



# **KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA**

## **DOKUMEN STANDARD PRESTASI MATEMATIK TAHUN 1**

## **FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN**

“Pendidikan di Malaysia adalah satu usaha berterusan ke arah memperkembangkan lagi potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk mewujudkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani. Usaha ini adalah bagi melahirkan rakyat Malaysia yang berilmu pengetahuan, berakhlak mulia, bertanggungjawab, berketrampilan dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberi 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

<b>BAND</b>	<b>STANDARD</b>
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 tekak 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 tekak.

## **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 mengaplikasi 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 diaplikasi 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 mengaplikasi 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 style="text-align: center;"><b>1</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Tahu</b></p>	<p><b>B1</b> Tahu pengetahuan asas matematik</p>	<p><b>B1D1</b> Mengetahui kuantiti dan ukuran objek dalam bentuk perbandingan secara intuitif</p> <p><b>B1D2</b> Mengetahui istilah dan perbendaharaan kata</p>	<p><b>B1D1E1</b> Menunjukkan atau menyebut kuantiti dan ukuran objek dalam bentuk perbandingan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) banyak atau sedikit, lebih atau kurang</li> <li>b) panjang atau pendek, tinggi atau rendah, jauh atau dekat</li> <li>c) berat atau ringan</li> <li>d) sama banyak atau tidak sama banyak</li> </ul> <p><b>B1D2E1</b> Menamakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) waktu-waktu dalam sehari</li> <li>b) hari-hari dalam seminggu</li> <li>c) bulan-bulan dalam setahun</li> <li>d) waktu dalam sebutan jam</li> </ul> <p><b>B1D2E2</b> Mengenal perbendaharaan kata bagi operasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) tambah</li> <li>b) tolak</li> </ul> <p><b>B1D2E3</b> Mengenal perbendaharaan kata bagi unit ukuran bukan piawai</p>

		<p><b>B1D3</b> Mengetahui konsep asas bagi nombor bulat, bentuk tiga dimensi (3D) dan bentuk dua dimensi (2D)</p> <p><b>B1D4</b> Mengetahui simbol operasi asas matematik dan simbol sama dengan</p> <p><b>B1D5</b> Mengetahui pasangan nombor fakta asas</p> <p><b>B1D6</b> Mengetahui mata wang Malaysia</p>	<p><b>B1D3E1</b> Menamakan nombor bulat sehingga 100</p> <p><b>B1D3E2</b> Menamakan bentuk a) 3D b) 2D</p> <p><b>B1D4E1</b> Mengenal simbol (+), (-) dan (=)</p> <p><b>B1D5E1</b> Menyatakan pasangan nombor fakta asas tambah dan fakta asas tolak sehingga 10</p> <p><b>B1D6E1</b> Menyatakan ciri-ciri wang syiling dan wang kertas</p>
--	--	--	--

BAND	PERNYATAAN STANDARD	DESKRIPTOR	EVIDENS
<p style="text-align: center;"><b>2</b></p> <p><b>Tahu dan Faham</b></p>	<p><b>B2</b> Tahu dan faham pengetahuan asas matematik</p>	<p><b>B2D1</b> Memahami konsep kuantiti objek</p> <p><b>B2D2</b> Memahami penulisan nombor bulat</p> <p><b>B2D3</b> Memahami nilai tempat dan nilai digit nombor bulat</p> <p><b>B2D4</b> Memahami konsep pecahan</p> <p><b>B2D5</b> Memahami ciri-ciri bentuk 3D dan 2D</p>	<p><b>B2D1E1</b> Menyatakan kuantiti objek sehingga 100 dengan: a) Membilang secara, satu-satu, dua-dua, lima-lima, sepuluh-sepuluh b) Membanding c) Menama, menyusun atau melengkapkan rangkaian nombor secara tertib menaik atau menurun</p> <p><b>B2D2E1</b> Menulis nombor bulat dalam perkataan atau angka sehingga 100</p> <p><b>B2D3E1</b> Menyatakan nilai tempat dan nilai digit bagi nombor bulat sehingga 100</p> <p><b>B2D4E1</b> Menyatakan nilai separuh, setengah dan suku daripada keseluruhan satu benda</p> <p><b>B2D5E1</b> Menyatakan ciri bentuk-bentuk 3D dan 2D</p>

BAND	PERNYATAAN STANDARD	DESKRIPTOR	EVIDENS
<p style="text-align: center;"><b>3</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Tahu, Faham dan Boleh Buat</b></p>	<p><b>B3</b> Tahu dan faham pengetahuan asas matematik bagi melakukan operasi asas matematik, penukaran asas dan menyelesaikan masalah yang melibatkan perkataan</p>	<p><b>B3D1</b> Membuat penyelesaian operasi asas tambah dan tolak</p> <p><b>B3D2</b> Membuat pembundaran nombor bulat</p> <p><b>B3D3</b> Melengkapkan pola bentuk 3D dan 2D serta pola nombor bulat</p> <p><b>B3D4</b> Membuat pertukaran nilai wang</p> <p><b>B3D5</b> Menulis waktu</p>	<p><b>B3D1E1</b> Melakukan operasi asas tambah dan operasi tolak bagi nombor bulat dalam lingkungan 100</p> <p><b>B3D1E2</b> Melakukan operasi tambah dan operasi tolak yang melibatkan wang: a) syiling 5 sen, 10 sen, 20 sen dan 50 sen (hasil tambah hingga RM1) b) ringgit RM1, RM5 dan RM10 (hasil tambah hingga RM10)</p> <p><b>B3D2E1</b> Membundarkan nombor bulat sehingga 100 kepada puluh terdekat</p> <p><b>B3D3E1</b> Melengkapkan pola bentuk 3D dan 2D</p> <p><b>B3D3E2</b> Melengkapkan pola bagi siri nombor bulat sehingga 100</p> <p><b>B3D4E1</b> Menukar wang sehingga RM10: a) sen kepada sen b) ringgit kepada ringgit c) sen kepada ringgit dan sebaliknya</p> <p><b>B3D5E1</b> Menulis waktu dalam jam dan setengah jam</p>

BAND	PERNYATAAN STANDARD	DESKRIPTOR	EVIDENS
<p style="text-align: center;"><b>4</b></p> <p><b>Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab</b></p>	<p><b>B4</b> Tahu dan faham pengetahuan matematik bagi melakukan langkah-langkah pengiraan matematik secara terbimbing, penukaran dan menyelesaikan masalah matematik mudah</p>	<p><b>B4D1</b> Menyelesaikan masalah matematik mudah</p>	<p><b>B4D1E1</b> Membina ayat matematik berdasarkan situasi</p> <p><b>B4D1E2</b> Menyelesaikan masalah matematik melibatkan operasi tambah dan tolak.</p>

BAND	PERNYATAAN STANDARD	DESKRIPTOR	EVIDENS
<p style="text-align: center;"><b>5</b></p> <p><b>Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab Terpuji</b></p>	<p><b>B5</b> Menguasai dan mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran matematik dalam menyelesaikan masalah matematik yang kompleks dengan menggunakan pelbagai strategi</p>	<p><b>B5D1</b> Menyelesaikan masalah matematik yang kompleks menggunakan pelbagai strategi</p>	<p><b>B5D1E1</b> Menyelesaikan masalah matematik melibatkan operasi tambah dan tolak, mengikut prosedur</p> <p><b>B5D1E2</b> Menghasilkan corak berdasarkan bentuk 2D :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Segi empat</li> <li>b) Segi tiga</li> <li>c) Bulatan</li> </ul>

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

