



KERTAS KONSEP PERTANDINGAN "SPM CHALLENGE: PRACTICE MAKES PERFECT"

Anjuran:

Gerakan Belia 4B Negeri Perlis

Dengan Kerjasama:

YB Rozieana Ahmad

Exco Pendidikan, Kerajaan Negeri Perlis

1. PENDAHULUAN

- 1.1. Pertandingan "SPM Challenge: Practice Makes Perfect" adalah suatu inisiatif Gerakan Belia 4B Perlis untuk menyediakan platform latihan-tubi secara online kepada calon-calon Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) di dalam negeri Perlis.
- 1.2. Pertandingan ini berkonsepkan *modular drilling* untuk menggalakkan para pelajar menjawab soalan-soalan bertaraf SPM dengan kekerapan dan had masa yang ditentukan untuk setiap matapelajaran.
- 1.3. Pertandingan ini memberi ruang kepada calon-calon SPM di negeri ini untuk mendapat gambaran sejauh mana persediaan mereka membuat ulangkaji untuk berhadapan dengan peperiksaan sebenar.

2. OBJEKTIF

- 2.1. Meningkatkan penguasaan dan kemahiran pelajar dalam matapelajaran wajib yang terpilih.
- 2.2. Menyediakan platform kepada para pelajar untuk mengulangkaji pelajaran dan mengetahui tanda aras semasa mereka sebagai persediaan menghadapi peperiksaan SPM.
- 2.3. Memupuk semangat persaingan yang sihat melalui pertandingan berkonsep jangka panjang.

3. SYARAT

- 3.1. Pertandingan ini dikhususkan kepada calon-calon SPM tahun 2021 yang berdaftar di sekolah-sekolah menengah kerajaan di seluruh negeri Perlis sahaja.
- 3.2. Setiap peserta hanya layak mendaftar sekali sahaja. Pengesahan identiti peserta akan dibuat semasa pihak penganjur memproses agihan hadiah-hadiah bagi peserta yang memenangi mana-mana kategori hadiah.
- 3.3. Setiap pelajar akan diberikan *link* untuk masuk menjawab soalan secara online pada tarikh dan masa yang ditetapkan di dalam jadual. Soalan akan dijawab secara serentak oleh semua peserta.
- 3.4. Bagi setiap pusingan, peserta yang tidak menyertai mana-mana sesi soalan bagi sesuatu matapelajaran tidak layak untuk menerima hadiah matapelajaran tersebut untuk Pusingan itu.
- 3.5. Walaubagaimanapun, pelajar tersebut masih layak menerima hadiah bulanan untuk matapelajaran lain sekiranya beliau menyertai semua sesi untuk untuk matapelajaran berkenaan.
- 3.6. Pihak penganjur akan menentukan kaedah komunikasi yang bersesuaian untuk menyampaikan maklumat berkaitan pertandingan ini dari masa ke semasa.

4. JADUAL

- 4.1. Pertandingan ini melibatkan set-set soalan untuk empat (4) matapelajaran iaitu Bahasa Melayu, Bahasa Inggeris, Matematik dan Sains.
- 4.2. Pertandingan ini dibahagikan kepada 7 pusingan dengan sasaran untuk para peserta menguasai topik-topik sebagaimana berikut:

Pusingan	Sasaran Topik Soalan
1	Keseluruhan Tingkatan 4
2	
3	Tingkatan 4 & Tingkatan 5 (Setengah Awal)
4	
5	Keseluruhan Tingkatan 4 & 5
6	
7	

- 4.3. Tarikh dan susunan sesi menjawab soalan mengikut matapelajaran untuk setiap Pusingan disertakan dalam jadual di mukasurat berikutnya.

Pusingan 1	Sasaran Topik Soalan: Tingkatan 4	Tarikh	Hari	Matapelajaran
		24-Jul	Sabtu	Bahasa Melayu
		25-Jul	Ahad	Matematik
		31-Jul	Sabtu	Bahasa Inggeris
		1-Aug	Ahad	Sains
		7-Aug	Sabtu	Bahasa Melayu
		8-Aug	Ahad	Matematik
		14-Aug	Sabtu	Bahasa Inggeris
		15-Aug	Ahad	Sains
		17-Aug	Selasa	Pengumuman Hadiah Pusingan 1

Pusingan 2	Sasaran Topik Soalan: Tingkatan 4	21-Aug	Sabtu	Bahasa Melayu
		22-Aug	Ahad	Matematik
		28-Aug	Sabtu	Bahasa Inggeris
		29-Aug	Ahad	Sains
		4-Sep	Sabtu	Bahasa Melayu
		5-Sep	Ahad	Matematik
		11-Sep	Sabtu	Bahasa Inggeris
		12-Sep	Ahad	Sains
		14-Sep	Selasa	Pengumuman Hadiah Pusingan 2

Pusingan 3	Sasaran Topik Soalan: Tingkatan 5 (Setengah Awal)	Tarikh	Hari	Matapelajaran
		18-Sep	Sabtu	Bahasa Melayu
		19-Sep	Ahad	Matematik
		25-Sep	Sabtu	Bahasa Inggeris
		26-Sep	Ahad	Sains
		2-Oct	Sabtu	Bahasa Melayu
		3-Oct	Ahad	Matematik
		9-Oct	Sabtu	Bahasa Inggeris
		10-Oct	Ahad	Sains
		12-Oct	Selasa	Pengumuman Hadiah Pusingan 3

Pusingan 4	Sasaran Topik Soalan: Tingkatan 5 (Setengah Awal)	16-Oct	Sabtu	Bahasa Melayu
		17-Oct	Ahad	Matematik
		23-Oct	Sabtu	Bahasa Inggeris
		24-Oct	Ahad	Sains
		30-Oct	Sabtu	Bahasa Melayu
		31-Oct	Ahad	Matematik
		6-Nov	Sabtu	Bahasa Inggeris
		7-Nov	Ahad	Sains
		9-Nov	Selasa	Pengumuman Hadiah Pusingan 4

Pusingan 5	Sasaran Topik Soalan: SPM Sebenar	Tarikh	Hari	Matapelajaran
		13-Nov	Sabtu	Bahasa Melayu
		14-Nov	Ahad	Matematik
		20-Nov	Sabtu	Bahasa Inggeris
		21-Nov	Ahad	Sains
		27-Nov	Sabtu	Bahasa Melayu
		28-Nov	Ahad	Matematik
		4-Dec	Sabtu	Bahasa Inggeris
		5-Dec	Ahad	Sains
		30-Nov	Selasa	Pengumuman Hadiah Pusingan 5

Pusingan 7	Sasaran Topik Soalan: SPM Sebenar	Tarikh	Hari	Matapelajaran
		8-Jan	Sabtu	Bahasa Melayu
		9-Jan	Ahad	Matematik
		15-Jan	Sabtu	Bahasa Inggeris
		16-Jan	Ahad	Sains
		22-Jan	Sabtu	Bahasa Melayu
		23-Jan	Ahad	Matematik
		29-Jan	Sabtu	Bahasa Inggeris
		30-Jan	Ahad	Sains
		25-Jan	Selasa	Pengumuman Hadiah Pusingan 7

Pusingan 6	Sasaran Topik Soalan: SPM Sebenar	Tarikh	Hari	Matapelajaran
		11-Dec	Sabtu	Bahasa Melayu
		12-Dec	Ahad	Matematik
		18-Dec	Sabtu	Bahasa Inggeris
		19-Dec	Ahad	Sains
		25-Dec	Sabtu	Bahasa Melayu
		26-Dec	Ahad	Matematik
		1-Jan	Sabtu	Bahasa Inggeris
		2-Jan	Ahad	Sains
		28-Dec	Selasa	Pengumuman Hadiah Pusingan 6

5. SISTEM PEMARKAHAN

5.1. Pihak penganjur akan menentukan ranking untuk setiap peserta dimana pemarkahan setiap peserta diambil-kira berdasarkan,

5.1.1. Markah

Peserta dengan markah yang lebih tinggi berada di ranking yang lebih atas.

5.1.2. Masa

Sekiranya terdapat peserta yang mendapat markah yang sama, peserta yang lebih cepat atau lebih awal menghantar soalan akan berada di ranking yang lebih atas.

5.2. Berikut disertakan contoh senario pemarkahan untuk penentuan ranking peserta:

Nama	Markah	Masa	Ranking	
Peserta 1	100	1:38:12	1	 Top
Peserta 2	100	1:39:53	2	
Peserta 3	100	1:41:34	3	
Peserta 4	98	1:43:15	4	
Peserta 5	93	1:44:56	5	
Peserta 6	88	1:46:37	6	
Peserta 7	83	1:48:18	7	
Peserta 8	78	1:49:59	8	
Peserta 9	73	1:51:40	9	
Peserta 10	68	1:53:21	10	
Peserta 11	65	1:55:02	11	 Median
Peserta 12	64	1:56:43	12	
Peserta 13	63	1:58:24	13	
Peserta 14	60	2:00:00	14	
Peserta 15	58	2:00:00	15	
Peserta 16	57	2:00:00	16	
Peserta 17	55	2:00:00	17	
Peserta 18	51	2:00:00	18	
Peserta 19	50	2:00:00	19	
Peserta 20	50	2:00:00	20	
Peserta 21	46	2:00:00	21	 Novice
Peserta 22	44	2:00:00	22	
Peserta 23	35	2:00:00	23	
Peserta 24	16	2:00:00	24	
Peserta 25	0	2:00:00		
Peserta 26	0	2:00:00		
Peserta 27	0	2:00:00		

6. HADIAH DAN SAGUHATI

- 6.1. Bagi tujuan menggalakkan para pelajar untuk bersaing secara sihat, pihak penganjur menyediakan token saguhati kepada para peserta berdasarkan beberapa pertimbangan tertentu.
- 6.2. Hadiah-hadiah yang disediakan adalah mengikut setiap matapelajaran yang dipertandingkan.
- 6.3. Berdasarkan ranking peserta yang diperincikan dalam Sistem Pemarkahan diatas, pengagihan hadiah-hadiah untuk setiap Pusingan akan dikategorikan sebagaimana berikut:

Kategori	Hadiah
Top	10 pelajar terbaik x RM50.00
Median	10 pelajar pertengahan x RM50.00
Novice	10 pelajar novis x RM50.00

7. HAL-HAL YANG TIDAK DINYATAKAN

- 7.1. Semua hal yang tidak dinyatakan dalam kertas konsep ini atau sebarang pengecualian mengenai pematuhan syarat-syarat pertandingan atau semua perkara di luar jangka atau mengenai tafsiran akan diputusan oleh pihak Urusetia Penganjur yang mana keputusan adalah muktamad.