



KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA

DOKUMEN STANDARD PRESTASI MATEMATIK TAHUN 2

FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN

Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani, berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bertujuan untuk melahirkan warganegara Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara.

PENDAHULUAN

Dokumen Standard Prestasi bagi mata pelajaran Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) dibina sebagai panduan untuk guru menambahbaik Pentaksiran Sekolah sejajar dengan pelaksanaan Pentaksiran Rujukan Standard.

Pentaksiran Rujukan Standard merupakan proses mendapatkan maklumat tentang sejauh mana murid tahu dan boleh buat atau telah menguasai apa yang dipelajari mengikut tahap-tahap pencapaian seperti yang dihasratkan oleh kurikulum mata pelajaran ini.

Adalah diharapkan dokumen ini dapat memberi maklumat yang lengkap dan tepat kepada guru tentang hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan yang menekankan tentang pembinaan modal insan yang berteraskan kepada pembangunan jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial.

TAFSIRAN

- **Band** ialah satu label yang digunakan untuk menunjukkan tanda aras tertentu yang disusun secara hierarki digunakan bagi tujuan pelaporan individu.
- **Standard** ialah satu pernyataan tentang sesuatu domain merujuk kepada tanda aras tertentu dan bersifat generik bagi memberi gambaran holistik tentang individu.
- **Standard Prestasi** ialah pernyataan tentang tahap perkembangan pembelajaran murid yang diukur berdasarkan standard dan menunjukkan di mana kedudukan murid dalam perkembangan atau kemajuan pembelajarannya. Perkembangan dalam standard itu terbahagi kepada dua iaitu perkembangan secara mendatar (konstruk) dan perkembangan menegak (band). Pertumbuhan murid dijelaskan dengan satu atau lebih *qualifier* menggunakan perkataan atau rangkaian kata yang betul menggambarkan standard dalam bentuk hasil pembelajaran.
- **Deskriptor** ialah pernyataan yang menerangkan apa yang murid tahu dan boleh buat berdasarkan standard di mana kualiti boleh ditaksir dan dicapai.
- **Evidens**
 - Murid** : Pernyataan yang menerangkan tentang bagaimana murid melaksanakan apa yang dia tahu dan boleh buat berdasarkan deskriptor.
 - Instrumen** : Bahan atau apa-apa bentuk bukti yang dapat ditunjukkan oleh murid yang melaksanakan sesuatu tugas dalam bentuk produk atau proses seperti foto, grafik, artifak, laporan dan lain-lain.
- **Instrumen** ialah alat yang digunakan untuk menguji penguasaan atau pencapaian murid bagi sesuatu domain seperti ujian bertulis, ujian secara lisan, demonstrasi, ujian amali.

KERANGKA STANDARD PRESTASI

BAND	STANDARD
1	Tahu
2	Tahu dan Faham
3	Tahu, Faham dan Boleh Buat
4	Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab
5	Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab Terpuji
6	Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab Mithali

TAFSIRAN BAND

BAND	PERNYATAAN BAND	TAFSIRAN
1	TAHU	Murid tahu perkara asas, atau boleh melakukan kemahiran asas atau memberi respons terhadap perkara yang asas.
2	TAHU DAN FAHAM	Murid menunjukkan kefahaman untuk menukar bentuk komunikasi atau menterjemah serta menjelaskan apa yang telah dipelajari.
3	TAHU, FAHAM DAN BOLEH BUAT	Murid menggunakan pengetahuan untuk melaksanakan sesuatu kemahiran pada suatu situasi.
4	TAHU, FAHAM DAN BOLEH BUAT DENGAN BERADAB	Murid melaksanakan sesuatu kemahiran dengan beradab, iaitu mengikut prosedur atau secara sistematik.
5	TAHU, FAHAM DAN BOLEH BUAT DENGAN BERADAB TERPUJI	Murid melaksanakan sesuatu kemahiran pada situasi baru, dengan mengikut prosedur atau secara sistematik, serta tekal dan bersikap positif.
6	TAHU, FAHAM DAN BOLEH BUAT DENGAN BERADAB MITHALI	Murid mampu menzahirkan idea yang kreatif dan inovatif, mempunyai keupayaan membuat keputusan untuk mengadaptasi permintaan serta cabaran dalam kehidupan seharian serta boleh berbicara untuk mendapatkan dan menyampaikan maklumat menggunakan ayat yang sesuai secara bertatasusila dan menjadi contoh secara tekal.

MATLAMAT KURIKULUM

Matlamat Kurikulum Standard Sekolah Rendah bagi mata pelajaran Matematik adalah untuk membina pemahaman murid tentang konsep nombor, kemahiran asas dalam pengiraan, memahami idea matematik yang mudah dan berketrampilan mengaplikasikan pengetahuan serta kemahiran matematik secara berkesan dan bertanggungjawab dalam kehidupan seharian.

OBJEKTIF KURIKULUM

Kurikulum Standard Sekolah Rendah bagi mata pelajaran Matematik membolehkan murid:

- 1 Memahami dan mengapikasi konsep dan kemahiran matematik dalam pelbagai konteks.
- 2 Memperluaskan penggunaan kemahiran operasi asas tambah, tolak, darab dan bahagi yang berkaitan dengan Nombor dan Operasi, Sukatan dan Geometri, Perkaitan dan Statistik.
- 3 Mengenal pasti dan menggunakan perkaitan dalam idea matematik, di antara bidang matematik dengan bidang lain dan dengan kehidupan harian.
- 4 Berkomunikasi menggunakan idea matematik dengan jelas serta penggunaan simbol dan istilah yang betul.
- 5 Menggunakan pengetahuan dan kemahiran matematik untuk diapikasi dan membuat penyesuaian kepada pelbagai strategi bagi menyelesaikan masalah.
- 6 Berfikir, menaakul dan membuat penerokaan secara matematik dalam kehidupan seharian.
- 7 Menggunakan pelbagai perwakilan untuk menyampaikan idea matematik dan perkaitannya.
- 8 Menghargai dan menghayati keindahan matematik.
- 9 Menggunakan pelbagai peralatan matematik secara efektif termasuk TMK untuk membina kefahaman konsep dan mengapikasi ilmu matematik.

BAND	PERNYATAAN STANDARD
1	Tahu pengetahuan asas matematik
2	Tahu dan faham pengetahuan asas matematik
3	Tahu dan faham pengetahuan asas matematik bagi melakukan operasi asas matematik, penukaran asas dan menyelesaikan masalah yang melibatkan perkataan
4	Tahu dan faham pengetahuan matematik bagi melakukan langkah-langkah pengiraan matematik secara terbimbing, penukaran dan menyelesaikan masalah matematik mudah
5	Menguasai dan mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran matematik dalam menyelesaikan masalah matematik yang kompleks dengan menggunakan pelbagai strategi
6	Menguasai dan mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran matematik dalam menyelesaikan masalah matematik yang kompleks secara kreatif dan inovatif

BAND	PERNYATAAN STANDARD	DESKRIPTOR	EVIDENS
<p>1</p> <p>Tahu</p>	<p>B1 Tahu pengetahuan asas matematik</p>	<p>B1D1 Mengetahui perkara asas tentang nombor bulat</p> <p>B1D2 Mengetahui istilah dan perbendaharaan kata</p> <p>B1D3 Mengetahui simbol operasi asas matematik dan simbol sama dengan</p> <p>B1D4 Mengenal mata wang Malaysia</p> <p>B1D5 Mengenal bentuk tiga dimensi (3D) dan bentuk dua dimensi (2D)</p>	<p>B1D1E1 Menamakan nombor bulat sehingga 1000 dan membilang secara, satu-satu, dua-dua, lima-lima, sepuluh-sepuluh, seratus-seratus</p> <p>B1D2E1 Mengenal perbendaharaan kata bagi unit ukuran piawai dan simbol</p> <p>B1D3E1 Mengenal simbol (\times), (\div) dan ($=$)</p> <p>B1D4E1 Menyatakan ciri-ciri wang kertas RM50 dan RM100</p> <p>B1D5E1 Mengenal pasti ciri-ciri bentuk 3D dan 2D</p>

BAND	PERNYATAAN STANDARD	DESKRIPTOR	EVIDENS
<p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">Tahu dan Faham</p>	<p>B2 Tahu dan faham pengetahuan asas matematik</p>	<p>B2D1 Memahami konsep kuantiti nombor bulat</p> <p>B2D2 Memahami konsep nilai tempat dan nilai digit nombor bulat</p> <p>B2D3 Memahami konsep pecahan</p> <p>B2D4 Memahami konsep perpuluhan</p>	<p>B2D1E1 Menyatakan kuantiti objek sehingga 1000 dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Menamakan dan menulis nombor dalam perkataan atau angka b) Membilang secara, satu-satu, dua-dua, lima-lima, sepuluh-sepuluh, seratus-seratus c) Memadan d) Membanding, menyusun atau melengkapkan rangkaian nombor secara tertib menaik atau menurun <p>B2D2E1 Menyatakan nilai tempat dan nilai digit bagi nombor bulat sehingga 1000</p> <p>B2D2E2 Mencerakinkan sebarang nombor dalam ratus, puluh dan sa</p> <p>B2D3E1 Menyatakan pecahan wajar yang pengangkanya satu hingga sembilan dan penyebutnya 10</p> <p>B2D4E1 Menyatakan nombor perpuluhan 0.1 hingga 0.9</p>

		<p>B2D5 Memahami nilai wang</p> <p>B2D6 Memahami muka jam dan muka alat pengukuran</p> <p>B2D7 Memahami ciri-ciri bentuk 3D dan 2D</p>	<p>B2D5E1 Menyatakan gabungan wang yang memberi nilai yang sama sehingga RM100</p> <p>B2D6E1 Menyatakan tanda senggatan a) minit dan jam b) sentimeter dan meter c) gram dan kilogram d) liter dan mililiter</p> <p>B2D7E1 Menyatakan bentuk-bentuk 3D dan 2D berdasarkan ciri-ciri yang diberi. Bentuk 3D: kubus, kuboid, piramid tapak segi empat sama, silinder dan kon Bentuk 2D: segi empat sama, segi empat tepat, segi tiga dan bulatan</p>
--	--	---	---

		<p>B3D3 Mempersembahkan nilai pecahan wajar</p> <p>B3D4 Mempersembahkan nilai nombor perpuluhan</p> <p>B3D5 Melakukan perekodan waktu, pengukuran dan penganggaran dalam unit piawai</p>	<p>B3D3E1 Melorek dan menulis pecahan wajar yang pengangkanya hingga 9 dan penyebutnya hingga 10</p> <p>B3D3E2 Membandingkan nilai dua pecahan wajar yang pengangkanya satu dan penyebutnya hingga 10</p> <p>B3D4E1 Melorek dan menulis pecahan persepuluh kepada perpuluhan</p> <p>B3D4E2 Membandingkan nilai nombor perpuluhan di antara sifar perpuluhan satu hingga sifar perpuluhan sembilan</p> <p>B3D5E1 Merekod waktu dalam jam dan gandaan lima minit</p> <p>B3D5E2 Menghubunkait waktu : hari dengan jam dan jam dengan minit</p> <p>B3D5E3 Merekod, mengukur dan menganggar dalam unit piawai: a) sentimeter dan meter b) gram dan kilogram c) liter dan mililiter</p>
--	--	---	--

		B3D6 Mengenal pasti bentangan bentuk 3D	B3D6E1 Mengenal pasti pelbagai bentangan bentuk 3D : kubus, kuboid, piramid tapak segi empat sama, silinder dan kon B3D6E2 Menyatakan bentuk dan bilangan bentuk 2D yang terdapat pada bentangan bentuk 3D
--	--	---	--

BAND	PERNYATAAN STANDARD	DESKRIPTOR	EVIDENS
<p style="text-align: center;">4</p> <p>Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab</p>	<p>B4 Tahu dan faham pengetahuan matematik bagi melakukan langkah-langkah pengiraan matematik secara terbimbing, penukaran dan menyelesaikan masalah matematik mudah</p>	<p>B4D1 Menyelesaikan masalah matematik</p>	<p>B4D1E1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penambahan dua nombor dan hasil tambahnya tidak melebihi 1000</p> <p>B4D1E2 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penolakan dua nombor</p> <p>B4D1E3 Menyelesaikan masalah pendaraban dua nombor yang melibatkan sifir dua, lima, sepuluh dan empat</p> <p>B4D1E4 Menyelesaikan masalah bahagi yang melibatkan pembahagian dengan dua, lima, sepuluh dan empat</p> <p>B4D1E5 Menyelesaikan masalah tambah dan tolak yang melibatkan wang</p>

BAND	PERNYATAAN STANDARD	DESKRIPTOR	EVIDENS
<p>5</p> <p>Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab Terpuji</p>	<p>B5 Menguasai dan mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran matematik dalam menyelesaikan masalah matematik yang kompleks dengan menggunakan pelbagai strategi</p>	<p>B5D1 Menyelesaikan masalah matematik yang kompleks menggunakan pelbagai strategi</p>	<p>B5D1E1 Menyelesaikan masalah matematik melibatkan operasi asas mengikut prosedur</p> <p>B5D1E2 Menyelesaikan projek matematik yang diberi mengikut prosedur dengan menggunakan pelbagai strategi</p>

BAND	PERNYATAAN STANDARD	DESKRIPTOR	EVIDENS
<p>6</p> <p>Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab Mithali</p>	<p>B6</p> <p>Menguasai dan mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran matematik dalam menyelesaikan masalah matematik yang kompleks secara kreatif dan inovatif</p>	<p>B6D1</p> <p>Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran matematik bagi menzahirkan idea, kreativiti dan inovasi.</p>	<p>B6D1E1</p> <p>Mereka cipta model daripada bentuk-bentuk 3D secara inovatif dan menerangkan model yang dibina;</p> <p>ATAU</p> <p>mencipta kaedah atau idea baru menggunakan teknologi multimedia bagi memudah cara urusan harian;</p> <p>ATAU</p> <p>Menggunakan logik matematik untuk berkomunikasi dengan tepat dan jelas dengan rakan sebaya, guru atau komuniti</p>

DSP Matematik Tahun 2
5 Januari 2013
1 Desember 2011