-pelajar kolej yang belajar bersama secara _____ berupaya mempelajari suatu perkara dengan lebih baik daripada pelajar yang belajar sendiri.

- A *Cooperative Scripts*
- B *Cognitive Text*
- C *Cooperative Composition*
- D *Cognitive Division*

S90 Pengajaran untuk meningkatkan kreativiti boleh membantu pelajar mengenal pasti dan menyelesaikan masalah dari _____ sudut pandangan.

- A satu
- B ketidakserasian
- C pelbagai
- D lain

S91 Pengajaran yang baik adalah berikut KECUALI

- A pengajaran yang memberi tumpuan kepada pertumbuhan intelektual.
- B pengajaran yang melibatkan analisis data.
- C pengajaran yang menuntut konteks nilai bersama.
- D pengajaran tertumpu kepada gred.

S92 Aktiviti-aktiviti yang melibatkan pelajar dalam _____, _____, _____ dan asal perwakilan idea meningkatkan pembelajaran

- I menyelesaikan masalah
- II komunikasi bermakna
- III menerima
- IV mempersoal

- A I, II dan III
- B I, II dan IV
- C I, III dan IV
- D II, III dan IV

S93 Pengajaran dan kreativiti membawa bersamanya tanggungjawab untuk membincangkan idea-idea baru membawa kegembiraan dan memberi _____.

- A manfaat kepada orang lain
- B kebaikan kepada segolongan manusia
- C interaksi antara manusia
- D tumpuan kepada gred

S94 Pernyataan manakah yang benar?

- I Dari perkembangan Piaget, ahli psikologi memberi tumpuan kepada individu sebagai autonomi membawa berinteraksi dengan dunia dan mewujudkan kognitif mereka.
- II Dengan kemunculan kerja Vygostsky, pembelajaran dan kreativiti berlaku dalam masyarakat.
- III Renzulli ditakrifkan *giftedness* sebagai keupayaan untuk menggunakan aset intelektual mereka, motivasi dan kreatif dalam cara yang membawa kepada produktiviti kreatif cemerlang.
- IV Bowers berkenaan usaha untuk membantu pelajar melahirkan pemikiran masing-masing dan risiko melemahkan perasaan mereka dan membantu komuniti menyelesaikan masalah

- A I and II
- B I, II dan III
- C I, III dan IV
- D I, II, III dan IV

S95 Kreativiti dalam bidang teknologi dan juga seni visual mempunyai sejarah yang dilihat menyumbang kepada penonton dan memanipulasi hubungan dengan _____.

- A alam sekitar
- B manusia
- C guru
- D pelajar

- S96** Berikut adalah benar tentang CD-ROM, KECUALI
- A. merupakan salah satu media yang dapat membantu proses pengajaran dan pembelajaran
 - B. Mudah dibawa dan disimpan
 - C. Isi kandungannya terbatas
 - D. Terdapat gabungan elemen teks, grafik, audio, video dan animasi.
- S97** Yang berikut adalah kesan penggunaan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran
- I menggalakkan murid untuk bercakap dan berinteraksi sesama mereka
 - II membantu murid melakukan perbincangan dalam kumpulan kecil
 - III membantu membangunkan pemikiran dan pemahaman murid
 - IV meningkatkan tahap pencapaian murid
- A. I, III dan IV
 - B. I, II, dan III
 - C. II, III dan IV
 - D. I, II, III dan IV
- S98** Kajian mengenai "Penggunaan ICT Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Matematik di Kalangan Guru-Guru Pelatih UTM" mendapati bahawa faktor-faktor berikut adalah yang mempengaruhi penggunaan ICT dikalangan guru tersebut,
- I tajuk matapelajaran yang hendak diajar
 - II kemudahan peralatan dan perkakasan komputer yang disediakan
 - III faktor masa
 - IV kecekapan guru mengendalikan peralatan ICT
- A. I, III dan IV
 - B. I, II, dan III
 - C. II, III dan IV
 - D. I, II, III dan IV
- S99** ICT telah dikenalpasti dapat menangani isu-isu berikut dengan berkesan,
- I kesilapan membaca nombor dengan tepat
 - II mengira secara tidak tepat
 - III tidak mengenalpasti tulisan nombor dengan nama nombor
 - IV tidak pasti kedudukan nombor
- A I, III dan IV
 - B I, II, dan III
 - C II, III dan IV
 - D I, II, III dan IV
- S100** Perisian eksperimen yang menggalakkan murid untuk menyusun dan mengelaskan nombor dan bentuk dengan mencari persamaan dan perbezaan, dikenali juga dengan nama _____.
- A Monty
 - B National Numberacy Strategy's
 - C Hurkle
 - D Elicitation Engine