

# MATEMATIK

## TAHUN 1


### SEKOLAH KEBANGSAAN

BUKU TEKS **JILID 2**



36



RM5.00  
ISBN 978-983-49-1084-6  
  
9 789834 910846  
BT081004





# **RUKUN NEGARA**

**Bahawasanya Negara Kita Malaysia**  
mendukung cita-cita hendak:

Mencapai perpaduan yang lebih erat dalam kalangan  
seluruh masyarakatnya;

Memelihara satu cara hidup demokrasi;

Mencipta satu masyarakat yang adil di mana kemakmuran negara  
akan dapat dinikmati bersama secara adil dan saksama;

Menjamin satu cara yang liberal terhadap  
tradisi-tradisi kebudayaannya yang kaya dan pelbagai corak;

Membina satu masyarakat progresif yang akan menggunakan  
sains dan teknologi moden.

MAKA KAMI, rakyat Malaysia,  
berikrar akan menumpukan  
seluruh tenaga dan usaha kami untuk mencapai cita-cita tersebut  
berdasarkan prinsip-prinsip yang berikut:

**KEPERCAYAAN KEPADA TUHAN  
KESETIAAN KEPADA RAJA DAN NEGARA  
KELUHURAN PERLEMBAGAAN  
KEDAULATAN UNDANG-UNDANG  
KESOPANAN DAN KESUSILAN**

(Sumber: Jabatan Penerangan, Kementerian Komunikasi dan Multimedia Malaysia)

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

# MATEMATIK

## TAHUN 1

### SEKOLAH KEBANGSAAN

**BUKU TEKS**

**JILID 2**

**Penulis**

Chan Yook Lean  
Wan Yusof bin Wan Ngah  
Gobi a/l Krishnan



**Editor**

Ainol Rafezah binti Alias  
Asmahanim binti Ab Rahman

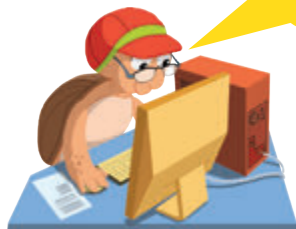


**Ilustrator**

Wong Chi Ming



**Pereka Bentuk**  
Najmi bin Mat Sarit



DBP

Dewan Bahasa dan Pustaka  
Kuala Lumpur

2016



**KEMENTERIAN  
PENDIDIKAN  
MALAYSIA**

No. Siri Buku: 0122

KK 513-221-0102011-49-1084-20101  
ISBN 978-983-49-1084-6

Cetakan Pertama 2016  
© Kementerian Pendidikan Malaysia 2016

Hak Cipta Terpelihara. Mana-mana bahan dalam buku ini tidak dibenarkan diterbitkan semula, disimpan dalam cara yang boleh dipergunakan lagi, ataupun dipindahkan dalam sebarang bentuk atau cara, baik dengan cara bahan elektronik, mekanik, penggambaran semula mahupun dengan cara perakaman tanpa kebenaran terlebih dahulu daripada Ketua Pengarah Pelajaran Malaysia, Kementerian Pendidikan Malaysia. Perundingan tertakluk kepada perkiraan royalti atau honorarium.

Diterbitkan untuk Kementerian Pendidikan Malaysia oleh:

Dewan Bahasa dan Pustaka,  
Jalan Dewan Bahasa,  
50460 Kuala Lumpur.  
No. Telefon: 03-21479000 (8 talian)  
No. Faksimile: 03-21479643  
Laman Web: <http://www.dbp.gov.my>

Reka Letak dan Atur Huruf:  
Dewan Bahasa dan Pustaka

Muka Taip Teks: Azim  
Saiz Muka Taip Teks: 18 poin

Dicetak oleh:  
Angkatan Edaran Enterprise Sdn. Bhd.,  
Lot 6, Jalan Tukang 16/4, Seksyen 16,  
40200 Shah Alam,  
Selangor Darul Ehsan.

## PENGHARGAAN

Penerbitan buku teks melibatkan kerjasama banyak pihak. Sekalung penghargaan dan terima kasih ditujukan kepada semua pihak yang terlibat:

- Jawatankuasa Penambahbaikan Prof Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Pembetulan Prof Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Naskhah Sedia Kamera, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Pegawai-pegawai Bahagian Buku Teks dan Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Peningkatan Mutu, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Panel Pembaca Luar, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- SK Taman Bukit Maluri, Kuala Lumpur.
- SK Pengkalan Rinting, Johor.
- Semua pihak yang terlibat dalam proses penerbitan buku ini.



# KANDUNGAN

## 3 PECAHAN

KENALI PECAHAN  
PROJEK SAYA  
SELESAIKAN  
CERDAS RIA

1  
2  
6  
7  
10

## 4 WANG

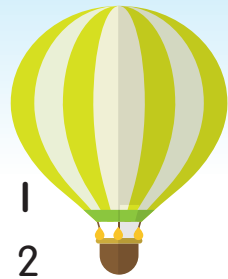
KENALI WANG  
NILAI WANG  
TUKAR WANG  
DAPAT WANG DAN CATAT WANG  
PROJEK SAYA  
SELESAIKAN  
CERDAS RIA

11  
12  
14  
16  
20  
22  
23  
30

## 5 MASA DAN WAKTU

KENALI WAKTU  
KENALI JAM DAN MASA  
SEBUT DAN TULIS WAKTU  
PROJEK SAYA  
KENALI HARI, MINGGU DAN BULAN  
SELESAIKAN  
CERDAS RIA

31  
32  
33  
35  
37  
38  
41  
44



## 6 PANJANG, JISIM DAN ISI PADU CECAIR

KENALI PANJANG OBJEK	46
UKUR DAN BANDING PANJANG OBJEK	48
KENALI JISIM OBJEK	51
TIMBANG DAN BANDING JISIM OBJEK	52
KENALI ISI PADU CECAIR	54
SUKAT DAN BANDING ISI PADU CECAIR	55
SELESAIKAN	57
CERDAS RIA	60

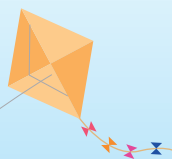


## 7 BENTUK

BENTUK 3D	62
KENALI BENTUK 3D	64
POLA BENTUK 3D	66
BINA MODEL	67
BENTUK 2D	68
KENALI BENTUK 2D	69
POLA BENTUK 2D	70
BUAT CORAK	71
SELESAIKAN	72
CERDAS RIA	74

## 8 DATA

KUMPUL DATA	76
KENALI PIKTOGRAF	78
SELESAIKAN	81
CERDAS RIA	84



3

# PECAHAN



Ai Lin, ibu dah potong wafel ini.

Dua bahagian sama besar.

Adik nak setengah.

3.1.1

NOTA GURU

- Bimbing murid bercerita tentang objek yang menunjukkan dua bahagian yang sama besar dalam gambar.
- Bincangkan situasi harian yang berkaitan pecahan.





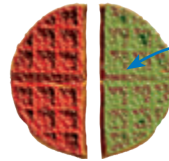
# KENALI PECAHAN

## Satu perdua dan satu perempat

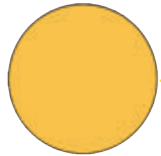
! Apakah itu satu perdua?



Separuh strawberi.  
Separuh kaya.



Separuh



Satu



Setengah

1 daripada 2 bahagian yang sama besar ialah satu perdua.



Lipat kertas



Lukis garisan tengah



Warna satu bahagian



Tulis pecahan

Mari buat satu perdua.



Manakah satu perdua?  
Bincangkan.



3.1.1



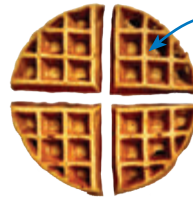
- Terangkan pecahan ialah sebahagian daripada satu objek secara simulasi. Setiap bahagian mestilah sama besar.
- Aktiviti mewarna atau melorek satu daripada dua bahagian pelbagai bentuk.
- Beritahu murid satu perdua biasa disebut setengah atau separuh.



## 2 Apakah itu satu perempat?

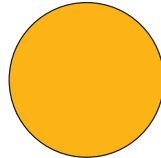


1 daripada 4 bahagian yang sama besar.

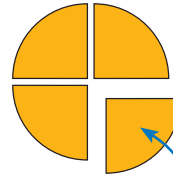


Suku

Setiap bahagian ialah **satu perempat** atau **suku**.



Satu



Satu perempat



Lipat kertas



Lukis garisan



Warna satu bahagian



Tulis pecahan



Kek coklat



Kek buah



Kek lapis

Adi makan satu perempat kek. Kek yang manakah itu? Bincangkan.



3.1.1



- Aktiviti memahami satu perdua dan satu perempat menggunakan kit pecahan atau kad pecahan. Tunjukkan kepada murid setiap bahagian satu perempat yang dicantumkan akan menjadi satu (bentuk asal).
- Layari <http://www.kidsnumbers.com/fractions.php>

BA halaman 1 - 3

## Dua perempat dan tiga perempat

Setiap bahagian sama besar.



1 daripada 4 bahagian

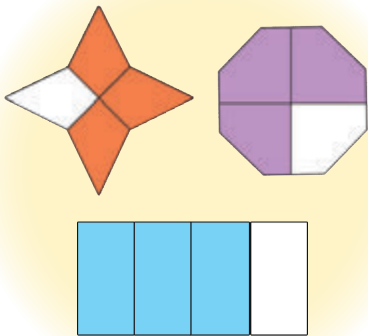
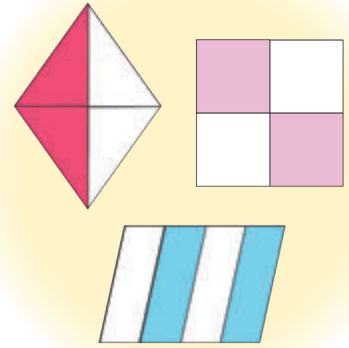


Satu perempat

2 daripada 4 bahagian



Dua perempat

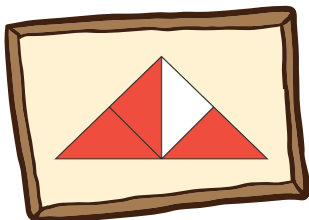


3 daripada 4 bahagian



Tiga perempat

Tiga perempat juga disebut tiga suku.



Adakah bahagian merah ini tiga perempat? Bincangkan.



3.1.1

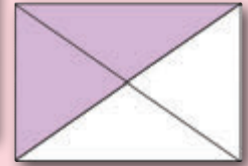
NOTA GURU

- Bimbing murid memahami konsep dua perempat dan tiga perempat menggunakan kit pecahan, bahan konkrit dan lipatan kertas.
- Bandingkan dua perempat dengan satu perdua.
- Gunakan pelbagai bentuk untuk murid mengenal pasti nilai pecahan.

# ASAH MINDA



Adakah bahagian berwarna ini sama besar? Terangkan.



## UJI DIRI

1 Manakah satu perdua? Kenapa?

a



b

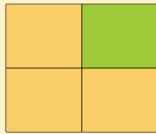


c



2 Manakah satu perempat?

a



b

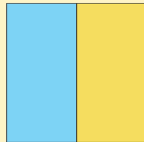


c



3 Namakan pecahan bagi bahagian berwarna biru.

a



b



c



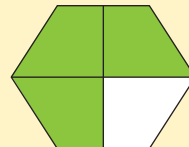
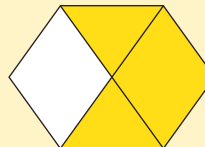
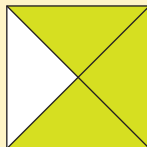
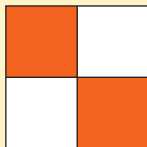
4 Tentukan gambar rajah yang menunjukkan:

a

dua perempat.

b

tiga perempat.



3.1.1



- Banyakkan latihan yang boleh mencungkil idea murid seperti soalan 3 dan 4.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.



## PROJEK SAYA

## Biskut pecahan

**Peserta** 4 hingga 6 murid satu kumpulan.

**Bahan** Doh, acuan, piring, pembaris, bahan hiasan.

### Cara

1 Uli doh.



2 Tekan dan ratakan doh.



3 Terap acuan pada doh.



4 Potong biskut kepada dua bahagian sama besar.



5 Hias biskut ikut pecahan.



6 Labelkan pecahan.



Satu perdua



Dua perempat



Satu perempat



Tiga perempat



3.1.1



- Sediakan bahan yang sesuai dan mencukupi untuk aktiviti. Plastisin boleh menggantikan doh.
- Bimbing murid membahagikan biskut kepada bahagian yang sama besar.



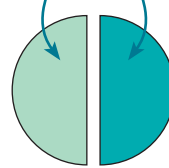
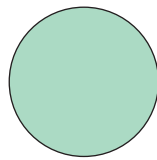
# SELESAIKAN



1 Suri potong sebiji kek. Dua bahagian sama besar. Berapa pecahan setiap bahagian kek itu?



Cara



Satu perdua

Setiap bahagian kek ialah satu perdua.

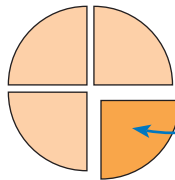


2 Ibu potong piza. 4 bahagian sama besar. Satu bahagian untuk Azim. Apakah pecahan piza Azim?

Apakah pecahan piza Azim?



Cara



Satu perempat

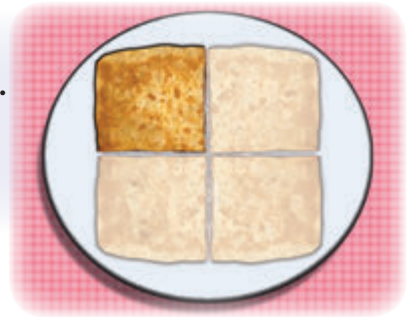
Pecahan piza Azim ialah satu perempat.

3.2.1

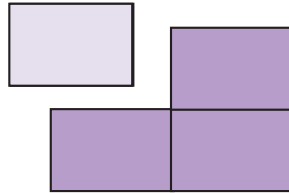
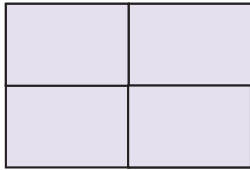


- Tunjukkan strategi penyelesaian masalah yang lain seperti simulasi.
- Layari [http://www.homeschoolmath.net/teaching/f/understanding\\_fractions.php](http://www.homeschoolmath.net/teaching/f/understanding_fractions.php)
- Bimbing murid menyemak jawapan.

3 Saya makan tiga bahagian murtabak. Apakah pecahan murtabak saya makan?



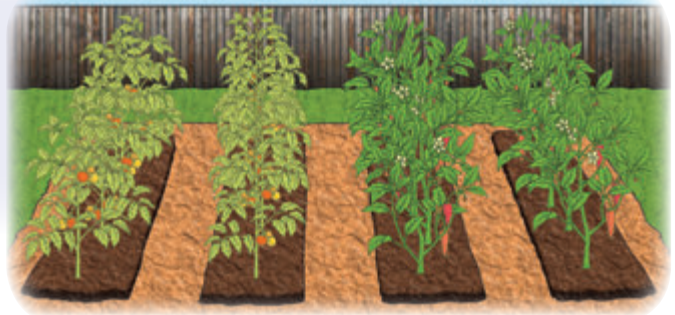
Cara



Tiga perempat

Saya makan **tiga perempat** murtabak.

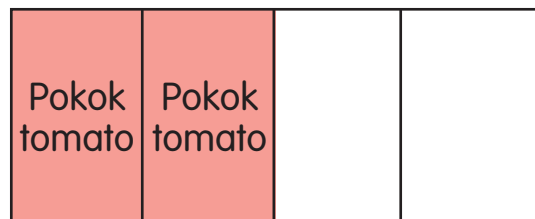
4 Dua daripada empat batas ditanam pokok tomato. Berapa pecahan itu?



Cara



Saya lukis rajah.



dua perempat

Pecahan itu ialah **dua perempat**.

3.2.1



- Gunakan papan geo untuk membentuk satu perempat, satu perdua, dua perempat dan tiga perempat daripada satu bentuk asal.
- Galakkan murid menyemak jawapan.



## UJI DIRI

Selesaikan.

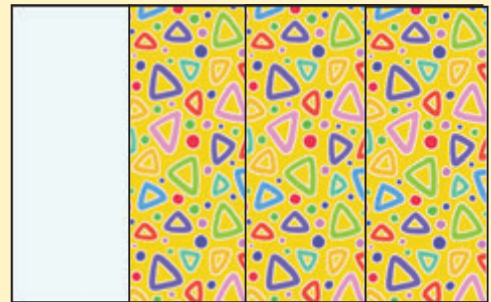
**a** Apakah pecahan setiap bahagian epal ini?



**b** Ani makan suku daripada satu telur dadar. Berapa pecahan itu?



**c** Lim bahagikan satu kertas kepada empat bahagian sama besar. Dia lukis corak pada tiga bahagian. Nyatakan pecahan bahagian bercorak itu.



**d** Johan minum separuh daripada satu botol jus. Jus yang manakah itu?



Oren Epal Nanas Kiwi

3.2.1



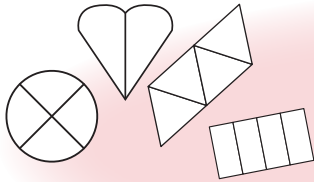
- Banyakkan soalan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.
- Layari [http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/earlymath/fractions\\_shoot.htm](http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/earlymath/fractions_shoot.htm)



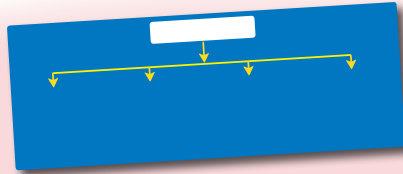
# Riang ria pecahan

**Peserta** 4 murid satu kumpulan.

## Bahan



Kad bentuk



Carta pecahan



Kertas warna



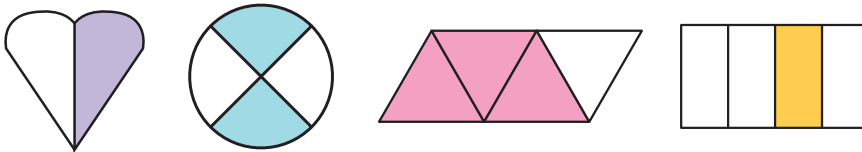
Gam



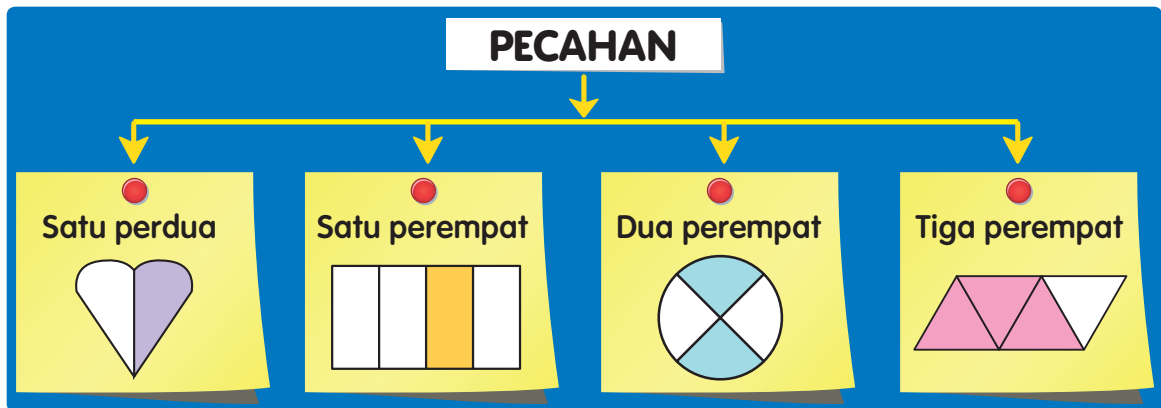
Pensel warna

## Cara

1 Warnakan satu, dua atau tiga bahagian.



2 Tampal bentuk dalam carta pecahan.



3 Pamerkan kerja kamu. Ceritakan.

3.1.1  
3.2.1



- Sediakan bahan dan bentuk yang telah dibahagikan sama besar untuk setiap kumpulan.
- Bimbing murid melakukan aktiviti untuk mengukuhkan konsep pecahan.



# 4

# WANG



4.1.1  
4.2.1

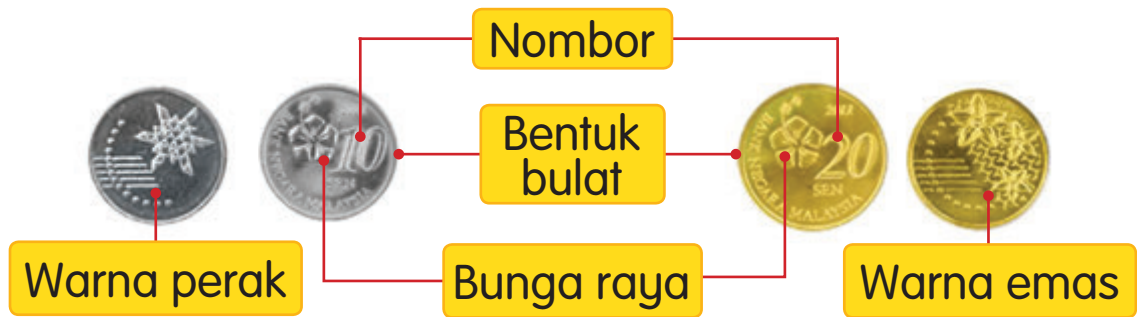
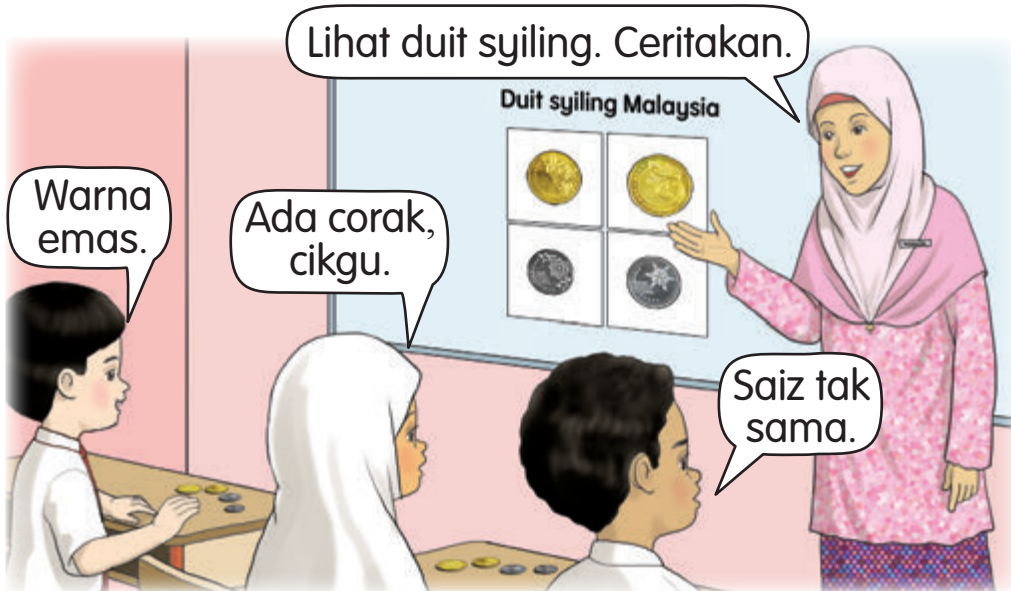


- Minta murid bercerita tentang gambar. Dedahkan murid tentang sejarah wang seperti sistem barter dan mata wang pada zaman dahulu.
- Terapkan nilai murni berjimat-cermat dan menjaga alam sekitar.
- Layari <https://www.youtube.com/watch?v=J7hNOt2Y0J8>





# KENALI WANG



Lihat wang ini. Apakah yang sama?  
Apakah pula bezanya?



4.1.1



- Bincangkan persamaan dan perbezaan antara empat jenis duit syiling.
- Terangkan bahawa wang ialah alat pertukaran dalam urusan jual beli.
- Layari [http://www.bnm.gov.my/files/publication/ar/bm/2011/cp02\\_001\\_rencana.pdf](http://www.bnm.gov.my/files/publication/ar/bm/2011/cp02_001_rencana.pdf) untuk meneroka maklumat ciri-ciri wang dengan lebih terperinci.



3

Bunga raya

Logo Bank Negara



Nombor

Wau bulan



Ceritakan RM5 dan RM10 ini. Apakah bezanya?



## UJI DIRI

Ceritakan tentang wang ini.

a



b



c



4.1.1

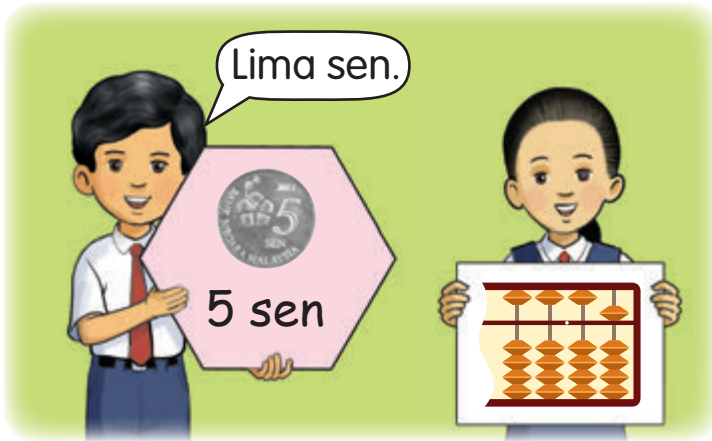


- Terangkan bahawa nombor pada wang menunjukkan nilai wang.
- Galakkan murid berkomunikasi tentang wang.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.
- Layari [http://www.bnm.gov.my/microsites/2011/banknotes/00\\_overview.htm](http://www.bnm.gov.my/microsites/2011/banknotes/00_overview.htm)



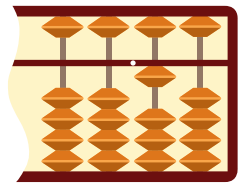
# NILAI WANG

1



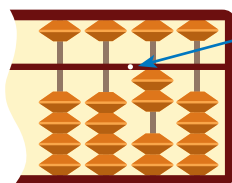
Sepuluh sen

10 sen



Dua puluh sen

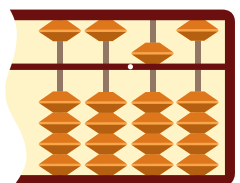
20 sen



Titik ini pisahkan ringgit dan sen

Lima puluh sen

50 sen



2



Sepuluh sen

10 sen



Tiga puluh sen

30 sen

Bilang terus.  
20 sen, 30 sen.



[Empty box]

65 sen

4.1.2

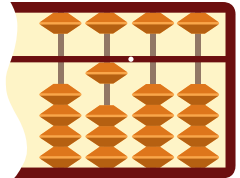


- Lakukan aktiviti simulasi gabungan nilai wang.
- Galakkan murid menunjukkan gabungan nilai wang pada abakus.
- Tegaskan bahawa nilai bagi gabungan wang ialah nilai semua wang itu.

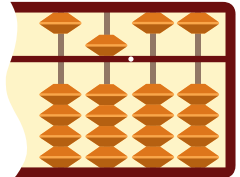
3



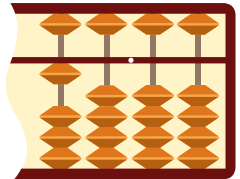
Satu ringgit    **RM1**



Lima ringgit   



   **RM10**



4



Enam ringgit  
**RM6**



Dua ringgit  
**RM2**



### UJI DIRI

Sebut nilai wang.

**a**



**b**



**c**



4.1.2



- Adakan aktiviti berkumpul murid menunjukkan nilai wang menggunakan wang mainan dan abakus serta menulis nilai wang yang disebut oleh guru.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.



# TUKAR WANG

1



Mesin ini tidak terima 5 sen. Duit ini perlu ditukar.



sama nilai



2

a



Adik ada 20 sen.  
Adik nak simpan.



Abang pun  
ada 20 sen.



sama nilai



b



sama  
nilai



c



sama nilai



4.1.3



- Bimbing murid menukar wang dengan pelbagai gabungan duit syiling.

3



sama nilai



sama nilai



sama nilai

sama nilai



Apakah tukaran lain untuk 50 sen?



4



RMI

sama nilai  
100 sen



sama nilai  
100 sen



sama nilai  
100 sen



Ada lagi tukaran RMI. Ceritakan.



4.1.3



- Jelaskan tukaran wang ialah memberi dan menerima wang yang sama nilai.
- Jalankan aktiviti kuiz mencari nilai tukaran bagi duit syiling.
- Lakukan aktiviti simulasi untuk mengukuhkan pemahaman murid.



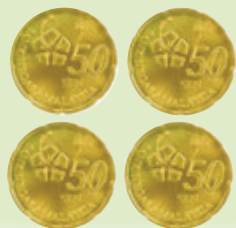
sama nilai



sama nilai



sama nilai



Sebut tukaran lain bagi RM5.



ASAH MINDA



Lin, saya ada 8 duit syiling. Nilainya RMI.

Saya pun ada RMI, Suzi. Tapi saya ada 9 duit syiling.

Apakah nilai setiap duit syiling mereka?

4.1.3



- Bimbing murid melakukan aktiviti simulasi untuk mengukuhkan pemahaman tentang gabungan wang menggunakan wang mainan.
- Layari <https://www.mathsisfun.com/money/make-amount.html>





6 a




b



sama nilai



Sebut tukaran lain yang sama nilai dengan  ?






### UJI DIRI

Lengkapkan tukaran wang berikut.

a  sama nilai dengan  .

b   sama nilai dengan .

c  sama nilai dengan    
dan  .

4.1.3



- Bincang tukaran bagi nilai wang 40 sen, 70 sen, RM3, RM8 dan sebagainya.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.
- Layari <http://www.mathsisfun.com/money/money-master.html>

BA halaman 17 - 19



# DAPAT WANG DAN CATAT WANG



Duit raya



Hadiah



Datuk beri



Wang jualan



Wang saku

Apakah cara lain untuk dapat wang?



4.2.1  
4.2.2



- Jelaskan bahawa sumber wang ialah wang yang diperolehi daripada suatu pekerjaan atau seseorang dan bincangkan sumber wang murid.
- Jelaskan bahawa merekodkan wang adalah penting untuk ingatan dan rujukan.
- Bincangkan cara menyimpan wang dengan selamat dan mengurus wang secara berhemat.



Li Ming bina jadual.

Tarikh	Sumber wang	Simpan	Belanja
10/3/2017	Nenek beri	RM10	Buku cerita RM5
16/3/2017	Wang saku	90 sen	Roti 40 sen
24/4/2017	Jual tin	RM5	RM1



Bolehkah Li Ming beli beg duit jika dia boros?

4.2.1  
4.2.2



- Bincangkan cara untuk mendapatkan wang.
- Terapkan nilai memenuhi keperluan apabila berbelanja berbanding kehendak seperti yang terdapat dalam lejar buku wang saku.
- Terangkan maksud boros ialah suka berbelanja berlebihan.



## PROJEK SAYA

### Jom jimat

**Bahan** Kad manila, katalog barang, gunting, gam.

### Langkah

- 1 Fikir satu barang yang ingin kamu beli dalam seminggu.
- 2 Catat wang saku dan belanja dalam kad manila.
- 3 Tampal gambar barang.
- 4 Pamerkan kerja di sudut matematik.

Tarikh	Wang Saku	Simpan	Belanja
22.5.2017	RM3	RM2	 RM1
23.5.2017	90sen	20sen	 70sen
24.5.2017	RM5	RM1	 RM4
25.5.2017	80sen	30sen	 50sen
26.5.2017	RM2	RM1	 RM1

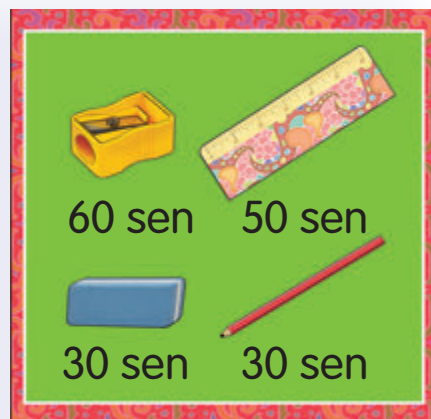
4.2.1  
4.2.2



- Bimbing murid merekodkan simpanan dan perbelanjaan menggunakan perisian MS Word.
- Minta murid bawa katalog barang. Sediakan bahan untuk aktiviti.
- Aktiviti boleh dilakukan secara individu atau berkumpulan.



# SELESAIKAN



Kim beli  dan . Kira jumlah harga.

$$50 \text{ sen} + 30 \text{ sen} = \boxed{\phantom{00}}$$

### Cara 1

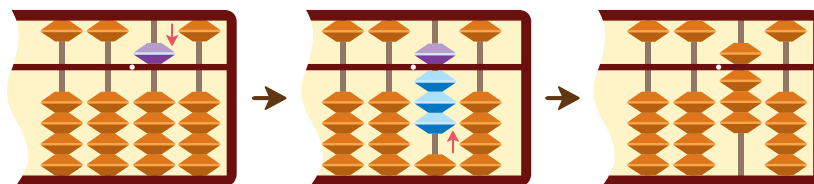
$$\begin{array}{r} 50 \text{ sen} \\ + 30 \text{ sen} \\ \hline 80 \text{ sen} \end{array}$$

### Cara 2

Bilang terus.  
50 sen, 70 sen, 80 sen.



### Cara 3



$$50 \text{ sen} + 30 \text{ sen} = \boxed{80 \text{ sen}}$$

Jumlah harga ialah 80 sen.

4.3.1



- Lakukan aktiviti jual beli di dalam kelas. Perbanyak soalan seperti tambahkan harga pensel dan pengasahnya.
- Bimbing murid menambah nilai duit syiling secara simulasi menggunakan wang contoh.
- Latih murid membuat pengiraan dengan abakus.

BA halaman 22

2

Arisa ada 55 sen. Fei Fei ada 25 sen lebih daripada Arisa. Berapa wang Fei Fei?

$$55 \text{ sen} + 25 \text{ sen} = \square$$

Cara 1

$$\begin{array}{r}
 55 \text{ sen} \\
 + 25 \text{ sen} \\
 \hline
 80 \text{ sen}
 \end{array}$$

Cara 2



$$55 \text{ sen} + 25 \text{ sen} = \mathbf{80 \text{ sen}}$$

Wang Fei Fei ada **80 sen**.

3

Ravin derma RM5. Kamal juga derma RM5. Kira jumlah wang itu.

$$\text{RM}5 + \text{RM}5 = \square$$

Cara 1

$$\begin{array}{r}
 \text{RM } 5 \\
 + \text{RM } 5 \\
 \hline
 \text{RM } 10
 \end{array}$$



Cara 2



$$\text{RM}5 + \text{RM}5 = \mathbf{\text{RM}10}$$

Jumlah wang itu ialah **RM10**.

4.3.1



- Kemukakan pelbagai soalan untuk mengukuhkan kefahaman murid.
- Galakkan murid menggunakan pelbagai strategi untuk penyelesaian.

4



RM3



90 sen



70 sen



RM5



RM6

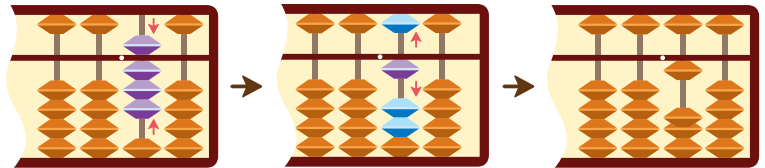
a Fara ada 80 sen. Dia beli . Kira baki wang Fara.

$$80 \text{ sen} - 70 \text{ sen} = \boxed{\phantom{00}}$$

Cara 1

$$\begin{array}{r} 80 \text{ sen} \\ - 70 \text{ sen} \\ \hline 10 \text{ sen} \end{array}$$

Cara 2



$$80 \text{ sen} - 70 \text{ sen} = \boxed{10 \text{ sen}}$$

Baki wang Fara ialah 10 sen.

b Cari beza harga antara  dengan .

$$RM6 - RM3 = \boxed{\phantom{00}}$$

Cara 1



$$RM6 - RM3 = \boxed{RM3}$$

Beza harga ialah RM3.

Cara 2

$$\begin{array}{r} RM6 \\ - RM3 \\ \hline RM3 \end{array}$$

4.3.1



- Perbanyak soalan penolakan berdasarkan gambar dengan mencari baki, beza, berapa yang kurang untuk memantapkan kemahiran menolak.
- Layari <http://www.teach-nology.com/worksheets/math/money/mon1.html>

5 Saiful ada RM10. Dia derma RM4 kepada orang miskin. Berapa wang yang tinggal?

$$RM10 - RM4 = \square$$

Cara 1

$$\begin{array}{r} RM\ 10 \\ -\ RM\ 4 \\ \hline RM\ 6 \end{array}$$



Cara 2



$$RM10 - RM4 = \boxed{RM6}$$

Wang yang tinggal ialah **RM6**.

6 Ying ada RM10. Wafi ada RM2 kurang daripada Ying. Kira wang Wafi.

$$RM10 - RM2 = \square$$

Cara

$$\begin{array}{r} RM\ 10 \\ -\ RM\ 2 \\ \hline RM\ 8 \end{array}$$

Bilang menurun untuk semak jawapan.

$$RM10 - RM2 = \boxed{RM8}$$

Wang Wafi ialah **RM8**.



4.3.1



- Bimbing murid menolak duit syiling dan wang kertas dengan pelbagai strategi.
- Terapkan nilai murni seperti jujur dan berjimat cermat.





7 Wang di dalam tabung Adib ada 80 sen. Dia masukkan 20 sen lagi. Berapa jumlah wangnya?

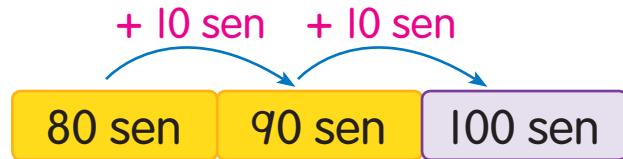


$$80 \text{ sen} + 20 \text{ sen} = \boxed{\phantom{00}}$$

**Cara 1**

$$\begin{array}{r} 80 \text{ sen} \\ + 20 \text{ sen} \\ \hline 100 \text{ sen} \end{array}$$

**Cara 2**



$$80 \text{ sen} + 20 \text{ sen} = \boxed{100 \text{ sen}}$$

Jumlah wang Adib ialah 100 sen.



8 Aini ada 25 sen. Esha pula ada 65 sen. Berapa lagi wang yang perlu Aini simpan supaya wangnya sama banyak dengan wang Esha?

$$25 \text{ sen} + \boxed{\phantom{00}} = 65 \text{ sen}$$

**Cara**

$$\begin{array}{r} 25 \text{ sen} \\ + \boxed{40 \text{ sen}} \\ \hline 65 \text{ sen} \end{array}$$

Bincangkan cara semak jawapan.

$$25 \text{ sen} + \boxed{40 \text{ sen}} = 65 \text{ sen}$$

Aini perlu simpan lagi 40 sen.

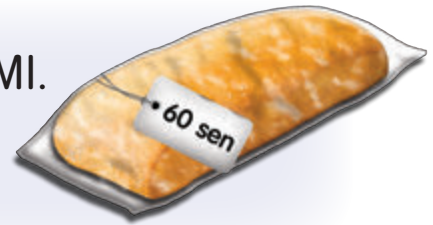


4.3.1



- Jalankan aktiviti simulasi menggunakan wang contoh untuk menambah atau menolak wang.

9 Najwa beli roti. Dia bayar guna wang RMI. Berapa duit 20 sen, 10 sen atau 5 sen yang mungkin diterima?



**Cara 1**

RM 1 – 60 sen =



RM 1 – 60 sen = **40 sen**

Roti 60 sen. Bayar RM 1.

Baki berapa?

**Cara 2**

$$\begin{array}{r} 100 \text{ sen} \\ - 60 \text{ sen} \\ \hline 40 \text{ sen} \end{array}$$



Najwa mungkin terima 4 duit 10 sen.




Najwa mungkin terima baki wang yang lain. Bincangkan.

**ASAH MINDA**



Kamu ada  dan 4 .

Ibu beri . Buku mana yang boleh kamu beli? Kenapa?



RM8



RM9



RM10

4.3.1

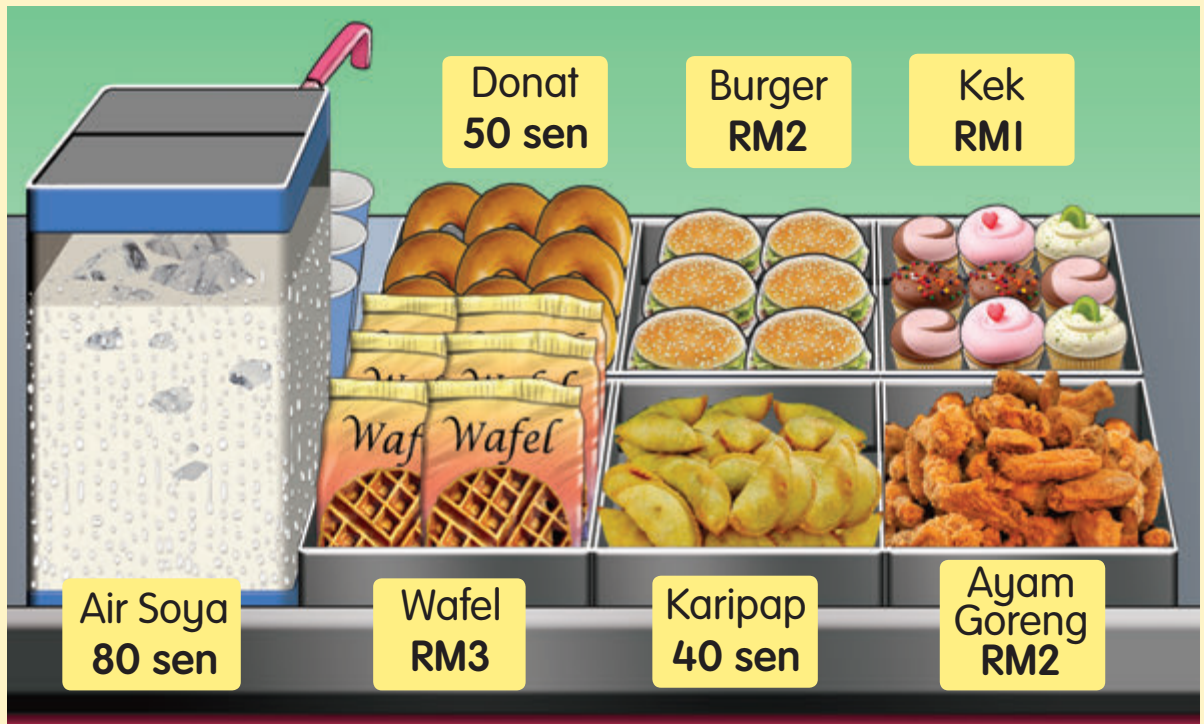



- Terangkan maksud gabungan wang ialah beberapa keping wang yang mempunyai satu nilai kepada murid.
- Pelbagaikan situasi harian yang melibatkan penolakan wang seperti aktiviti jual beli dan simpanan.



## UJI DIRI

Selesaikan.



- Berapa jumlah harga satu donat dan satu karipap?
- Kira beza harga satu ayam goreng dengan satu kek.
- Sara ada RM3. Dia beli satu burger. Kira baki wang Sara.
- Kim ada 50 sen. Dia ingin beli air soya. Berapa lagi wang yang diperlukan?
- Ramjit bayar RM5 untuk satu wafel. Berapa  yang diterima?

4.3.1



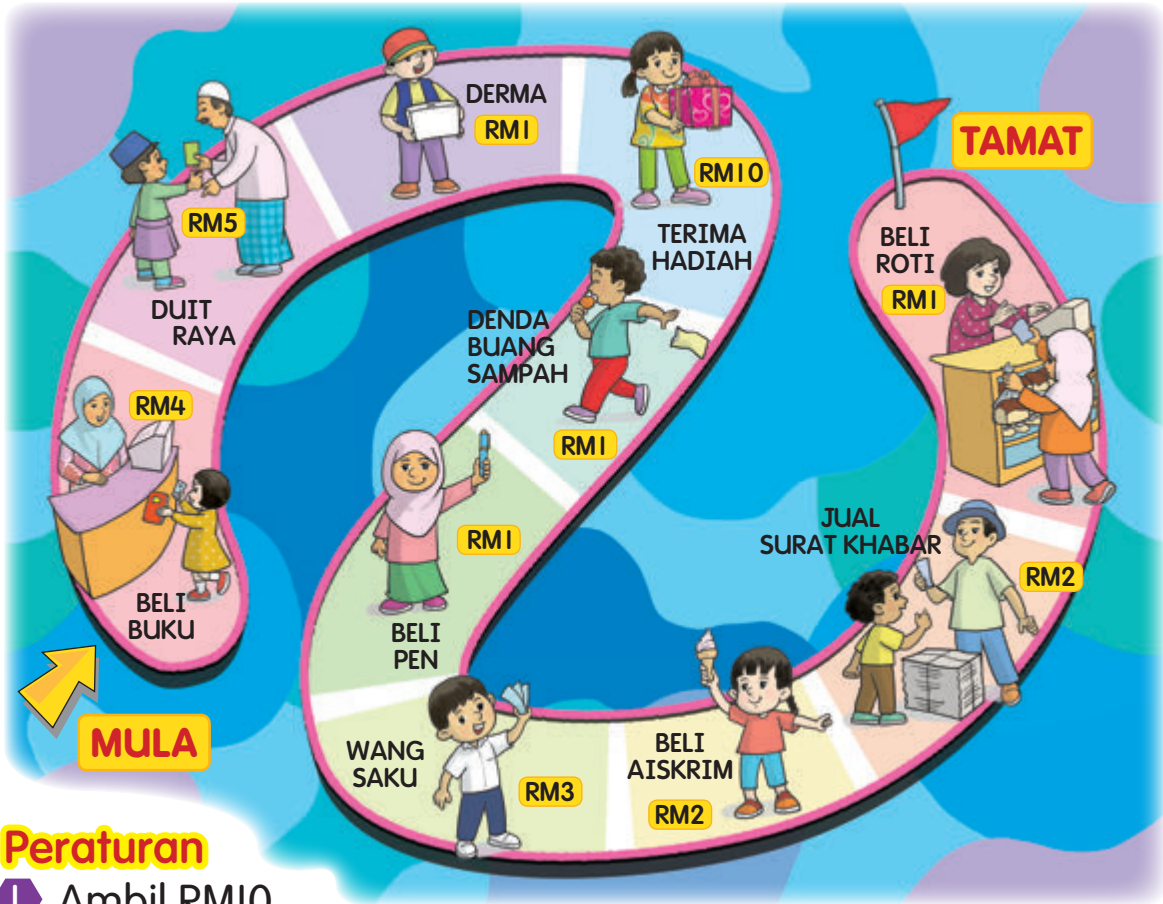
- Pelbagaikan soalan untuk mengukuhkan pemahaman murid.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.
- Layari <http://www.kidsmathgamesonline.com/money/funshopping.html>



## Kumpul wang

**Peserta** 3 pemain dan 1 juruwang.

**Bahan** Wang mainan, duit syiling, cip, pensel, kertas.



### Peraturan

- 1 Ambil RM10.
- 2 Lontar duit syiling. Jika dapat kepala, gerak cip 1 langkah. Jika dapat ekor, gerak cip 2 langkah.
- 3 Ikut arahan pada petak.
- 4 Catat wang terima atau belanja.
- 5 Main bergilir-gilir sehingga tamat.
- 6 Pemain yang paling banyak wang ialah pemenang.

4.2  
4.3



- Minta murid menentukan giliran bermain. Minta juruwang memberikan RM10 kepada setiap pemain.
- Jalankan aktiviti kuiz atau permainan lain mengikut keupayaan murid.

BA halaman 29 - 30

# 5

# MASA DAN WAKTU

Siang

Malam



5.1.1  
5.1.2



- Minta murid bercerita tentang gambar. Terapkan elemen merentas kurikulum (EMK) seperti nilai murni menghargai masa dan menghargai alam sekitar.
- Layari <https://nrch.maths.org/6070>



# KENALI WAKTU



Pagi



Tengah hari



Malam



Petang



Ceritakan aktiviti dalam gambar.



## UJI DIRI

Sebut aktiviti dan waktunya.



5.1.1  
5.1.2

NOTA GURU

- Bimbing murid bercerita tentang aktiviti mereka yang sesuai pada waktu pagi, tengah hari, petang, malam dan tengah malam.
- Bimbing murid menyebut waktu berdasarkan kad gambar aktiviti.
- Terapkan nilai mengamalkan aktiviti harian secara berjadual.

BA halaman 31 - 33



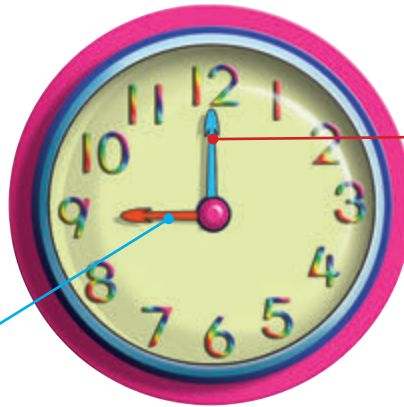
# KENALI JAM DAN MASA

1

Ini muka jam.  
Ada nombor  
1 hingga 12.



Jarum  
jam



Jarum  
minit

Jarum pendek ialah jarum jam.  
Jarum panjang ialah jarum minit.

2

Jarum minit  
bergerak separuh  
muka jam.



Setengah  
jam

3



Suku jam

Jarum minit bergerak  
satu perempat muka jam

Satu perempat jam  
juga disebut suku jam.

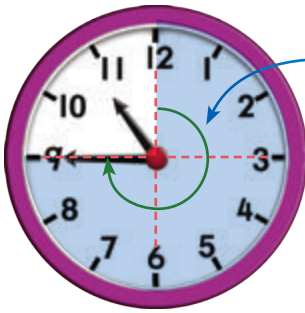


5.2.1  
5.2.2



- Bimbing murid mengenal jarum jam dan jarum minit.
- Kaitkan konsep pecahan setengah, suku, tiga suku untuk membimbing murid memahami konsep setengah jam, suku jam dan tiga suku jam.

4



Jarum minit bergerak tiga perempat muka jam

Tiga perempat jam juga disebut tiga suku jam.



Tiga suku jam

ASAH MINDA



Lihat bahagian putih. Berapa jamkah itu?

a



b



UJI DIRI

Lihat bahagian biru. Nyatakan setengah jam, suku jam atau tiga suku jam.

a



b



c



5.2.2



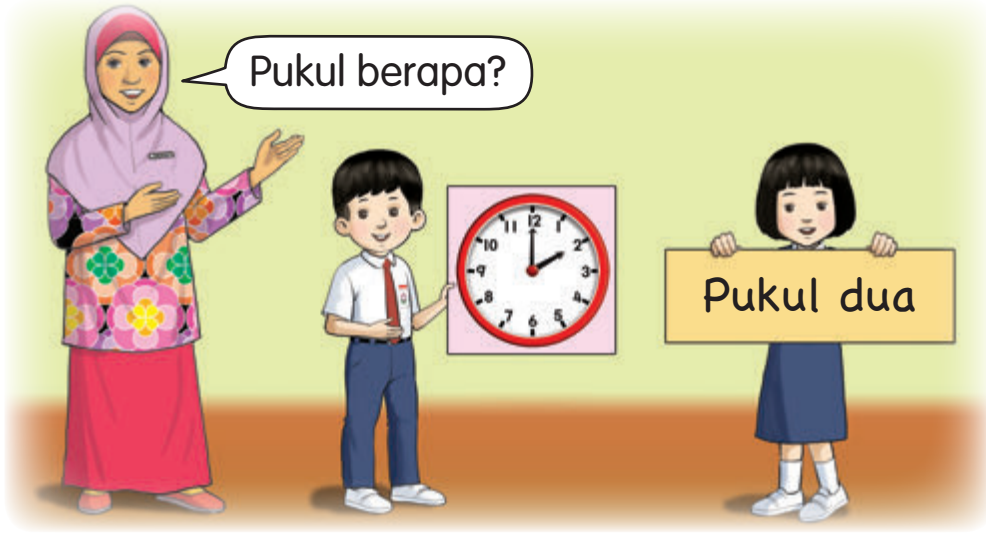
- Gunakan jam dinding sebenar atau jam mainan untuk aktiviti memahami setengah jam, suku jam dan tiga suku jam.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.





# SEBUT DAN TULIS WAKTU

1



2



## ASAHA MINDA



Jarum jam dan jarum  
minit berada pada  
nombor yang sama.  
Pukul berapa?



5.2.3

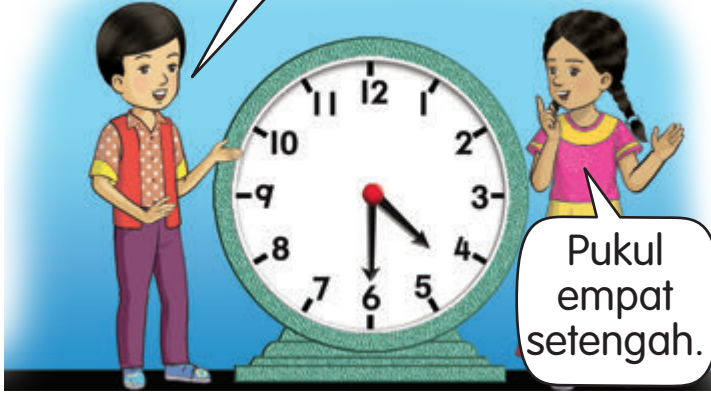


- Bimbing murid menyebut waktu dengan betul berpandukan model jam.
- Lakukan aktiviti simulasi seperti menggerakkan jarum jam dan jarum minit apabila waktu disebut.
- Layari [https://www.superteacherworksheets.com/time/time-5\\_TZTNN.pdf](https://www.superteacherworksheets.com/time/time-5_TZTNN.pdf)

3

a

Jarum jam antara nombor 4 dengan 5. Jarum minit tunjuk nombor 6.



Pukul empat setengah.

b



pukul tujuh setengah

Di manakah jarum jam pada pukul lapan setengah?



4

a



Pukul sepuluh suku

b



Pukul tiga suku

c



### UJI DIRI

Sebut dan tulis waktu ini.

a



b



5.2.3



- Bimbing murid menyebut dan menulis waktu dalam setengah jam dan suku jam.
- Gunakan jam sebenar supaya murid memahami kedudukan jarum jam dan jarum minit.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.



# PROJEK SAYA

## Celik jam

### Langkah

1 Sediakan bahan.



**Peserta** 2 murid satu kumpulan.

**Bahan** Pinggan polistirena atau pinggan kertas, gam, potongan nombor, jarum jam, jarum minit, paku tekan.

2 Lekatkan potongan nombor 1 hingga 12 pada pinggan.



3 Pasangkan jarum jam dan jarum minit.



4 Soal jawab tentang jam dengan rakan. Contoh:

Tiga suku jam.



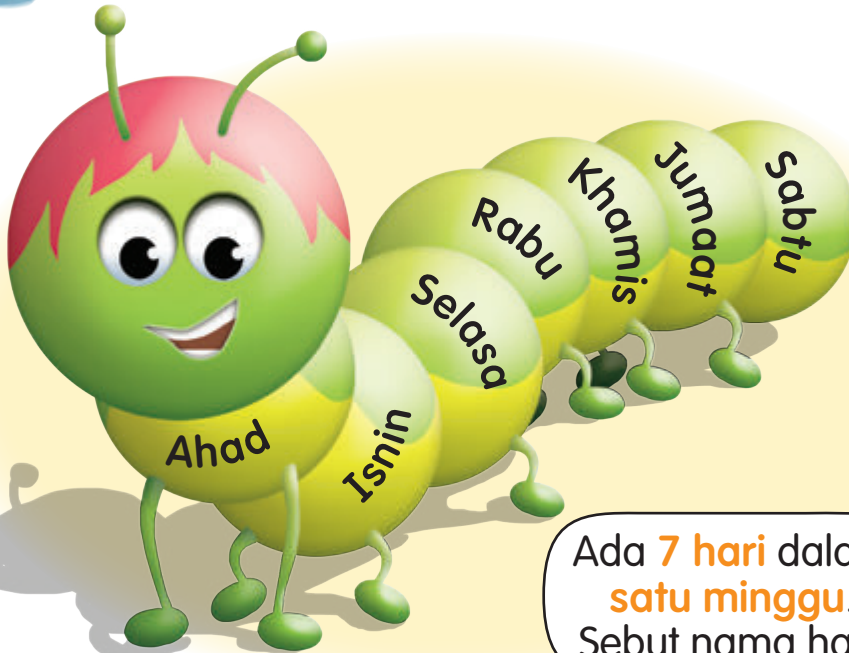
5.2.1  
5.2.2  
5.2.3



- Bimbing murid melakukan aktiviti membuat jam pada waktu Pendidikan Kesenian.
- Sediakan kad soalan.



# KENALI HARI, MINGGU DAN BULAN



Ada **7 hari** dalam **satu minggu**.  
Sebut nama hari.



Hari ini Jumaat.  
Semalam, hari Khamis.  
Esok, hari Sabtu.  
Lusa, hari Ahad.  
Hari di antara Isnin dengan Rabu ialah Selasa.

Hari ini Isnin. Semalam hari apa?



## ASAH MINDA



Hari Ahad hingga Sabtu ialah satu minggu. Jadi, hari Khamis hingga  ialah satu minggu juga.

5.1.3



- Bimbing murid menyebut nama hari dalam seminggu mengikut turutan menggunakan kalendar, jadual kelas atau MS Powerpoint.
- Jalankan aktiviti bercerita aktiviti dalam seminggu. Terapkan nilai murni.
- Layari <https://www.youtube.com/watch?v=Ha9Xe8rn3cY>



Ada **12 bulan** dalam **setahun**.

Bulan **1** ialah **Januari**.

Sebelum bulan **Mei** ialah **April**.

Selepas bulan **September** ialah **Oktober**.

Sebut nama bulan dari Januari hingga Disember.



**ASAH  
MINDA**



Saya lahir  
pada bulan  
Mac 2010.



Saya lahir pada  
tahun yang sama,  
tetapi lebih tua.

Pada bulan apakah Ai Ling dilahirkan? Bincangkan.

5.1.4



- Bimbing murid menyebut nama bulan dalam setahun mengikut turutan yang betul.
- Bincangkan bulan bagi perayaan di Malaysia, Hari Ibu, Hari Bapa dan sebagainya.
- Jalankan aktiviti mendapatkan bulan kelahiran rakan sekelas.
- Layari <https://www.youtube.com/watch?v=KSclYzSnIck>



# UJI DIRI

Lengkapkan jadual.



Ahad



Isnin



Selasa



Rabu



Sabtu



Jumaat



Khamis

Hari	Aktiviti
Ahad	Gotong-royong
	Ulang kaji
	Main dam
	Main bola jaring
	Kempen kitar semula
	Pergi ke perpustakaan
	Lawat rumah anak yatim

5.1.3  
5.1.4



- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.
- Pelbagaikan aktiviti seperti teka silang kata untuk mengukuhkan pemahaman murid.
- Layari [https://www.superteacherworksheets.com/calendars/months-this-next-last\\_MONTH.pdf](https://www.superteacherworksheets.com/calendars/months-this-next-last_MONTH.pdf)



## SELESAIKAN



1 Maya bantu ibu di dapur. Pukul berapakah itu?

**Cara** Lihat jarum jam dan jarum minit.




Maya bantu ibu pada pukul sebelas suku.



2 Jam menunjukkan waktu Suyin baca buku cerita. Bilakah waktu itu?

**Cara**

Gambar  menunjukkan malam. Jam menunjukkan pukul 9 setengah.



Suyin baca buku cerita pada pukul 9 setengah malam.

5.3.1



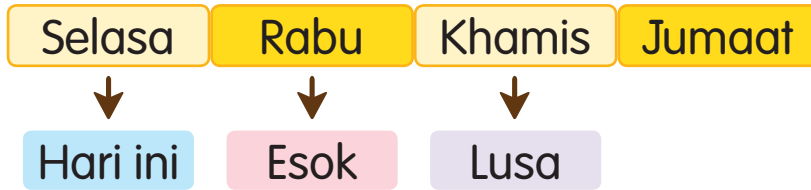
- Bimbing murid mencari maklumat seperti apa yang diberikan dan apa yang dicari.
- Tunjukkan pelbagai strategi untuk menyelesaikan masalah seperti membuat simulasi.

3

Hari ini hari Selasa. Nizam belajar Pendidikan Jasmani. Lusa, dia akan belajar sekali lagi. Nyatakan harinya.



Cara



Lusa ialah hari Khamis.

4

Ajay ada ujian selepas bulan September. Pada bulan apakah ujian itu?



Cara

<b>JANUARI 2017</b>	<b>FEBRUARI 2017</b>	<b>MAR 2017</b>	<b>APRIL 2017</b>
<b>MEI 2017</b>	<b>JUN 2017</b>	<b>JULAI 2017</b>	<b>OGOS 2017</b>
<b>SEPTEMBER 2017</b>	<b>OKTOBER 2017</b>	<b>NOVEMBER 2017</b>	<b>DISEMBER 2017</b>

Selepas September ialah Oktober.

Ujian itu pada bulan **Oktober**.

5.3.1



- Pelbagaikan soalan supaya murid dapat mencapai TP6.
- Layari <http://www.edhelper.com/TimeMath16.htm>







## UJI DIRI

Selesaikan.

1 Nurul siram pokok bunga pada waktu pagi. Pukul berapakah itu?



2 Lihat maklumat di sebelah.

- a Pukul berapakah waktu rawatan?
- b Senaraikan semua hari klinik itu dibuka.

### Klinik Dr. Wong Waktu rawatan

- Isnin hingga Sabtu.
- 9 pagi hingga 9 malam.
- Tutup Ahad dan cuti umum.

3 Hari ini hari Jumaat. Esok, Jeni akan melawat neneknya. Nyatakan harinya.

4 Arya mahu beli beg sekolah baharu pada akhir tahun. Nyatakan bulan apa.



5.3.1



- Layari <http://www.math-aids.com/Time/>
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.

BA halaman 41 - 42



## Masa berharga

Mari bernyanyi.

Pokok kelapa tepi perigi,  
Disinari si matahari,  
Pukul lapan suku pagi,  
Rajin belajar setiap hari.

Ring...ring...ring loceng berbunyi,  
Pukul sepuluh setengah pagi,  
Senang hati kita bernyanyi,  
Wajah ceria berseri-seri.

Masa berharga setiap hari,  
Satu tahun 12 bulan,  
Satu minggu bersekolah lima hari,  
Dapat ilmu, adab dan sopan.

Ahad, Isnin, Selasa dan Rabu,  
Selepas Khamis, hari Jumaat,  
Ikut nasihat ayah dan ibu,  
Hidup berjaya anak yang taat.

5.1  
5.2



- Nyanyi lagu mengikut irama “Rasa Sayang” dan terapkan nilai murni.
- Minta murid tunjukkan waktu yang disebut dalam lagu pada model jam, menyebut hari dalam seminggu dan bulan dalam setahun mengikut turutan.

## 6

PANJANG, JISIM DAN  
ISI PADU CECAIR

6.1.1



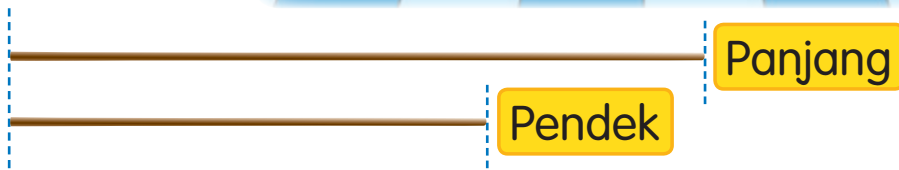
- Galakkan murid bercerita tentang gambar rangsangan di atas.
- Fokuskan perhatian murid kepada bangku (panjang dan pendek), pokok (tinggi dan rendah), kereta (jauh dan dekat), kanak-kanak bermain jongsok-jongsok (berat dan ringan), air pancuran dan tasik (isi padu yang sedikit dan banyak).



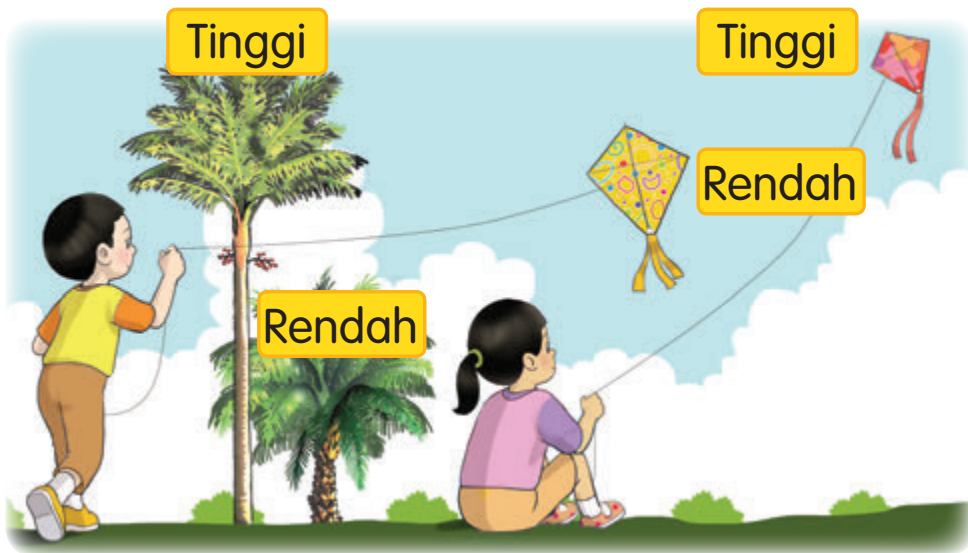
# KENALI PANJANG OBJEK

1

Kita guna satu buluh panjang dan satu buluh pendek.



2

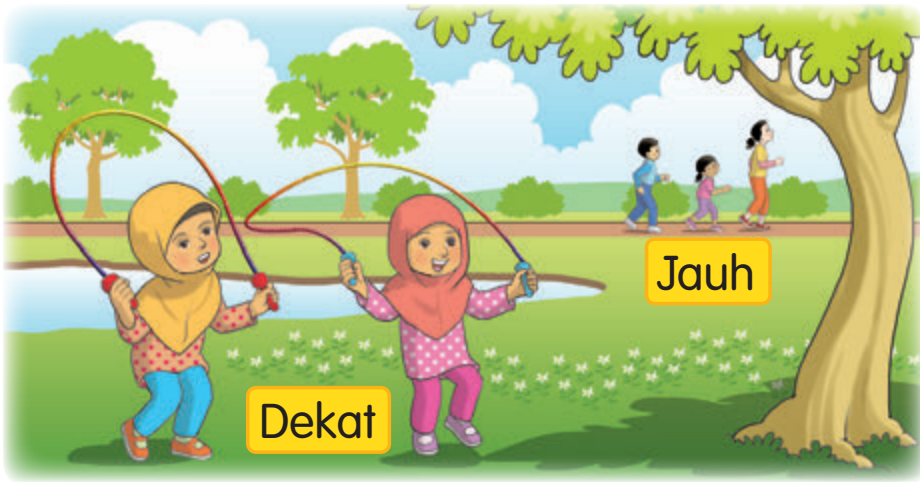


Pokok pinang **tinggi**. Pokok palma **rendah**.  
🪁 terbang **tinggi**. 🪁 terbang **rendah**.

6.1.1  
6.1.3



- Tekankan penggunaan istilah panjang dalam pelbagai situasi harian. Contohnya membanding objek di dalam bilik darjah.
- Layari <http://www.ixl.com/math/practice/kindegarten-long-short>



## UJI DIRI

Bandingkan.



- Gerabak yang **paling dekat** dengan kepala kereta api ialah .
- Gerabak yang **paling jauh** daripada kepala kereta api ialah .
- Gerabak  **paling panjang**.
- Gerabak  **paling pendek**.
- Gerabak  **paling tinggi**.
- Gerabak  **paling rendah**.

6.1.1  
6.1.3



- Aktiviti membina objek yang panjang, pendek, tinggi, rendah, jauh dan dekat menggunakan plastisin, bongkah dan sebagainya.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.
- Layari <http://www.ixl.com/math/practice/kindegarten-long-short>



# UKUR DAN BANDING PANJANG OBJEK



1 Bagaimana kita ukur panjang buku ini?



Kita ukur dari hujung ke hujung dengan pensel.



Panjang buku sama dengan 2 pensel.



Panjang pensel warna sama dengan 4 .



Panjang jam tangan sama dengan 7 .

lebih panjang daripada .

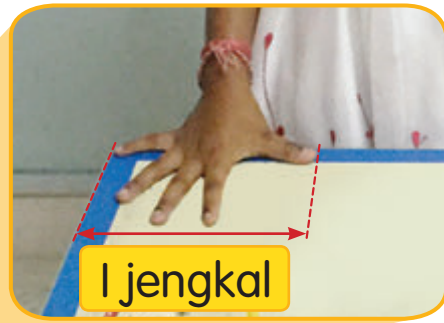
6.1.2  
6.1.3



- Bimbing murid mengukur panjang objek dengan menggunakan unit bukan piawai yang sesuai seperti klip kertas, cip berwarna, butang dan sebagainya.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.

3

Kaswini



Amni ukur lebar meja yang sama, 6 jengkal. Mengapa ukuran Amni dengan Kaswini berbeza?



Lebar meja kira-kira 5 jengkal.

4

Adli



Anggaran panjang tikar ialah 4 langkah.

6.1.2  
6.1.3



- Lakukan aktiviti mengukur objek-objek yang sesuai dengan menggunakan jengkal dan sebagainya. Bincangkan sebab ukuran berbeza antara murid-murid.
- Ukur objek yang sama dengan menggunakan unit bukan piawai yang berlainan. Bincangkan.

5

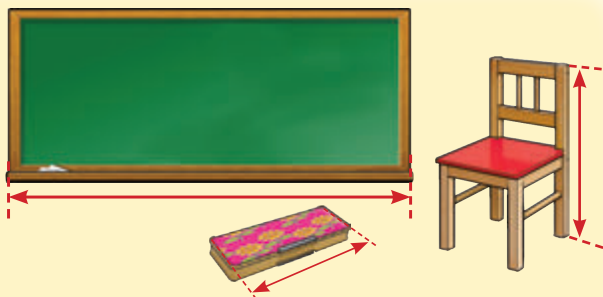


Panjang papan putih lebih kurang  depa.



### UJI DIRI

1. Kenal pasti cara untuk ukur objek di sebelah.



2. Lengkapkan.



Tinggi sama dengan  .

Tinggi sama dengan  .

lebih tinggi daripada .

.

6.1.2  
6.1.3



- Bimbing murid membuat anggaran sebelum menjalankan aktiviti mengukur dan membandingkan ukuran anggaran dengan ukuran sebenar.
- Layari <http://www.primaryresources.co.uk/math/math5E1.html#length>
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.

BA halaman 47 - 51





# KENALI JISIM OBJEK



## ASAH MINDA



Kotak yang mana berat?  
Berikan sebab.



## UJI DIRI

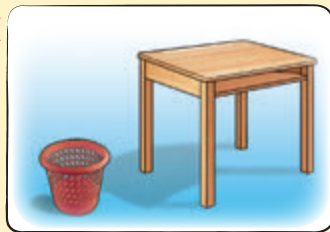


Bandingkan objek di bawah. Berat atau ringan?

a



b



c



6.1.1  
6.1.3



- Bimbing murid melakukan aktiviti simulasi mengangkat objek-objek di dalam kelas dan perkenalkan istilah "berat" dan "ringan".
- Bimbing murid menaakul bahawa berat atau ringan sesuatu objek bergantung kepada muatan, bilangan, jenis bahan yang digunakan dan sebagainya.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.

BA halaman 52 - 53



# TIMBANG DAN BANDING JISIM OBJEK

1



Jisim buku merah sama dengan 5 guli.



Jisim buku biru sama dengan 8 guli.

Jisim buku merah kurang daripada jisim buku biru.

2



Jisim epal sama dengan 2 tin sardin.

Jisim mangga sama dengan 3 tin sardin.



Buah yang mana ringan?



6.1.2  
6.1.3



- Terangkan kepada murid maksud jisim ialah nilai timbangan objek.
- Bimbing murid menggunakan unit bukan piawai yang berlainan untuk menimbang jisim objek dan membuat perbandingan.

3



Jisim kicap kurang daripada jisim gula.



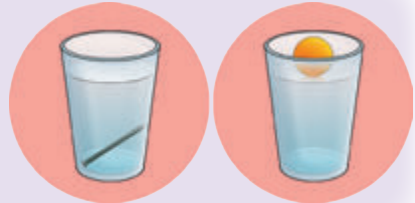
Jisim beras lebih daripada jisim gula.

Kicap paling ringan.  
 paling berat.

ASAH MINDA






Yang mana berat, paku atau bola pingpong? Terangkan.



UJI DIRI



Timbang objek guna guli. Catat bilangan guli. Bandingkan.

Objek	Bilangan guli
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>

- 1 Apakah objek paling berat?
- 2 Apakah objek paling ringan?

6.1.2  
6.1.3

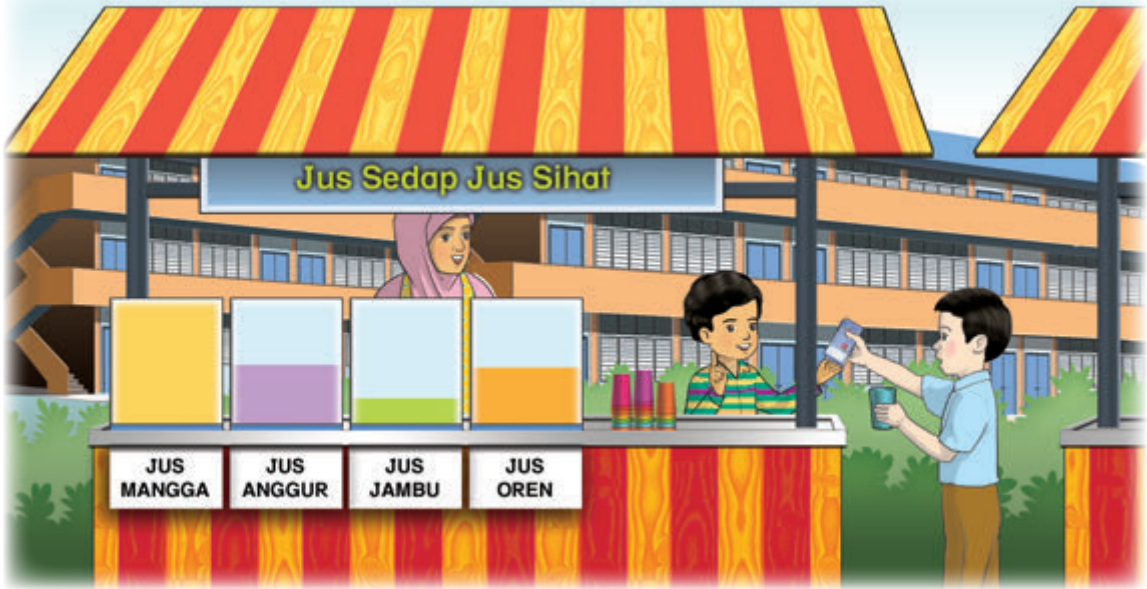


- Jalankan aktiviti membina neraca timbang menggunakan penyangkut baju atau objek yang sesuai untuk menimbang dan membanding jisim objek di dalam kelas.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.

BA halaman 54 - 56



# KENALI ISI PADU CECAIR



Jus mangga **penuh**.  
 Jus jambu **sedikit**.  
 Jus anggur dan jus oren tinggal **setengah**.  
 Isi padu jus anggur **sama dengan** isi padu jus oren.



## UJI DIRI

Lihat gambar. Tentukan isi padu.

paling banyak    penuh    suku  
 paling sedikit    setengah



6.1.1  
6.1.3





- Bimbing murid memahami isi padu cecair dengan menggunakan beberapa bekas yang berbeza saiz. Contohnya pelbagai saiz botol. Perkenalkan juga istilah setengah dan suku.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.




# SUKAT DAN BANDING ISI PADU CECAIR



Isi padu  sama dengan 5 .

Isi padu  sama dengan 7 .

Isi padu air di dalam  lebih banyak.

2 Bandingkan isi padu susu.



Isi padu susu coklat paling banyak.  
Isi padu susu segar paling sedikit.



6.1.2  
6.1.3





- Jelaskan bahawa isi padu ialah cecair yang memenuhi bekas.
- Jalankan aktiviti menyukat isi padu cecair di dalam bekas yang berbeza menggunakan ukuran unit bukan piawai yang sama. Bimbing murid membuat kesimpulan.



3

Isi padu  sama dengan  .

Isi padu  sama dengan  .

Isi padu  kurang daripada isi padu .



Isi padu   isi padu .







### UJI DIRI



Lihat gambar. Jawab soalan di bawah.



Isi padu  sama dengan  .

Isi padu  sama dengan  .

Isi padu  sama dengan  .

Isi padu   daripada isi padu .

Isi padu  paling .



6.1.2  
6.1.3



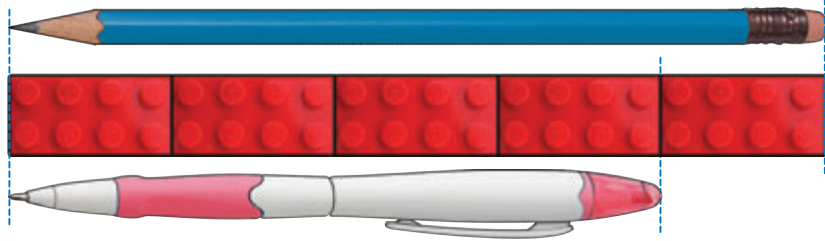
- Jalankan aktiviti menyukat isi padu cecair di dalam beberapa bekas yang berbeza menggunakan ukuran unit bukan piawai yang sama. Murid merekodkan setiap sukatan dan membuat perbandingan serta kesimpulan.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.



## SELESAIKAN

- 1 Panjang pen sama dengan 4 . Panjang pensel sama dengan 5 . Yang manakah lebih panjang, pen atau pensel?

Cara



Pensel lebih panjang daripada pen.

2



Yang mana lebih ringan, gula atau tepung?

Cara

Jisim gula sama dengan 3 tin susu.  
Jisim tepung sama dengan 6 tin susu.  
3 tin kurang daripada 6 tin.



Gula lebih ringan daripada tepung.




6.2.1




- Gunakan kaedah simulasi atau membina model untuk menyelesaikan masalah.

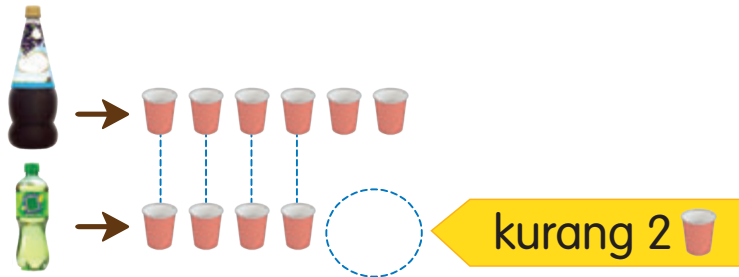
3



Isi padu  sama dengan 6 .

Isi padu  kurang 2  daripada isi padu .

Berapa isi padu .

Cara

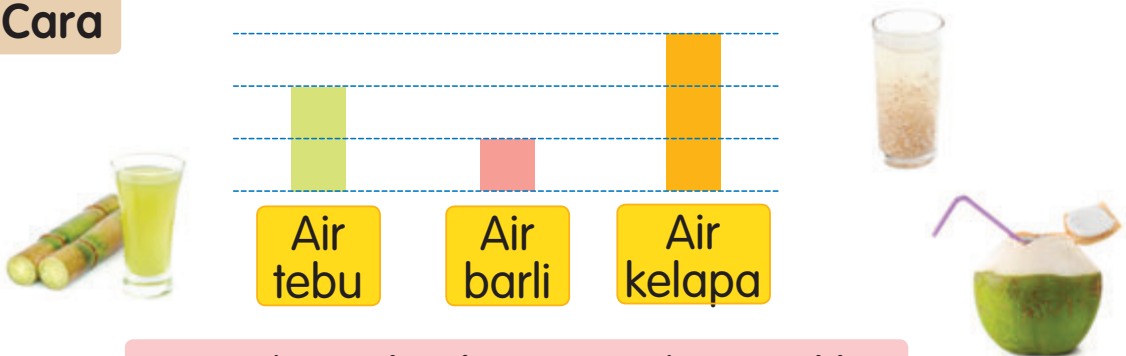


Isi padu  sama dengan 4 .

4

Isi padu air tebu lebih daripada isi padu air barli.  
Isi padu air tebu dan air barli kurang daripada isi padu air kelapa. Isi padu air apakah yang paling sedikit?

Cara



Isi padu air barli yang paling sedikit.

6.2.1

NOTA GURU

- Banyakkan contoh soalan yang melibatkan pelbagai isi padu cecair, panjang dan jisim untuk mengukuhkan pemahaman murid.







58





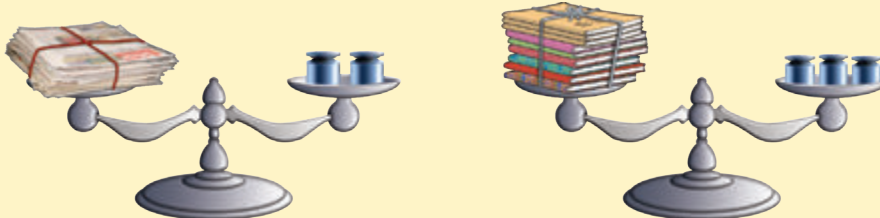
## UJI DIRI

Selesaikan.

1 Isi padu  sama dengan 4 . Isi padu  sama dengan 6 . Isi padu yang manakah lebih banyak,  atau  ?

2 Ramu tuang sekotak air laici ke dalam beberapa gelas. Kiran minum 1 gelas. Kawan-kawan yang lain minum 5 gelas. Berapa gelaskah sekotak air laici itu?

3




a Yang mana lebih berat, surat khabar atau buku?



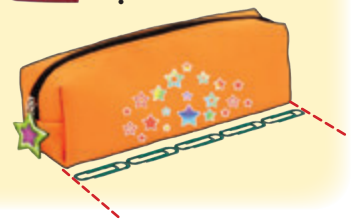
b Berapa bilangan  bagi jumlah jisim surat khabar dan buku?

4 Panjang bekas pensel sama dengan 5 .



Panjang pensel sama dengan 4 .

Adakah pensel boleh disimpan di dalam bekas pensel? Terangkan.



6.2.1



- Selesaikan masalah yang diberikan dengan beberapa cara yang sesuai.
- Layari <https://www.sheppardsoftware.com/mathgames/menus/measurement.htm>
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.



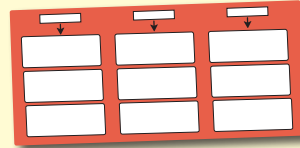
# Carta banding

**Peserta** 6 murid satu kumpulan.

**Bahan** Gambar daripada katalog dan majalah terpakai, gam, kad tugas, pen.

## Cara

1 Tampil gambar yang sesuai pada kad tugas.



Panjang	Jisim	Isi padu
 <p>Tinggi Rendah</p>	 <p>Berat Ringan</p>	 <p>Banyak Sedikit</p>
 <p>Jauh Dekat</p>	 <p>Tepung berat. Biskut ringan.</p>	 <p>Penuh Separuh Suku</p>
 <p>Panjang pensel 7 . Panjang krayon 4 . Pensel lebih panjang daripada krayon.</p>	 <p>Jisim gula 2 . Jisim beras 3 . Jisim gula kurang daripada jisim beras.</p>	 <p>Isi padu jus jambu sama dengan isi padu air sirap.</p>

2 Hias kad tugas.

3 Pamerkan kerja di sudut matematik.

6.1



- Sediakan bahan untuk aktiviti Cerdas Ria dan bimbing murid membina carta di atas.
- Jalankan aktiviti di tiga stesen. Stesen pertama untuk aktiviti mengukur panjang, stesen kedua untuk aktiviti menimbang jisim dan stesen ketiga untuk aktiviti menyukat isi padu cecair. Sediakan bahan yang mencukupi untuk aktiviti tersebut.

## 7

## BENTUK



7.1.1



- Bincangkan bentuk-bentuk tiga dimensi (3D) yang terdapat dalam gambar.
- Perkenalkan konsep tiga dimensi dan berikan contoh-contoh dalam kehidupan harian.

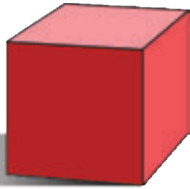


# BENTUK 3D



## Bentuk 3D

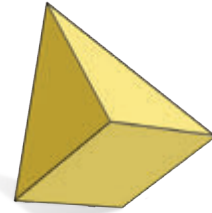
Kubus



Kuboid



Piramid



Apakah bentuk kotak tisu ini?



7.1.1

NOTA GURU

- Jelaskan bentuk tiga dimensi (3D) ialah bentuk yang ada panjang, lebar dan tinggi.
- Aktiviti mengaitkan objek sebenar dengan kubus, kuboid dan piramid.
- Layari <http://www.ixl.com/math/grade-4/which-3-dimensional-figure-is-being-described>

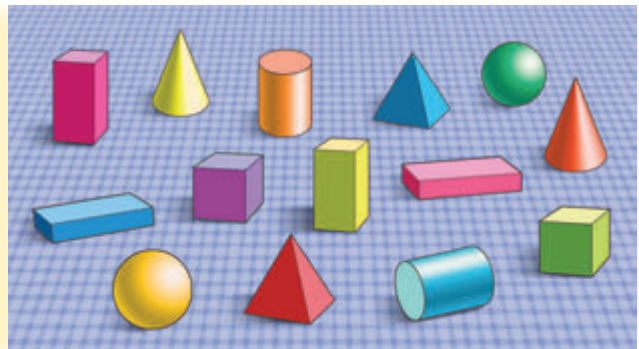


Apakah bentuk skital ini?



## UJI DIRI

Namakan bentuk 3D di sebelah. Bilang setiap bentuk itu.



7.1.1



- Aktiviti menamakan objek-objek sebenar yang berbentuk kon, silinder dan sfera.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.



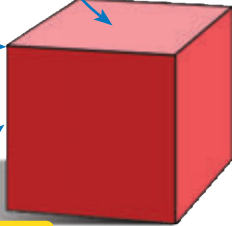
# KENALI BENTUK 3D

1

permukaan rata

bucu

sisi lurus



Ini permukaan rata. Semua sama besar.

## Kubus

- 6 permukaan rata
- 8 bucu
- 12 sisi lurus



2

## Kuboid

- 6 permukaan rata
- 8 bucu
- 12 sisi lurus




bucu

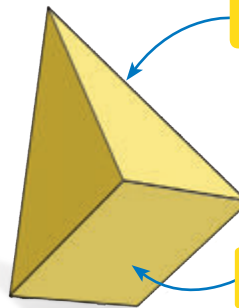
sisi lurus

permukaan rata

3

## Piramid

- 5 permukaan rata
- 5 bucu
-  sisi lurus



sisi lurus

bucu

permukaan rata

7.1.2



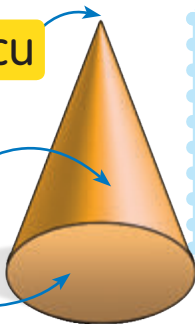
- Jalankan simulasi untuk mengenal pasti permukaan rata, bucu dan sisi lurus dengan menggunakan model 3D.
- Aktiviti mengelaskan sekumpulan objek 3D mengikut cirinya.
- Layari <http://www.ixl.com/math/practice/kindergarden-geometry-of-every-day-objects>.

4

bucu

permukaan  
melengkung

permukaan  
rata



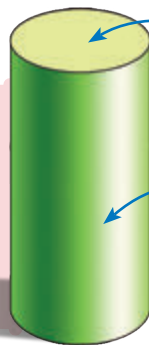
### Kon

- 1 permukaan rata
- 1 permukaan melengkung
- 1 bucu

5

### Silinder

- 2 permukaan rata
- 1 permukaan melengkung

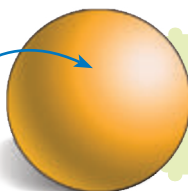


permukaan  
rata

permukaan  
melengkung

6

permukaan  
melengkung



### Sfera

- 1 permukaan melengkung



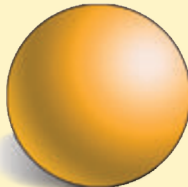
## UJI DIRI

- 1 Sebut bentuk yang ada permukaan rata.
- 2 Semua permukaan sama besar. Apakah bentuk ini?
- 3 Cerita tentang bentuk ini.

a



b



7.1.2



- Galakkan murid untuk membina peta pemikiran bagi mencirikan objek 3D.
- Terangkan kepada murid bahawa bentuk suatu objek dibina supaya sesuai dengan kegunaannya. Contohnya bola berbentuk sfera.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.

BA halaman 68 - 69



# POLA BENTUK 3D

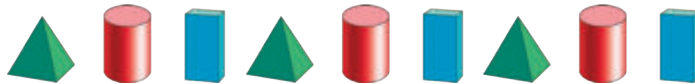


Pola 1



Kubus dan kon disusun berselang-seli.

Pola 2



Tiga bentuk 3D disusun berulang-ulang.

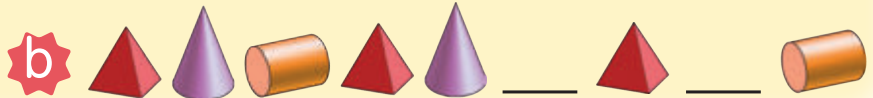


Apakah bentuk ke-8 dalam pola ini?



## UJI DIRI

Namakan bentuk 3D yang tertinggal.



7.1.3



- Jalankan aktiviti menyusun objek kecil menjadi pola bentuk 3D.
- Aktiviti membina mobail pola bentuk 3D.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.





# BINA MODEL



Wah, cantiknya! Model ini dibina daripada bentuk 3D.



Istana

Menara

Model Istana

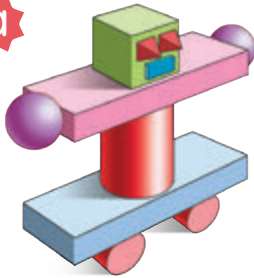
Bentuk	Bilangan
Kon	2
Silinder	3
Kubus	2
Kuboid	1
Piramid	1

Model Menara

Bentuk	Bilangan
Kon	1
Silinder	2
Kubus	1
Kuboid	1

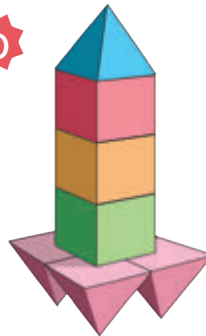
2

a



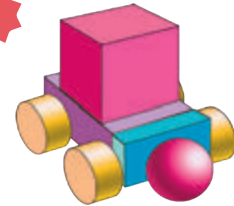
Robot

b



Roket

c



Kereta

Ceritakan bentuk 3D pada tiga model ini.



## UJI DIRI

Bina model kamu sendiri. Apakah bentuk-bentuk 3D yang kamu gunakan?

7.1.4



- Galakkan murid untuk membina model sendiri, menamakan model itu dan seterusnya mempamerkan hasil kerja di dalam kelas.
- Layari <http://www.primary-resources.co.uk/math/mathE3.html#2>
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.



# BENTUK 2D

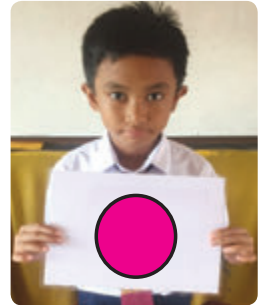
Bentuk 2D ada pada permukaan rata bentuk 3D.

1



Segi empat sama

2



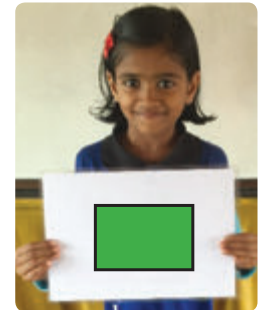
Bulatan

3



Segi tiga

4

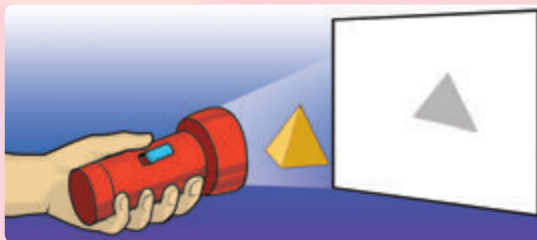


Segi empat tepat

## ASAH MINDA



Apakah bentuk 2D yang dilihat pada skrin?



## UJI DIRI

Namakan bentuk 2D ini.

a



b



7.2.1



- Aktiviti menyurih keliling satu permukaan rata bentuk 3D untuk mendapatkan bentuk dua dimensi (2D).
- Terangkan maksud bentuk 2D dengan membandingkannya dengan bentuk 3D.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.



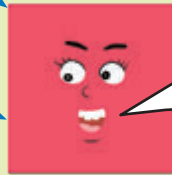
# KENALI BENTUK 2D

1

Ada **4 sisi lurus**.  
Ada **4 bucu**.

bucu

sisi  
lurus



Saya **segi empat sama**.

2

Saya **segi empat tepat**.



sisi  
lurus

Ada **4 sisi lurus**.  
Ada **4 bucu**.

bucu

3

Saya **segi tiga**.

bucu



sisi  
lurus

Ada **3 sisi lurus**.  
Ada **3 bucu**.

4

sisi melengkung



Saya **bulatan**.

Ada **1 sisi melengkung** sahaja.



## UJI DIRI

- 1 Sisi saya melengkung. Apakah saya?
- 2 Sebutkan bentuk 2D yang tidak ada sisi melengkung.

7.2.2



- Jelaskan maksud bentuk 2D ialah bentuk yang ada satu permukaan rata dan tidak ada tebal.
- Minta murid menamakan dan menunjukkan bucu, sisi lurus dan sisi melengkung berpandukan kad gambar bentuk-bentuk 2D.
- Jalankan aktiviti membina bentuk 2D menggunakan papan geo.

BA halaman 73 - 74



# POLA BENTUK 2D



Menariknya corak ini.

Bentuk diulang-ulang jadi pola.

Pola 1



Bentuk segi tiga dan segi empat tepat disusun berulang-ulang.

Pola 2



Tiga bentuk disusun berulang-ulang.



## UJI DIRI

Apakah bentuk 2D yang tertinggal?



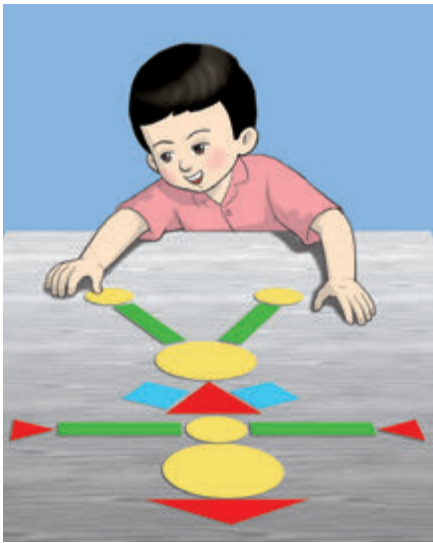
7.2.3



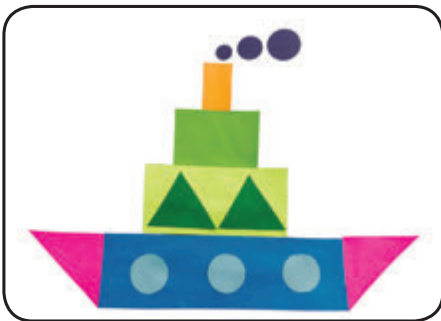
- Jelaskan maksud pola kepada murid.
- Galakkan murid melayari Internet untuk melihat pelbagai pola bentuk 2D yang terdapat pada tikar, cadar, pakaian dan lain-lain.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.



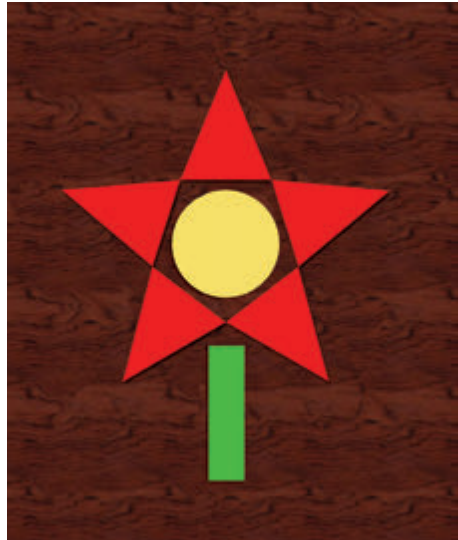
# BUAT CORAK



Bentuk				
Bilangan	2	5	4	4



Ceritakan corak ini.



Bentuk				
Bilangan	0	1	5	1



## UJI DIRI



Reka corak kamu sendiri.

7.2.4



- Bimbing murid memahami maksud pola dan corak serta perbezaannya.
- Jalankan aktiviti murid secara berpasangan untuk menghasilkan corak daripada potongan bentuk 2D yang disediakan.
- Layari <http://www.kidzpark.com/worksheet/Fun-with-shapes-6/1556/>

BA halaman 76



# SELESAIKAN



1 Danish ambil satu bentuk 3D di dalam kotak. Bentuk itu ada 1 bucu dan 1 permukaan rata. Apakah bentuk itu?



## Cara

Teka dan uji.

Bentuk 1



Ada 5 bucu dan 5 permukaan rata.

Bentuk 2



Ada 1 bucu dan 1 permukaan rata.

Bentuk itu ialah **kon**.

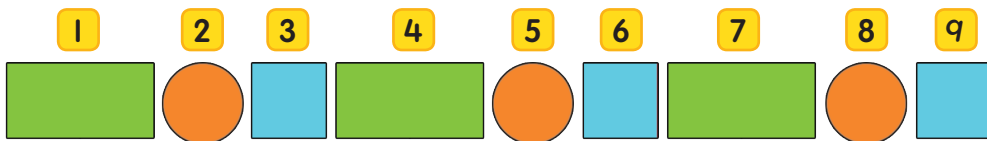


2 Yong susun pola bentuk 2D. Apakah bentuk kelapan?



## Cara

Susun pola bentuk 2D.



Bentuk kelapan ialah **bulatan**.

7.3.1

NOTA GURU

- Bimbing murid menggarisi maklumat penting dalam soalan.

3

Azri pilih dua bentuk 2D. Jumlah sisi kedua-dua bentuk ialah 7. Apakah dua bentuk yang dipilih?

Cara

Cuba 1



$$4 \text{ sisi} + 4 \text{ sisi} = 8 \text{ sisi}$$

Cuba 2



$$4 \text{ sisi} + 3 \text{ sisi} = 7 \text{ sisi}$$

Cuba 3



$$3 \text{ sisi} + 4 \text{ sisi} = 7 \text{ sisi}$$



Azri pilih segi empat sama dan segi tiga. Azri juga boleh pilih segi tiga dan segi empat tepat.



## UJI DIRI

- 1 Seha lihat dua bentuk 2D. Jumlah sisi kedua-dua bentuk itu ialah 8. Apakah dua bentuk itu?
- 2 Saya ada bucu. Saya ada permukaan rata. Saya juga ada permukaan melengkung. Apakah saya?

7.3.1



- Gunakan strategi simulasi berdasarkan ciri-ciri yang diberikan.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.

BA halaman 77 - 78



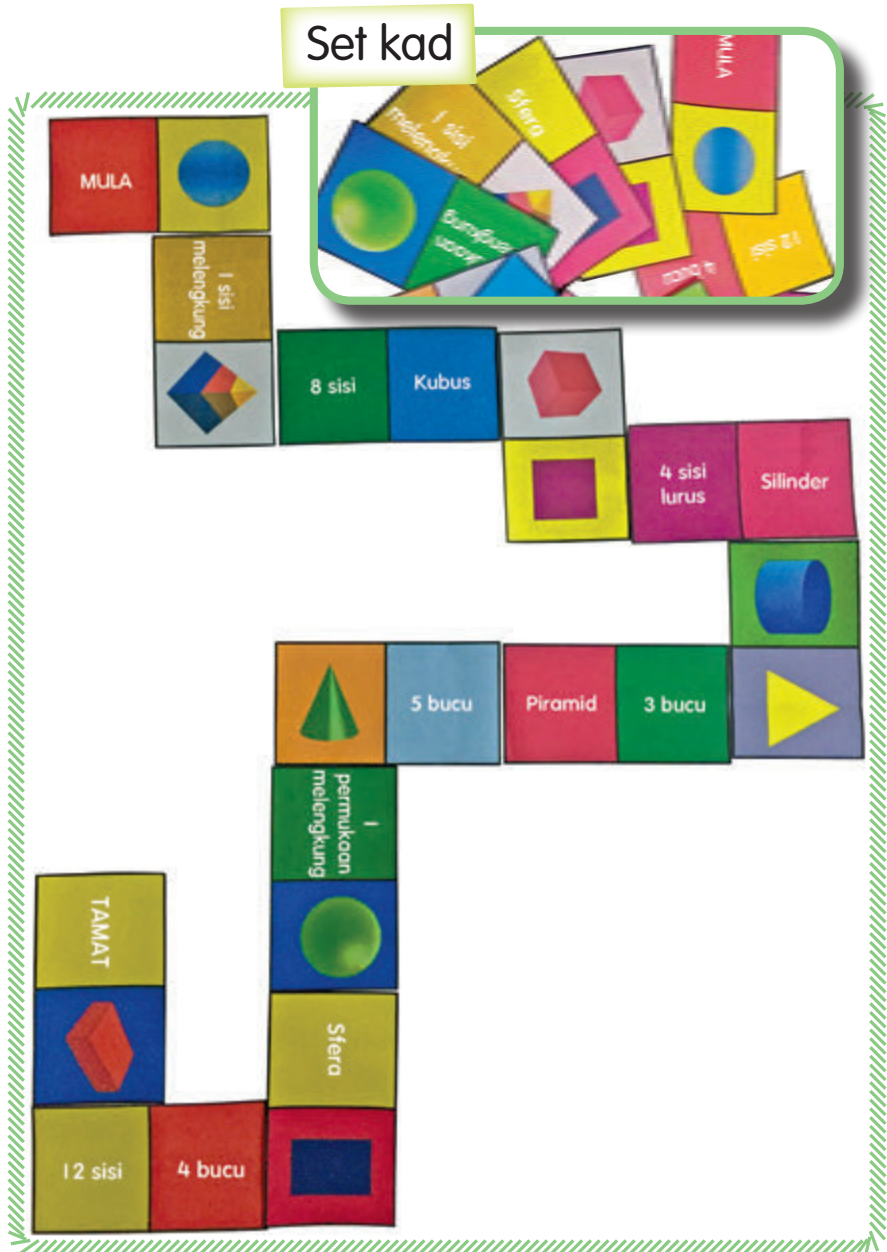
## Riang ria bentuk

**Peserta** 4 hingga 6 murid satu kumpulan.

**Bahan** Kad padanan (1 set-12 kad), gam, kertas lukisan.

### Peraturan

- 1 Ambil satu set kad.
- 2 Padankan kad satu per satu.
- 3 Tampal semua kad pada kertas lukisan.
- 4 Kumpulan yang siap dahulu ialah pemenang.
- 5 Pamer kerja kamu. Ceritakan.



7.1.1  
7.1.2  
7.2.1  
7.2.2



- Sediakan bahan-bahan yang mencukupi untuk aktiviti berkumpulan.
- Bimbing murid menjalankan aktiviti secara bekerja sepasukan.



## 8

## DATA



8.1.1



- Jelaskan kepada murid bahawa maksud data ialah kumpulan maklumat atau fakta.
- Jalankan aktiviti mengumpul data secara berkumpulan tentang jenis pakaian, makanan dan minuman kegemaran, dan sebagainya.
- Layari <http://www.toytheater.com/fishing.php>



# KUMPUL DATA

Layang-layang



Dam

Bola sepak



Ada tiga permainan.



Permainan	Gundal
Dam	
Bola sepak	
Layang-layang	

1, 2, 3, 4.

Saya buat gundal.



8.1.1



- Ajukan soalan kepada murid berpandukan gambar untuk mendapatkan maklumat seperti jenis permainan dan bilangan pemain.
- Kumpul data yang lain seperti jantina pemain.
- Layari <http://www.iboard.co.uk/iwb/Alien-Snail-Racing-634>



Selepas buat gundal, bilang pemain.  
Tanda | ialah 1. Tanda **||||** ialah 5.

Permainan	Gundal	Bilangan pemain
Dam		4
Bola sepak		3
Layang-layang		6

Kumpul data pemain perempuan dan lelaki pula.






Pemain	Gundal	Bilangan
Perempuan		
Lelaki		



### UJI DIRI

Bilang objek di dalam kelas. Lengkapkan jadual.

Objek	Gundal	Bilangan
		
		
		

8.1.1



- Terangkan kepada murid bahawa gundal ialah tanda yang dibuat semasa membilang supaya tidak berlaku kesilapan membilang.
- Perbanyak latihan membuat gundal berpandukan gambar situasi atau data.
- Layari <http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?b=maths/interpretingdata>




## KENALI PIKTOGRAF



Ini piktograf permainan yang disukai satu kumpulan kanak-kanak.

### Permainan yang disukai

Dam	   
Bola sepak	  
Layang-layang	     

 mewakili 1 orang

**a** Ada 4 orang suka main dam.

**b** 3 orang suka main bola sepak.

**c**  orang suka main layang-layang.

**d** Permainan yang paling disukai ialah .

**e** Permainan yang paling kurang disukai ialah .

8.2.1

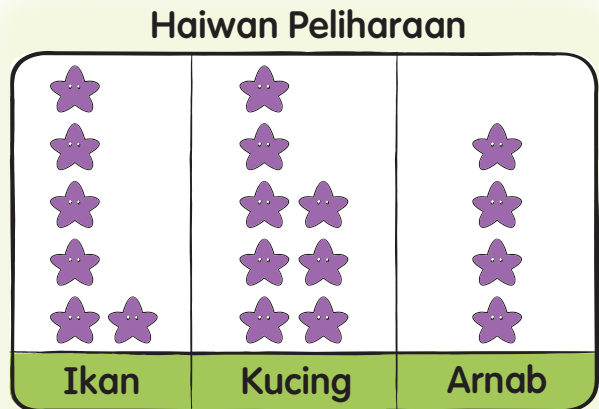


- Terangkan kepada murid bahawa piktograf ialah rajah bergambar atau bersimbol.
- Jalankan aktiviti membaca maklumat dan menjawab soalan berpandukan piktograf yang diberikan.
- Layari [http://www.bbc.co.uk/bitesize/ks1/maths/organising\\_data/play/popup.shtml](http://www.bbc.co.uk/bitesize/ks1/maths/organising_data/play/popup.shtml)

2 Afif kumpul maklumat haiwan peliharaan rakannya.



Angkat tangan  
sekali sahaja.



★ mewakili 1 orang

a Berapa murid pelihara setiap haiwan?

Ikan

Kucing

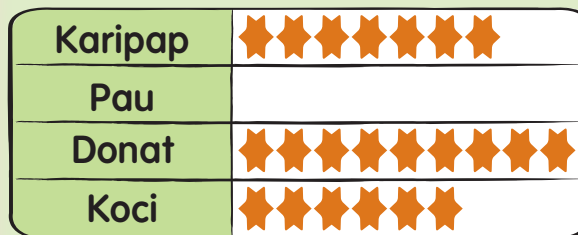
Arnab

b Haiwan yang paling banyak dipelihara ialah .

c Rakan Afif paling kurang pelihara .



**Jualan Kuih**



★ mewakili 1 kuih

Pau dijual kurang 1 daripada donat. Berapa bilangan itu?

8.2.1



- Terapkan nilai-nilai murni tentang perlunya menyayangi haiwan.
- Layari <http://www.bbc.co.uk/skillswise/game/ma37grap-game-handling-data>
- Pelbagaikan soalan yang berkaitan dengan piktograf bagi memantapkan kefahaman murid.





BA halaman 84 - 85



## UJI DIRI

Lihat piktograf. Jawab soalan berikut.

### Wang Simpanan Nadia

Isnin	
Selasa	
Rabu	
Khamis	

 mewakili RM 1



- a Berapa wang yang disimpan pada hari:
  - i Isnin?
  - ii Selasa?
- b Pada hari apakah Nadia simpan RM5?
- c Berapa wang simpanan paling sedikit?
- d Nadia simpan wang sama banyak pada dua hari. Namakan dua hari itu.
- e Pada hari apakah Nadia simpan wang paling banyak?

8.2.1



- Perbanyak soalan untuk mendapatkan maklumat berpandukan pelbagai piktograf dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.
- Layari <http://www.toytheater.com/fruit-fall.php>



# SELESAIKAN

1 Lihat data cara murid Kelas I Pintar ke sekolah. Susun data ini dalam jadual.



## Cara

## Cara Murid ke Sekolah

Cara	Gundal	Bilangan murid
Basikal	IIII	4
Bas sekolah	IIII II	7
Motosikal	IIII	4
Jalan kaki	IIII	5



Ramai murid naik bas. Kenapa?

8.3.1



- Bimbing murid menyelesaikan masalah dengan menunjukkan langkah penyelesaian yang sistematik dan menggunakan pelbagai strategi seperti melukis rajah.
- Layari [http://www.learnalberta.ca/content/me3us/flash/lessonLauncher.html?lesson=lessons/15/m3\\_15\\_00\\_x.swf](http://www.learnalberta.ca/content/me3us/flash/lessonLauncher.html?lesson=lessons/15/m3_15_00_x.swf)
- Bimbing murid cara menggundal yang betul.

2 Piktograf bagi buah yang disukai satu kumpulan murid.



### Buah yang disukai

Anggur	○ ○ ○
Mangga	○ ○ ○ ○
Durian	○ ○ ○ ○ ○
Epal	○ ○

○ mewakili 1 orang

- a Apakah buah yang paling disukai?
- b Berapa murid yang suka mangga?

#### Cara

- a Anggur 3
- Mangga 4
- Durian 5
- Epal 2



Durian paling banyak.

Buah yang paling disukai ialah **durian**.

- b Murid yang suka mangga ada **4**.

8.3.1



- Bimbing murid menyelesaikan masalah secara simulasi dan perwakilan.
- Kemukakan pelbagai soalan untuk mengukuhkan pemahaman murid.
- Layari <http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=pictograms>





# UJI DIRI

1 Lihat data permainan satu kumpulan kanak-kanak.

Dam Ular	Catur	Dam Ular
Catur	Dam Ular	Catur
Dam Ular	Congkak	Dam Ular
Congkak	Dam Ular	Catur



a Susun data dalam jadual.

Jenis permainan	Gundal	Bilangan pemain

b Apakah permainan yang paling disukai?

2 Lihat piktograf. Selesaikan masalah berikut.

- a Berapa tin yang dikumpul oleh Nalini?
- b Siapa yang kumpul tin paling banyak?



mewakili 1 tin

8.3.1



- Bimbing murid membandingkan data seperti bilangan yang paling banyak, paling sedikit dan sebagainya.
- Banyakkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.
- Layari <http://www.bbc.co.uk/skillswise/game/ma37grap-game-handling-data>



## Roda data

**Peserta** 6 murid satu kumpulan.

**Bahan** Roda buah, pensel, pen, jadual.

### Cara

- 1 Putar roda dua kali bergilir-gilir.
- 2 Buat gundal pada jadual.
- 3 Lengkapkan jadual.

#### Kumpulan Maju

Nama buah	Gundal	Bilangan
Manggis		3
Anggur		2
Strawberi		4
Rambutan		1
Pisang		2

- 4 Ceritakan data kumpulan kamu.



Nama buah	Gundal	Bilangan
Manggis		3
Anggur		2
Strawberi		4
Rambutan		1
Pisang		2



8.1.1



- Sediakan roda buah-buahan atau boleh ubah suai roda kepada tema lain seperti hobi, haiwan dan sebagainya.
- Terapkan nilai murni seperti bekerjasama.

BA halaman 89 - 90

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

# MATEMATIK

## TAHUN 1

### SEKOLAH KEBANGSAAN

**BUKU TEKS**

**JILID 2**

**Penulis**

Chan Yook Lean  
Wan Yusof bin Wan Ngah  
Gobi a/l Krishnan



**Editor**

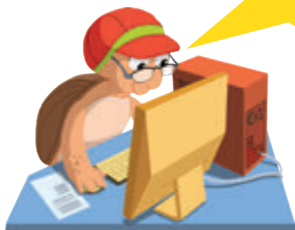
Ainol Rafezah binti Alias  
Asmahanim binti Ab Rahman



**Ilustrator**  
Wong Chi Ming



**Pereka Bentuk**  
Najmi bin Mat Sarit



DBP

Dewan Bahasa dan Pustaka  
Kuala Lumpur  
2016



No. Siri Buku: 0122

KK 513-221-0102011-49-1084-20101  
ISBN 978-983-49-1084-6

Cetakan Pertama 2016  
© Kementerian Pendidikan Malaysia 2016

Hak Cipta Terpelihara. Mana-mana bahan dalam buku ini tidak dibenarkan diterbitkan semula, disimpan dalam cara yang boleh dipergunakan lagi, ataupun dipindahkan dalam sebarang bentuk atau cara, baik dengan cara bahan elektronik, mekanik, penggambaran semula mahupun dengan cara perakaman tanpa kebenaran terlebih dahulu daripada Ketua Pengarah Pelajaran Malaysia, Kementerian Pendidikan Malaysia. Perundingan tertakluk kepada perkiraan royalti atau honorarium.

Diterbitkan untuk Kementerian Pendidikan Malaysia oleh:

Dewan Bahasa dan Pustaka,  
Jalan Dewan Bahasa,  
50460 Kuala Lumpur.  
No. Telefon: 03-21479000 (8 talian)  
No. Faksimile: 03-21479643  
Laman Web: <http://www.dbp.gov.my>

Reka Letak dan Atur Huruf:  
Dewan Bahasa dan Pustaka

Muka Taip Teks: Azim  
Saiz Muka Taip Teks: 18 poin

Dicetak oleh:  
Angkatan Edaran Enterprise Sdn. Bhd.,  
Lot 6, Jalan Tukang 16/4, Seksyen 16,  
40000 Shah Alam,  
Selangor Darul Ehsan.

## PENGHARGAAN

Penerbitan buku teks melibatkan kerjasama banyak pihak. Sekalung penghargaan dan terima kasih ditujukan kepada semua pihak yang terlibat:

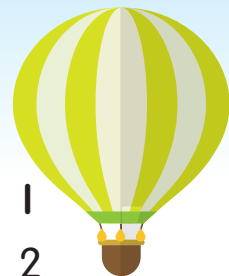
- Jawatankuasa Penambahbaikan Prof Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Pembetulan Prof Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Naskhah Sedia Kamera, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Pegawai-pegawai Bahagian Buku Teks dan Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Peningkatan Mutu, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Panel Pembaca Luar, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- SK Taman Bukit Maluri, Kuala Lumpur.
- SK Pengkalan Rinting, Johor.
- Semua pihak yang terlibat dalam proses penerbitan buku ini.



# KANDUNGAN

## 3 PECAHAN

KENALI PECAHAN  
PROJEK SAYA  
SELESAIKAN  
CERDAS RIA



1  
2  
6  
7  
10

## 4 WANG

KENALI WANG  
NILAI WANG  
TUKAR WANG  
DAPAT WANG DAN CATAT WANG  
PROJEK SAYA  
SELESAIKAN  
CERDAS RIA

11  
12  
14  
16  
20  
22  
23  
30

## 5 MASA DAN WAKTU

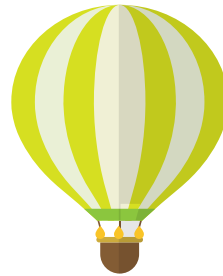
KENALI WAKTU  
KENALI JAM DAN MASA  
SEBUT DAN TULIS WAKTU  
PROJEK SAYA  
KENALI HARI, MINGGU DAN BULAN  
SELESAIKAN  
CERDAS RIA

31  
32  
33  
35  
37  
38  
41  
44



## 6 PANJANG, JISIM DAN ISI PADU CECAIR

KENALI PANJANG OBJEK	46
UKUR DAN BANDING PANJANG OBJEK	48
KENALI JISIM OBJEK	51
TIMBANG DAN BANDING JISIM OBJEK	52
KENALI ISI PADU CECAIR	54
SUKAT DAN BANDING ISI PADU CECAIR	55
SELESAIKAN	57
CERDAS RIA	60

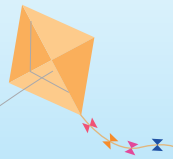


## 7 BENTUK

BENTUK 3D	62
KENALI BENTUK 3D	64
POLA BENTUK 3D	66
BINA MODEL	67
BENTUK 2D	68
KENALI BENTUK 2D	69
POLA BENTUK 2D	70
BUAT CORAK	71
SELESAIKAN	72
CERDAS RIA	74

## 8 DATA

KUMPUL DATA	76
KENALI PIKTOGRAF	78
SELESAIKAN	81
CERDAS RIA	84



Dengan ini **SAYA BERJANJI** akan menjaga buku ini dengan baik dan bertanggungjawab atas kehilangannya serta mengembalikannya kepada pihak sekolah pada tarikh yang ditetapkan.

### Skim Pinjaman Buku Teks

Sekolah \_\_\_\_\_

Tahun	Darjah	Nama Penerima	Tarikh Terima

Nombor Perolehan: \_\_\_\_\_

Tarikh Penerimaan: \_\_\_\_\_

**BUKU INI TIDAK BOLEH DIJUAL**