

SULIT



UTHM

Universiti Tun Hussein Onn Malaysia

UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA

**PEPERIKSAAN AKHIR
SEMESTER II
SESI 2013/2014**

NAMA KURSUS : ASAS BENTUK DAN RUANG
KOD KURSUS : BBD 23203
PROGRAM : 1 BBR
TARIKH PEPERIKSAAN : JUN 2014
MASA : 3 JAM
ARAHAN : A) JAWAB SEMUA SOALAN
BAHAGIAN A DAN
BAHAGIAN B. SERTA
B) JAWAB DUA (2) SOALAN
DARI BAHAGIAN C

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI LIMA (5) MUKA SURAT

SULIT

Bahagian A. (30 markah)

Nyatakan samada pernyataan-penyataan yang diberikan BENAR atau SALAH dengan menandakan 'X' dalam kotak yang disediakan.

		BENAR	SALAH
S1	Bentuk 2 dimensi hanya mempunyai panjang dan lebar sahaja.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S2	Panjang x lebar adalah luas kon.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S3	Perimeter adalah unit dalam meter.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S4	Asal perkataan geometri adalah dari Italy.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S5	Isipadu kiub adalah panjang x lebar x tebal.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S6	Rumah adalah contoh bentuk 3 dimensi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S7	Garis Simetri pembahagi dua sama sesuatu objek.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S8	Piramid ada 8 sisi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S9	Sfera mempunyai sisi, bucu dan tiada lengkung.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S10	Contoh 3 dimensi adalah kubus dan kuboid.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S11	Bentuk mempunyai permukaan rata dan melengkung.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S12	Perimeter 2D adalah tinggi dan dalam.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S13	Bilik darjah merupakan contoh ruang.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- S14 Grossman adalah orang yang bertanggung jawab memperkenalkan 'Pedagogi Content Knowledge'(PCK).
- S15 Miskonsepsi adalah kekeliruan untuk memahami sesuatu.

Bahagian B (30 markah).

Isikan pada ruang kosong dengan jawapan yang sesuai dan betul. Pilihlah jawapan anda dari senarai perkataan yang telah disediakan.

Panjang	Van Hieles	Filem	Melukis
Piaget	Lebar	Behaviorisme	Poster
Mesej	Persepsi	Penerima	Teknologi
Pedagogi	miskonsepsi	Perimeter	gasing

- S16 Media adalah penyampai maklumat antara punca dan _____ .
- S17 Contoh media adalah _____ , _____ dan radio.
- S18 Fungsi media adalah sebagai penyampai _____ .
- S19 Interaksi ICT dalam pengajaran dan pembelajaran bermaksud penggunaan _____ untuk menambah kemahiran.
- S20 Teori Skinner yang menyatakan individu bertindak balas terhadap sesuatu rangsangan dinamakan teori pembelajaran _____ .
- S21 Bentuk 3 dimensi atau 3D merupakan objek atau benda yang memiliki ukuran tinggi _____ dan _____ .

- S22 Asas pembelajaran adalah semua aktiviti yang dilakukan oleh kanak-kanak. Pengasas teori ini ialah _____ .
- S23 _____ berpendapat bahawa model dapat membantu menjelaskan pembangunan geometri.
- S24 _____ merupakan salah satu kategori kemahiran yang diasaskan oleh Hoffer (1981).
- S25 Asas matematik bermula dengan _____ .
- S26 Guru yang baik dan berkesan perlu menguasai isi kandungan dan _____ semasa menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah.
- S27 _____ merupakan ukuran keliling atau sempadan sesuatu bentuk atau rajah.
- S28 Kesukaran pelajar untuk mengenalpasti sesuatu bentuk samada 2D atau 3D semasa belajar geometri dinamakan _____ .

Bahagian C (40 markah)

Jawab dua daripada tiga soalan yang disediakan.

- S29
- a. Apakah yang dimaksudkan dengan Geometri dalam bahasa Greek?
(5 markah)
 - b. Senarai lima tokoh yang menyumbang kepada perkembangan geometri.
(5 markah)
 - c. Terangkan mengenai teorem Pythagoras dan buktikan teorem tersebut.
(10 markah)
- S30
- a. Apakah makna singkatan perkataan 'PCK'?
(5 markah)
 - b. Namakan dua tokoh yang memperkenalkan PCK dan nyatakan tahun penglibatannya.
(5 markah)
 - c. Menurut Grossman terdapat empat komponen pengetahuan yang dapat mendefinisikan PCK. Terangkan semua komponen tersebut.
(10 markah)
- S31
- a. Apakah maksud 2D dan 3D?
(4markah)
 - b. Berikan tiga contoh 2D dan tiga contoh 3D .
(6 markah)
 - c. Berpandukan kepada lakaran atau lukisan, terangkan bagaimana guru hendak menerangkan kepada pelajarinya mengenai konsep 2D dan 3D dalam geometri.
(10 markah)