



UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA

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

NAMA KURSUS	:	KEMAHIRAN DALAM MATEMATIK
KOD KURSUS	:	BBR 23403
PROGRAM	:	SARJANA MUDA PENDIDIKAN SEKOLAH RENDAH
TARIKH PEPERIKSAAN	:	JUN 2013
JANGKA MASA	:	2 JAM 45 MINIT
ARAHAN	:	JAWAB SEMUA SOALAN YANG DISEDIAKAN DALAM BORANG OMR

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI 22 MUKA SURAT

- S1 Apakah penerapan kemahiran yang penting dalam menyelesaikan masalah menggunakan strategi percubaan dan kesilapan?
- A Mendengar
 - B Secara logik
 - C Soal dan jawab
 - D Komunikasi berkumpulan
- S2 Kegagalan dalam menyelesaikan masalah akan menyebabkan perubahan dibuat hasil daripada analisa kegagalan tersebut. Kemudiannya, percubaan dilakukan sekali lagi sehingga berjaya. Apakah jenis strategi bagi pembelajaran ini?
- A Cuba jaya
 - B Lihat dan dengar
 - C Menaakul secara mantik
 - D Mengguna secar algebra
- S3 Apakah kelemahan teknik cuba jaya dalam penyelesaian masalah?
- A Cepat menghasilkan jawapan
 - B Ianya satu proses yang perlahan
 - C Memupuk semangat mencuba sehingga berjaya
 - D Menjana idea bernas dalam perbincangan kumpulan
- S4 Manakah antara berikut BUKAN pendekatan yang sesuai untuk membantu pelajar dalam kaedah cuba jaya?
- A Segitiga ajaib (*Magic triangle*)
 - B Rangkaian boleh lalu (*Traversable network*)
 - C Masalah batu loncatan (*Stepping stone problem*)
 - D Masalah jambatan Koenigsberg (*Koenigsberg bridge problem*)
- S5 “Memulakan perjalanan dari mana-mana bandar dan hanya menyeberangi setiap jambatan sebanyak sekali sahaja, tanpa mengulangi perjalanan yang sebelumnya”. Apakah konsep merujuk kepada pernyataan di atas?
- A Membuat simulasi
 - B Mengenalpasti pola
 - C Mengadakan analogi
 - D Masalah jambatan *Koenigsberg*

- S6 Manakah antara berikut merupakan pembuktian masalah jambatan *Koenigsberg* oleh ahli matematik Switzerland, Leonhard Euler?
- A Mempunyai satu penyelesaian
 - B Tidak mempunyai penyelesaian
 - C Tidak mempunyai penyelesaian yang sama
 - D Tidak mempunyai kurang dari 2 penyelesaian
- S7 Rangkaian yang terletak pada satu satah mengandungi titik-titik yang dipanggil _____, laluan yang menghubungkan titik-titik tersebut dipanggil _____ dan kawasan yang terbentuk oleh titik-titik dan laluan tersebut.
- A lengkung ; bucu
 - B bucu ; lengkung
 - C lengkung ; garis lurus
 - D garis lurus ; lengkung
- S8 Euler telah membuktikan bahawa rangkaian boleh dilalui sekiranya terdapat bilangan _____ dan sisi yang genap.
- A bucu
 - B satah
 - C lengkung
 - D garisan
- S9 Bilangan bucu ditambah dengan bilangan kawasan sentiasa lebih dua dari bilangan lengkung. Formula manakah antara berikut yang mewakili pernyataan ini?
- A $V + R = A + 2$
 - B $V + R + 2 = A$
 - C $V - R = A + 2$
 - D $V + 2 = A + R$
- S10 Segitiga ajaib merupakan cara menempatkan _____ dalam barisan segitiga supaya jumlah bilangan sepanjang setiap sisi segitiga adalah sama.
- A huruf *A* hingga *X*
 - B huruf *A* hingga *Z*
 - C angka 1 hingga 9
 - D angka 1 hingga 10

- S11** Penyelesaian yang terhasil dari pemikiran logik masalah segitiga ajaib ialah
- A unik
 - B tersaur
 - C terbatas
 - D tidak unik
- S12** Strategi menggunakan bahan bantu boleh mendedahkan murid kepada situasi sebenar, seterusnya berupaya memberikan _____ dan menarik minat murid kepada penyelesaian masalah.
- A sebab
 - B nasihat
 - C motivasi
 - D pandangan
- S13** Saiz ukuran pada kadbod sangat penting untuk mendapatkan isipadu terkecil/terbesar bagi kuboid. Apakah dimensi yang terlibat dalam menentukan nilai isipadu suatu bongkah?
- A Lebar dan tinggi
 - B Panjang dan lebar
 - C Panjang dan tinggi
 - D Panjang, lebar dan tinggi
- S14** Strategi mendapatkan _____ adalah penting untuk membentuk generalisasi atau formula umum suatu masalah set nombor.
- A pola
 - B bentuk
 - C ukuran
 - D gambar rajah
- S15** Dalam jangjang aritmetik: 2, 9, 16, 23, ..., penentuan _____ dimulakan dengan proses mendapatkan sebutan pertama, beza sepunya dan seterusnya menggunakan formula am sebutan ke- n .
- A pola
 - B sudut
 - C lakaran
 - D simulasi

- S16** Strategi penyelesaian masalah menggunakan senarai bersistem, jadual atau carta mampu merangsang elemen-elemen berikut dalam diri murid untuk mendapatkan jawapan, kecuali
- A minat
 - B kreativiti
 - C imaginasi
 - D sifat rendah diri.
- S17** Komunikasi amat penting dalam kehidupan harian kerana ianya mempunyai tujuan tertentu seperti menyampaikan mesej, memberi _____ ataupun menyelesaikan _____.
- A masalah ; maklumat
 - B maklumat ; masalah
 - C kehidupan ; masalah
 - D kesenangan ; masalah
- S18** Terdapat 3 tingkat peraturan semiotik dalam komunikasi kecuali
- A sintaks
 - B dinamik
 - C semantik
 - D pragmatik.
- S19** Pragmatik adalah berkenaan dengan _____.
- A sifat tanda dan simbol
 - B manusia dan sekitaran
 - C tanda, simbol, dan maknanya
 - D hubungan antara tanda dan pengguna
- S20** Sintaks boleh ditakrifkan sebagai _____.
- A manusia dan sekitaran
 - B tanda, simbol, dan maknanya
 - C sifat tanda dan simbol yang formal
 - D hubungan antara tanda dan ungkapan
- S21** Komunikasi secara lisan merupakan proses interaksi aktif yang melibatkan aktiviti-aktiviti berikut kecuali
- A melihat
 - B mendengar
 - C menyentuh
 - D membuat latihan

- S22** Komunikasi secara bertulis boleh dilakukan melalui tugas matematik berikut kecuali
- A jurnal
 - B latihan
 - C buku skrap
 - D majalah hiburan
- S23** Komunikasi secara perwakilan mengaitkan hubungan antara idea matematik dengan
- A latihan
 - B gambar rajah
 - C simbol matematik
 - D bahasa harian pelajar
- S24** Komunikasi dalam pembelajaran matematika juga diusulkan NCTM (2000: 63) menyatakan bahawa program pembelajaran matematik sekolah harus menghubungkan bahan separa konkrit dan gambar rajah dengan
- A bahasa harian
 - B algebra matematik
 - C refleksi matematik
 - D idea-idea dan situasi matematik
- S25** Komunikasi dalam pembelajaran matematika juga diusulkan NCTM (2000: 63) menyatakan bahawa program pembelajaran matematik sekolah harus menghubungkan bahasa harian dengan
- A bahasa ibunda
 - B algebra matematik
 - C refleksi matematik
 - D bahasa matematik dan simbol.
- S26** *Revoicing* melibatkan mengulangi untuk yang berikut kecuali
- A untuk berunding makna dengan pelajar-pelajar mereka
 - B untuk membantu membangunkan idea pemahaman tidak tersirat pelajar
 - C untuk mengetengahkan idea yang datang secara langsung daripada pelajar
 - D untuk menambah idea-idea baru atau memindahkan perbincangan ke arah lain

- S27** Dalam pembelajaran matematik, kenyataan yang tidak diusulkan NCTM (2000) adalah program pembelajaran matematik sekolah harus memberi kesempatan kepada siswa untuk
- A menghubungkan bahasa abstrak sahaja dengan bahasa matematik dan simbol
 - B membuat refleksi dan menjelaskan pemikiran terhadap idea dan situasi matematik
 - C merefleksikan benda-benda nyata, gambar, dan diagram ke dalam idea matematik
 - D menghubungkan bahan konkrit dan gambar rajah dengan idea-idea dan situasi matematik
- S28** Yang manakah antara pernyataan berikut adalah benar?
- A Komunikasi secara bertulis merupakan proses penyaluran idea dan maklumat tentang matematik yang dipersembahkan secara lisan
 - B Komunikasi secara lisan tidak dilaksanakan sebagai hubungan dua hala antara guru dengan murid, murid dengan murid, dan murid dengan bahan
 - C Komunikasi secara hujah dilaksanakan sebagai hubungan perbincangan antara guru dengan murid, murid dengan murid dan murid dengan bahan
 - D Komunikasi secara perwakilan pula adalah proses menganalisis sesuatu masalah matematik dan menterjemahkan daripada satu mod ke mod yang lain
- S29** Salah seorang ahli konstruktivisme, von Glasersfeld (1990) berpendapat bahawa pengetahuan matematik adalah seperti berikut kecuali
- A setiap abstraksi yang dibuat oleh individu berkaitan dengan pengalaman
 - B setiap abstraksi yang dibuat oleh individu adalah tidak dikawal oleh interaksi sosial
 - C setiap abstraksi yang dibuat oleh individu adalah dikawal oleh kolaborasi dan komunikasi yang dibuat olehnya dengan ahli kumpulannya
 - D tiada individu boleh mengelakkan daripada mewujudkan persesuaian yang berkaitan dengan domain persetujuan persekitaran sosial
- S30** Komunikasi guru yang berkesan dalam matematik dapat membantu _____.
- A murid-murid mencari masalah mereka
 - B kanak-kanak untuk bermain dengan baik
 - C memerhati persekitaran kehidupan mereka
 - D murid-murid memahami konsep matematik dengan mudah
- S31** Menurut Davidson (1990), masalah pelajar seperti perasaan kecewa, takut pada matematik dapat diatasi dengan cara _____.
- A pembelajaran perwakilan
 - B pembelajaran secara lisan
 - C pembelajaran secara bertulis
 - D pembelajaran koperatif kumpulan kecil

- S32** Berikut adalah merupakan kenyataan Davidson kecuali
- A mempelajari konsep-konsep strategi penyelesaian masalah
 - B interaksi kumpulan dapat membantu semua ahli kumpulan
 - C interaksi sosial dapat membina dan mengembangkan pengetahuan matematik
 - D kumpulan kecil dapat memberi sokongan sosial dalam mempelajari matematik
- S33** Manakah antara berikut merupakan contoh yang melibatkan penghujahan matematik?
- A dapat mengungkap takrifan matematik
 - B mencari konsep asas dalam matematik
 - C masalah perpuluhan dapat diselesaikan
 - D pecahan boleh ditukar kepada perpuluhan
- S34** Ali mempunyai 4 jenis bentuk kon aiskrim yang mana 2 jenis bentuk kon aiskrim adalah sama dengan 10 jenis perisa aiskrim yang berbeza. Berapa banyak pilihan yang ada untuk Ali mempromosikan aiskrim yang mengambilkira bentuk kon dan perisa yang berbeza?
- A 40
 - B 30
 - C 20
 - D 60
- S35** Sekiranya Ahmad membeli 30 unit barangan X dari pembekal A dengan harga RM 150/unit. Dengan mengambilkira keuntungan kasar sebanyak 25% bagi barangan X , berapakah keuntungan kasar (dalam RM) sekiranya semua barangan X terjual?
- A RM 750
 - B RM 1125
 - C RM 4500
 - D RM 3375.
- S36** Yang manakah pernyataan berikut adalah palsu?
- A 4 adalah nombor genap
 - B Faktor bagi 24 ialah 2, 3, 4 dan 6
 - C Semua nombor perdana adalah nombor ganjil
 - D Semua nombor genap boleh dibahagi dengan 2
- S37** Diberi urutan $-5, 0, 5, \dots$ Buat kesimpulan dengan penaakulan induktif.
- A $5 + 5n$
 - B $0 + 5n$
 - C $5n - 5$
 - D $5 - 5n$

S38 Diberi urutan $-3, 6, -9, \dots$ Buat kesimpulan dengan penaaakulan induktif.

- A $(-1)^{2n} 3n$
- B $(-1)^n 3n$
- C $(-1)^{2+n} 3n$
- D $(-1)^n (3n + 3)$

S39 Jika sudut di antara garis dan paksi- x adalah lebih daripada 90° , kecerunan garisan adalah negatif. Garis AB mempunyai sudut 40° dengan paksi- x . Cari kesimpulan tertentu.

- A Kecerunan garis AB adalah sifar
- B Kecerunan garis AB adalah positif
- C Kecerunan garis AB adalah negatif
- D Kecerunan garis AB adalah tidak wujud

S40 Lengkapkan setiap implikasi berikut.

Premis 1 : Semua piramid bertapak segitiga mempunyai 6 sisi.
 Premis 2 : Pepejal A adalah piramid bertapak segitiga.
 Kesimpulan : _____.

- A Pepejal A mempunyai 6 sisi
- B Pepejal A mempunyai tiada sisi
- C Pepejal A mempunyai tapak segitiga
- D Pepejal A mempunyai tapak tiga sisi.

S41 Lengkapkan setiap implikasi berikut.

Premis 1 : Semua silinder mempunyai 3 satah.
 Premis 2 : _____
 Kesimpulan : Pepejal B mempunyai 3 satah.

- A Pepejal B adalah silinder
- B Pepejal B adalah bukan silinder
- C Pepejal B mungkin sebuah silinder
- D Pepejal B mempunyai silinder bersatah

S42 Kajian Ginsburg, Balfanz, dan Greenes (2000) telah menunjukkan bahawa kanak-kanak yang melibatkan diri dalam aktiviti matematik akan mempunyai

- A pemikiran yang logik
- B pemikiran yang matang
- C pemikiran yang memproses penaaakulan
- D pemikiran yang matang dan juga proses penaaakulan

- S43** Teori struktur yang paling sering digunakan untuk analisis pemikiran dengan analogi klasik adalah seperti _____.
- A Freud
 - B Piaget
 - C Inhelder
 - D konstruktivism
- S44** Pertimbangan dengan Analogi Klasik menggunakan turutan komponen, iaitu
- A pemetaan, pengekodan, membuat kesimpulan dan aplikasi
 - B pengekodan, membuat kesimpulan, aplikasi dan pemetaan
 - C pengekodan, membuat kesimpulan, pemetaan dan aplikasi
 - D pengekodan, pemetaan, membuat kesimpulan dan aplikasi
- S45** Ketiga-tiga jenis pembelajaran analogi yang melibatkan penaakulan secara analog pedagogi mempunyai kesamaan, iaitu setiap individu perlu
- A mengaitkan struktur dan membuat pemetaan yang sesuai
 - B membuat pemetaan yang sesuai bagi setiap struktur persamaan
 - C mengenalpasti dan memahami hubungan atau struktur persamaan
 - D mengenalpasti struktur persamaan dan membuat pemetaan yang sesuai
- S46** Kajian mendapati bahawa apabila menyelesaikan masalah, individu sering memberi tumpuan kepada
- A prinsip domain sesuatu objek dan bukan kepada ciri-ciri luaran objek itu
 - B ciri-ciri luaran sesuatu objek dan bukan kepada prinsip domain objek itu
 - C ciri-ciri prinsip domain sesuatu objek dan bukan kepada luaran objek itu
 - D ciri-ciri dalaman sesuatu objek dan bukan kepada prinsip domain objek itu
- S47** Pandangan tradisi terhadap penaakulan matematik adalah
- A lebih kepada pengiraan dan kemaahiran analisis
 - B mengaitkan struktur dan membuat pemetaan yang sesuai
 - C mengenalpasti dan memahami hubungan atau struktur persamaan
 - D mengenalpasti struktur persamaan dan membuat pemetaan yang sesuai
- S48** Secara tradisi, kebolehan penaakulan matematik kanak-kanak dikaji dari perspektif semua kemahiran di bawah kecuali
- A penolakan
 - B penambahan
 - C pendaraban
 - D mencari kuasa dua

- S49** Pada peringkat yang paling asas, penaakulan matematik memerlukan kanak-kanak muda mengenalpasti bagaimana objek atau simbol mewakili beberapa
- A ciri-ciri asas
 - B konsep asas
 - C ciri-ciri objek
 - D konsep abstrak
- S50** Guru yang berkesan sentiasa menyokong pelajar untuk berjaya mewujudkan perkaitan yang berikut, kecuali
- A antara matematik dan kajian.
 - B antara representasi matematik dan topik
 - C antara matematik dan pengalaman setiap hari
 - D antara cara yang berbeza dalam menyelesaikan masalah
- S51** Untuk memahami konsep atau kemahiran yang baru, pelajar perlu boleh mengaitkan kepada pemahaman matematik mereka _____ dalam pelbagai cara.
- A yang lepas
 - B yang sedia ada
 - C yang akan datang
 - D yang sentiasa digunakan
- S52** Tugas-tugas yang memerlukan pelajar untuk membuat pelbagai perkaitan dalam dan di seluruh topik membantu mereka menghargai saling idea matematik yang berbeza dan hubungan yang wujud antara matematik dengan
- A kehidupan mereka
 - B kehidupan sebenar
 - C kehidupan bersosial
 - D kehidupan yang lepas
- S53** Apabila pelajar mempunyai peluang mengaplikasi matematik dalam konteks _____, mereka belajar tentang nilai kepada masyarakat dan sumbangannya kepada bidang pengetahuan yang lain, dan mereka dapat melihat matematik sebagai sebahagian daripada sejarah dan kehidupan mereka sendiri.
- A baru
 - B sosial
 - C seharian
 - D yang berlaku

- S54** Dalam perkaitan, pelajar menjadikan idea-idea baru diakses dengan memperkenalkan _____ yang membina pemahaman pelajar secara progresif.
- A kebaikan
 - B perubahan
 - C pengubahsuaian
 - D kehidupan sebenar
- S55** Keupayaan untuk membuat perkaitan antara idea matematik yang _____ adalah penting untuk memahami konsep.
- A baru
 - B sama
 - C berbeza
 - D sebenar
- S56** Membekalkan pelajar dengan perwakilan pelbagai membantu membangunkan kedua-duanya berkenaan
- A pemahaman konsep dan corak pengiraan mereka
 - B pemahaman abstrak dan fleksibiliti pengiraan mereka
 - C pemahaman konsep dan fleksibiliti pemikiran mereka
 - D pemahaman konsep dan fleksibiliti pengiraan mereka
- S57** Apabila pelajar mendapati mereka boleh menggunakan matematik sebagai peralatan untuk menyelesaikan masalah yang ketara di dalam kehidupan mereka, maka mereka mula melihat ia sebagai _____.
- A sama dan menarik
 - B baru dan berkaitan
 - C berbeza dan berkaitan
 - D berkaitan dan menarik
- S58** Guru yang berkesan akan memastikan pelajar membuat perkaitan antara matematik dan _____.
- A pencapaian
 - B matlamat baru
 - C kehidupan seharian
 - D matlamat yang jelas

- S59** Dalam program televisyen popular “Who Wants to Be a Millionaire”, setiap pelajar mempunyai pad kekunci dipegang di tangan mereka sendiri yang digunakan untuk memilih salah satu daripada enam pilihan jawapan iaitu *A* ke *F*. Sistem ini mampu
- A menjadikan pelajar sebagai penilai
 - B menjadikan pelajar sebagai pengkritik
 - C menjadikan pelajar sebagai pemerhati
 - D menjana imaginasi pelajar dan menarik minat pelajar
- S60** Semasa aktiviti dalam **S59** berlangsung, guru mengedarkan hanya satu pad kekunci untuk setiap kumpulan kecil yang terdiri daripada dua atau tiga pelajar dan meminta mereka untuk berfikir secara kumpulan selama satu minit sebelum memberikan respons. Ianya dapat menggalakkan
- A kaedah penyelesaian mencari pola
 - B kaedah penyelesaian secara sukarela
 - C perbincangan dan pembelajaran koperatif
 - D pembelajaran berlaku daripada kegagalan itu sendiri dan daripada menganalisis kegagalan itu, membuat perubahan, dan kemudian cuba lagi
- S61** Sistem yang digunakan dalam **S59** dan **S60** akan membantu guru dalam proses penilaian pelajar supaya _____ boleh dilakukan.
- A analisis data
 - B log jawapan
 - C proses oral-mental
 - D pembelajaran koperatif
- S62** Yang manakah antara berikut merupakan penggunaan aplikasi teknologi terkini yang digunakan di sekolah rendah di Scotland?
- A Penggunaan pautan persidangan video
 - B Penggunaan perisian matematik terkini
 - C Penggunaan komputer desktop bagi setiap pelajar
 - D Penggunaan komputer laptop bagi setiap pelajar.
- S63** Murid sekolah rendah di Scotland menggunakan model bentuk _____ dalam matapelajaran matematik.
- A satu dimensi
 - B dua dimensi
 - C tiga dimensi
 - D multi-dimensi

- S64** _____ membolehkan pelajar yang berlainan sekolah untuk berkongsi maklumat dan memberi tindak balas kepada soalan yang diutarakan mengenai model dalam **S63**.
- A Penulisan ilmiah
 - B Persidangan video
 - C Mesyuarat meja bulat
 - D Perbincangan kumpulan
- S65** Apakah jenis komputer yang digunakan oleh pelajar sekolah rendah tahap 2 di West Midlands, England untuk latihan matematik?
- A komputer riba
 - B komputer *i-Pad*
 - C komputer *tablet*
 - D komputer *desktop*
- S66** Komputer yang terdapat pada **S65** boleh melakukan aktiviti matematik berikut kecuali
- A boleh digunakan secara menegak
 - B boleh digunakan secara melintang
 - C mengenali suara dan menukar ke perkataan
 - D berkebolehan mengenali tulisan tangan dan menukar ke *word*
- S67** Komputer yang terdapat pada **S65** juga boleh digunakan untuk _____.
- A melakar graf
 - B membuat program kod
 - C membuat perisian komputer
 - D menyelesaikan masalah matematik yang rumit
- S68** Apakah kegunaan talian tanpa wayar bagi aktiviti yang dijalankan di sekolah di West Midlands, England?
- A Pelajar boleh mengadakan persidangan video
 - B Pelajar boleh melukis graf menggunakan pen digital
 - C Pelajar dapat melukis carta bar untuk mewakili data yang dikumpul
 - D Pelajar dapat menghantar tugas kepada guru melalui talian tanpa wayar
- S69** Mengapa komputer dalam **S65** didapati lebih menarik berbanding komputer biasa?
- A ianya lebih cantik dan mahal
 - B ruang storan komputer jenis ini adalah lebih besar
 - C maklumat boleh dicapai dengan lebih cepat menggunakan tangan, berbanding daripada papan kekunci
 - D maklumat boleh dicapai dengan lebih cepat menggunakan suara, berbanding daripada papan kekunci

- S70 Penggunaan komputer di sekolah di West Midlands, England menggalakkan pelajar, terutamanya pelajar lelaki agar _____ disebabkan komputer jenis ini tidak boleh mengenali tulisan tangan yang tidak kemas.
- A menulis dengan lebih teliti
 - B menulis dengan lebih kemas
 - C melukis graf dengan lebih cermat
 - D menulis dengan bentuk tulisan komputer
- S71 Di sekolah rendah di pantai timur England, penggunaan _____ menggalakkan perkongsian maklumat, di mana ianya membolehkan pelajar menghantar fail dari satu komputer riba kepada yang lain.
- A disket
 - B cakera keras
 - C internet tanpa wayar
 - D internet dengan wayar
- S72 Pembelajaran seperti dalam S71 merupakan sumber _____ dalam pembelajaran matematik.
- A *internet interactive*
 - B *interactive module*
 - C *web-based module*
 - D *web-based interactive*
- S73 Guru dalam S71 tidak perlu bersusah-payah menggunakan bilik komputer kerana pelajar hanya perlu menjadikan _____ sebagai salah satu peralatan Matematik.
- A komputer riba
 - B komputer *i-Pad*
 - C komputer *tablet*
 - D komputer *desktop*
- S74 Teknologi multimedia yang diaplikasikan dalam pengajaran dan pembelajaran merupakan kaedah pendidikan yang _____.
- A interaktif
 - B memenatkan
 - C membosankan
 - D merugikan masa

- S75** Manfaat ICT juga dapat menjadikan peranan seorang guru menjadi _____.
- A lebih leka
 - B lebih efektif
 - C kurang efektif
 - D kurang bermotivasi
- S76** ICT sangat membantu pembelajaran murid-murid _____ kerana ia menyediakan akses yang tidak dapat dicapai oleh pembelajaran berbentuk fizikal.
- A pendidikan am
 - B pendidikan khas
 - C pendidikan moral
 - D pendidikan sosial
- S77** ICT _____ pengajaran dalam konteks yang lebih besar dan sukar dengan penggunaan model matematik yang sukar ditunjukkan di kelas.
- A meleakakan
 - B menyukarkan
 - C memudahkan
 - D membebankan
- S78** Sistem pembelajaran _____ mampu menjana imaginasi murid dan menarik minat mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas.
- A latih tubi
 - B cuba jaya
 - C temu muka
 - D tanpa wayar
- S79** Contoh penggunaan ICT dalam pengajaran dan pembelajaran adalah seperti berikut kecuali
- A guru menulis nota di papan hitam
 - B guru menggunakan sistem dalam talian untuk sesi soal jawab dengan murid-murid
 - C guru menerangkan suatu kaedah matematik melalui capaian dalam laman sesawang
 - D guru melukis menggunakan perisian komputer secara maya bagi menunjukkan pergerakan objek
- S80** Alatan ICT membolehkan bahan bantu visual di skrin komputer dipaparkan terus ke skrin layar bagi tujuan _____ antara rakan sekerja.
- A memuaskan hati
 - B bermegah-megah
 - C menepati kehendak
 - D perkongsian maklumat

- S81** Pelajar yang lemah akan lebih berkeyakinan dalam mempelajari suatu perkara dengan adanya _____. Pilihan ini merupakan alternatif pembelajaran bagi pelajar untuk melukis graf atau bentuk bongkah 3-dimensi.
- A buku rujukan
 - B buku panduan
 - C manual penggunaan
 - D perisian berbantuan komputer
- S82** Penyelidikan berdasarkan _____ menunjukkan pelajar lebih seronok dengan pengajaran serta lebih berminat apabila diberi peluang untuk mendapatkan maklumat.
- A penemuan kajian
 - B bahan boleh akses
 - C pembelajaran terbuka
 - D bahan berbantuan komputer
- S83** Apakah portal e-pembelajaran yang kini digunakan di UTHM?
- A LMS
 - B AUTHOR
 - C BLACKBOARD
 - D VISUAL BASIC
- S84** Di pinggir bandar Manchester, pelajar menyelesaikan kerja sekolah yang disimpan dalam intranet di mana kata laluan dikawal oleh pihak sekolah. Situasi ini membolehkan
- I pelajar mengakses kerja sekolah di mana-mana dalam kawasan sekolah
 - II perkongsian idea antara pelajar berkenaan penyelesaian masalah kerja sekolah
 - III kerja sekolah disiapkan dengan kadar yang lebih cepat dan baik
 - IV pelajar menangguhkan kerja sekolah kerana mereka boleh mengakses pada bila-bila masa sahaja dalam kawasan sekolah
- A I dan II
 - B II dan III
 - C I, II dan III
 - D II, III dan IV

S85 Kebaikan penggunaan intranet seperti situasi dalam S84 ialah

- I ibu bapa lebih mudah melibatkan diri dalam pembelajaran anak-anak mereka
 - II pihak sekolah dapat menyebarkan maklumat kepada ibu bapa dengan lebih efisien
 - III hubungan pihak sekolah dengan ibu bapa menjadi lebih erat atas kerjasama yang terjalin dalam proses perkongsian maklumat
 - IV ibu bapa boleh berkomunikasi dengan sekolah secara langsung bagi memantau perkembangan pembelajaran anak-anak mereka
- A I sahaja
 - B I dan II
 - C II dan III
 - D I, II, III dan IV

S86 Komputer dan kalkulator elektronik membolehkan kerja-kerja pengiraan dapat dilakukan dengan _____.

- I cepat
 - II cekap
 - III mudah
 - IV perlahan
- A I dan II
 - B II dan III
 - C III dan IV
 - D I, II dan III

S87 Yang manakah antara berikut merupakan contoh teknologi multimedia yang digunakan dalam bidang pendidikan?

- I Video
 - II Bunyi
 - III Grafik
 - IV Animasi
- A I dan II
 - B I, III dan IV
 - C II, III dan IV
 - D I, II, III dan IV

S88 Strategi penyelesaian masalah adalah merangkumi

- I kaedah cuba jaya
- II mencari pola atau corak
- III membuat senarai, jadual atau carta
- IV bahan bantu, model atau lakaran pendahuluan

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

S89 Manakah antara berikut merupakan strategi penyelesaian masalah menggunakan bahan bantu, model atau lakaran gambar rajah?

- I Mendapatkan ukuran kadbod untuk memperoleh isipadu terbesar bagi kotak
- II Mendapatkan jarak antara bandar jika diberikan sudut bearing antara bandar
- III Mendapatkan bilangan maksimum bahagian kek dari beberapa potongan kek
- IV Mendapatkan bilangan cara berbeza dalam menyusun kertas yang berwarna-warni

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

S90 Komunikasi secara piawainya menitikberatkan aktiviti supaya kanak-kanak dapat

- I menulis konsep-konsep matematik
- II bertutur konsep-konsep matematik
- III menjelaskan konsep-konsep matematik
- IV menggambarkan konsep-konsep matematik

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

S91 Berikut adalah tiang dalam belajar dan mengajar matematik.

- I Penalaran matematik
- II Komunikasi dalam matematik
- III Membincangkan penyelesaian-penyelesaian yang dikemukakan
- IV Pelajar dalam kumpulan dapat membantu di antara satu sama lain

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

S92 Nyatakan elemen dalam proses pemikiran kanak-kanak ketika mempelajari matematik.

- I ruang
- II analogi
- III induksi
- IV kuantitatif

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

S93 Apakah tindak balas dalam proses pemikiran kanak-kanak seperti situasi **S92**?

- I bermain
- II eksperimen
- III membandingkan
- IV mengelaskan ruang

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

S94 Analogi adalah berperanan dalam aspek _____.

- I komunikasi
- II penerokaan
- III perbandingan
- IV pemindahan idea

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

S95 Apakah pandangan masa kini terhadap penaakulan matematik?

- I membina hujah
- II mengumpul fakta
- III membuktikan dakwaan
- IV kemahiran menganalisa
- V mengesahkan kesimpulan

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

S96 Apakah kepentingan komunikasi dalam matematik?

- I Membuat konjektur, menyusun hujah, merumuskan definisi, dan generalisasi
 - II Mengemukakan soalan lanjutan dan mencari jawapan berdasarkan pengetahuan baru
 - III Menghargai nilai dan peranan simbol matematik dalam mengembangkan idea matematik
 - IV Melahirkan idea matematik secara lisan atau bertulis dengan kefahaman yang mendalam
- A I dan II
 - B I, III dan III
 - C II, III dan IV
 - D I, II, III dan IV

S97 Komponen penting yang terlibat dalam membuat penaakulan secara indukti adalah seperti berikut.

- I pengenalan
 - II pengembangan
 - III generalisasi corak
 - IV mengesahkan corak
- A I, II, III
 - B II, III dan IV
 - C I, II dan IV
 - D I, II, III dan IV

S98 Kebolehan kanak-kanak membuat penaakulan matematik dikaji dari segi kebolehan

- I mengenalpasti corak
 - II mencari ciri-ciri asas objek
 - III mencari perkaitan antara objek dengan konsep abstrak
 - IV menggunakan corak dan hubungan antara pelbagai objek
- A I, II, III
 - B II, III dan IV
 - C I, II dan IV
 - D I, II, III dan IV

S99 Komponen penting dalam penerapan matematika adalah kebolehan

- I mencari masalah.
- II mencari perkaitan
- III mencari hubungan
- IV mengaplikasi kepada situasi baru

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

S100 Manfaat teknologi persidangan video seperti yang digunakan oleh sekolah rendah di Scotland membolehkan guru-guru dapat bekerjasama dan berkongsi amalan baik berkaitan

- I penilaian
- II penjualan
- III pengajaran
- IV perancangan

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