

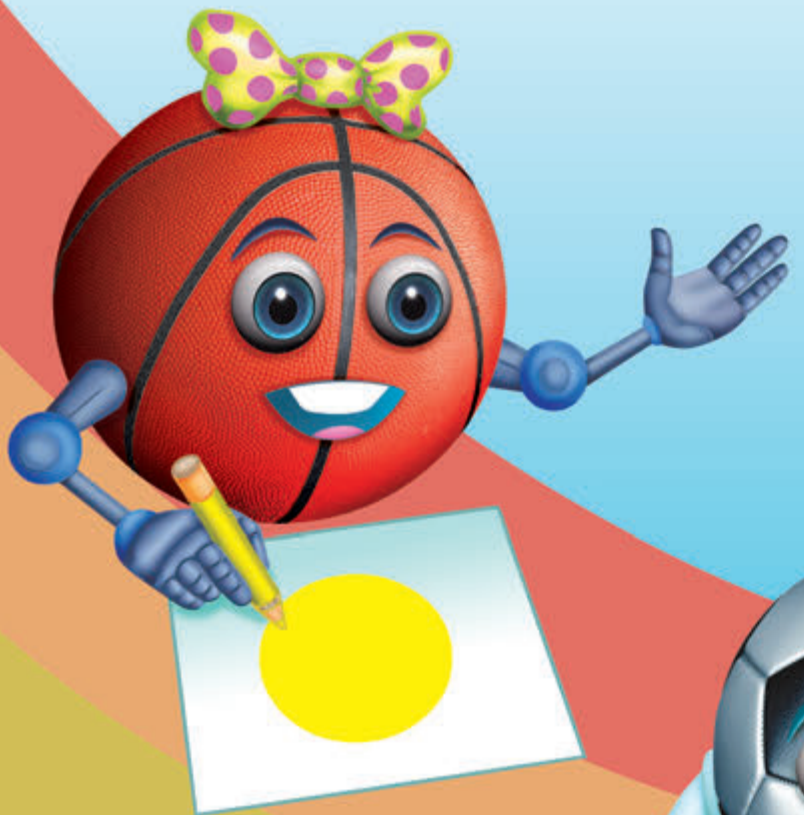
Asas 3M

# MATEMATIK

(Masalah Pembelajaran)

Tahun 1

BUKU TEKS



RM12.60  
ISBN 978-983-49-1090-7  
9 789834 910907  
BTK081001





# **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 KESUSILAAN**

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



KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH PENDIDIKAN KHAS

# Asas 3M MATEMATIK

(Masalah Pembelajaran)

Tahun 1  
BUKU TEKS

**Penulis**

Isnayani binti Zulkapli  
Nurulhusna @ Hakima binti Abdul Nasir  
Mohd Ali bin Tumeran

**Editor**

Nor Azita binti Umar

**Pereka Bentuk**

Hisham bin Aris

**Ilustrator**

Rozlin Azrar bin Abd. Azib



DBP

Dewan Bahasa dan Pustaka  
Kuala Lumpur  
2016





KEMENTERIAN  
PENDIDIKAN  
MALAYSIA

**No. Siri Buku: 0001**

KK 513-221-0102011-49-1090-20101  
ISBN 978-983-49-1090-7

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:  
Maxporia Sdn. Bhd.

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

Dicetak oleh:  
Percetakan NAZ Sdn. Bhd.,  
No. 3, Jalan PBS 14/10,  
Taman Perindustrian Bukit Serdang,  
43300 Seri Kembangan,  
Selangor Darul Ehsan.

## PENGHARGAAN

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

- 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 dari Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Pegawai dari Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Peningkatan Mutu, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Panel Pembaca Luar, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Puan Aznatul Zaira binti Mohd Kasim





# KANDUNGAN

1

## KENAL OBJEK



Warna Objek  
Bentuk Objek  
Saiz Objek  
Zon Aktif  
Reka Tirai

1  
3  
5  
7  
8

2

## NOMBOR



Kenal Nombor  
Susun Nombor  
Cari Nombor  
Zon Aktif  
Saya Bijak

9  
15  
17  
19  
20

3

## TAMBAH



Kenal Tambah  
Mari Tambah  
Zon Aktif  
Mari Bernyanyi

21  
24  
27  
28



## 4

## TOLAK



Kurangkan	29
Bezakan	33
Zon Aktif	35
Mari Main Guli	36

## 5

## WANG



Kenal Wang Syiling	37
Nilai Wang Syiling	40
Zon Aktif	41
Boling Wang	42

## 6

## MASA DAN WAKTU



Waktu dalam Sehari	43
Hari dalam Seminggu	46
Zon Aktif	49
Jom Bernyanyi	50

# PENDAHULUAN

Pakej buku teks *Asas 3M Matematik Tahun 1* ditulis berdasarkan Kurikulum Standard Sekolah Rendah Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) Asas 3M Tahun 1 bagi Komponen Matematik hasil semakan semula kurikulum tersebut oleh Kementerian Pendidikan Malaysia. Penulisan pakej buku teks ini bertujuan untuk membina pemahaman murid kepada konsep matematik terutama kemahiran asas mengira.

Pakej buku teks ini terdiri daripada buku teks dan buku aktiviti. Buku teks digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dan kemahiran matematik melalui aktiviti pembelajaran murid. Penggunaan ayat dalam buku ini sesuai dengan tahap penguasaan bahasa murid tahap satu masalah pembelajaran. Buku teks juga menerapkan elemen penting seperti kreativiti dan inovasi, teknologi maklumat dan komunikasi, keusahawanan dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Di samping itu, nilai murni, integrasi nasional, semangat patriotik dan kerja sepasukan turut diterapkan selaras dengan kemahiran abad ke-21.

Buku aktiviti pula menyediakan aktiviti dan latihan yang sesuai untuk mengukuhkan lagi pemahaman murid terhadap kemahiran yang dipelajari daripada buku teks.

Di samping itu, buku ini juga memperkenalkan penggunaan kod QR. Kod ini perlu diimbas untuk mendapatkan aktiviti dan latihan tambahan yang sesuai untuk murid dan memudahkan guru dalam proses pengajaran. Walau bagaimanapun, guru digalakkan menyediakan aktiviti lain mengikut keperluan dan keupayaan murid.

**Isnayani binti Zulkapli**  
**Nurulhusna @ Hakima binti Abdul Nasir**  
**Mohd Ali bin Tumeran**





# PERANAN IKON

Ikon dalam buku ini digunakan bagi menarik perhatian dan minat murid dalam pembelajaran Matematik. Peranan setiap ikon diterangkan seperti yang berikut.



Tajuk utama.



Subtajuk.



Nota untuk panduan guru.



Nombor rujukan standard pembelajaran.



Soalan atau arahan aktiviti yang merangsang minda dan menggalakkan murid berkomunikasi.



Latihan formatif untuk menilai kefahaman murid.



Latihan sumatif untuk mengukuhkan kefahaman murid.



Maklumat tambahan.



Soalan atau aktiviti yang melibatkan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT).



Aktiviti rekreasi seperti permainan atau aktiviti *hands-on* dengan elemen didik hibur.



Latihan pengayaan dalam buku aktiviti.



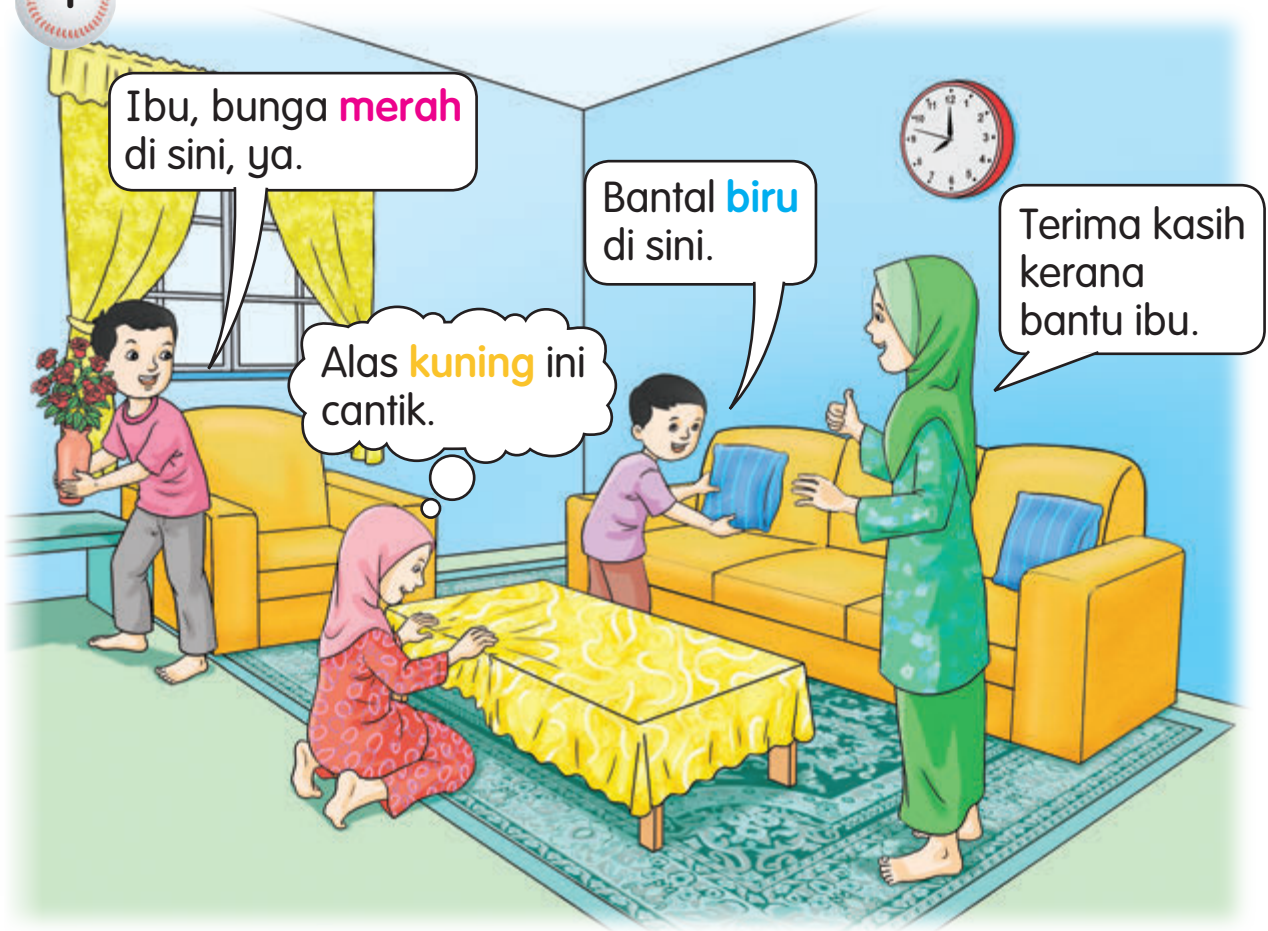
Kod QR mengandungi latihan tambahan dan bahan audio.



# Kenal Objek



## Warna Objek



Ibu, bunga **merah** di sini, ya.

Bantal **biru** di sini.

Terima kasih kerana bantu ibu.

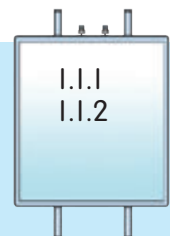
Alas **kuning** ini cantik.



Sebut warna objek dalam gambar.



- Rangsang murid mengenal dan menyebut warna asas menggunakan pensel warna atau kad berwarna biru, merah dan kuning.
- Bimbing murid menamakan objek mengikut warna asas menggunakan objek dan gambar.



Ros merah untuk Cikgu Tini.



Bunga matahari kuning untuk Cikgu Ling.

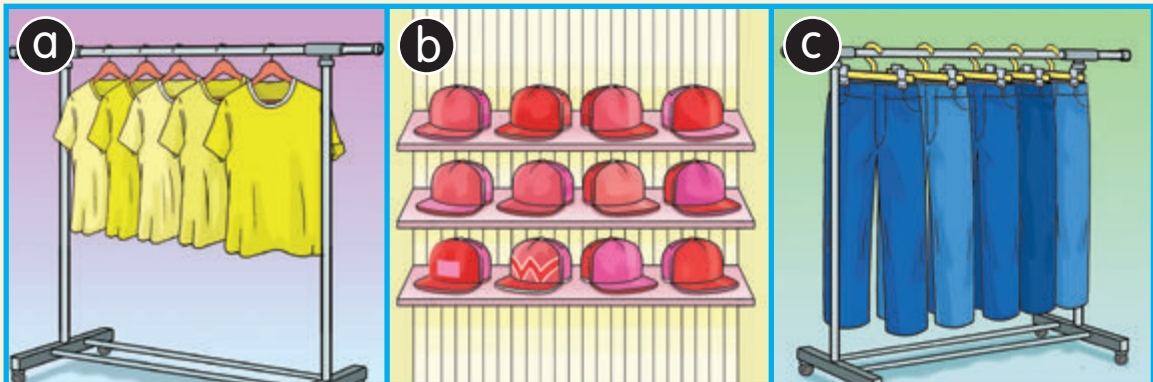
Orkid biru untuk ibu.

Asingkan objek dalam kelas ikut warna.



## Mari Cuba

Sebut nama objek dan warnanya.

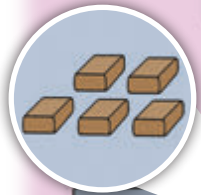


- Jalankan aktiviti mengasingkan objek mengikut warna asas.
- Minta murid membawa katalog atau majalah berwarna untuk buku aktiviti halaman 2.





# Bentuk Objek



Permukaan biskut ini bentuk **segi empat**.

Kami hias guna kad **segi tiga**.



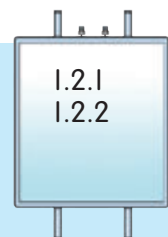
Saya guna acuan bentuk **bulatan**.



Sebut bentuk permukaan objek di sekeliling kamu.



- Sediakan pelbagai objek dan gambar untuk aktiviti mengecam dan menamakan bentuk permukaan objek.
- Jelaskan bahawa bentuk bulatan, segi tiga dan segi empat boleh diperolehi pada permukaan objek.





Senaraikan objek dalam kelas yang sama bentuk permukaan.



**Mari Cuba**

Tunjuk dan sebut bentuk.



- Jalankan aktiviti mengasingkan objek mengikut bentuk asas menggunakan kad gambar atau kad bentuk.





## Saiz Objek



Sebut objek besar atau kecil dalam gambar.



- Rangsang murid mengecam dan menamakan objek mengikut saiz.

1.3.1  
1.3.2



2



Ika, ambil barang yang kecil sahaja.

Baik, ibu.

Apakah barang yang tinggal dalam troli? Kenapa? 🍌



### Mari Cuba

Sebut objek kecil atau besar.



Nota Guru

- Jalankan simulasi mengasingkan objek mengikut saiz.

1.3.1  
1.3.2  
1.3.3



Susun kad yang sama warna, bentuk dan saiznya.

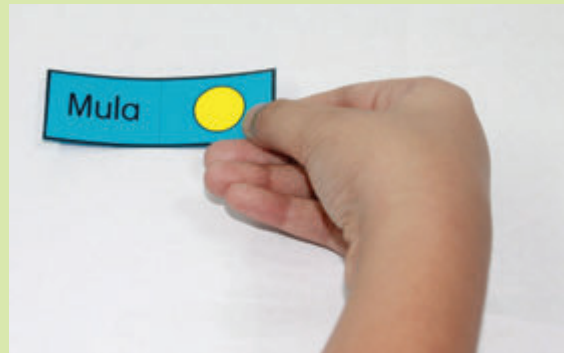
Bahan : 10 keping kad

Pemain : 2 orang

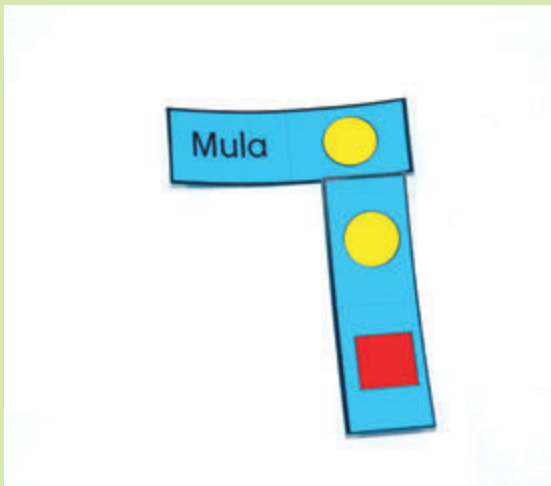
Cara Main



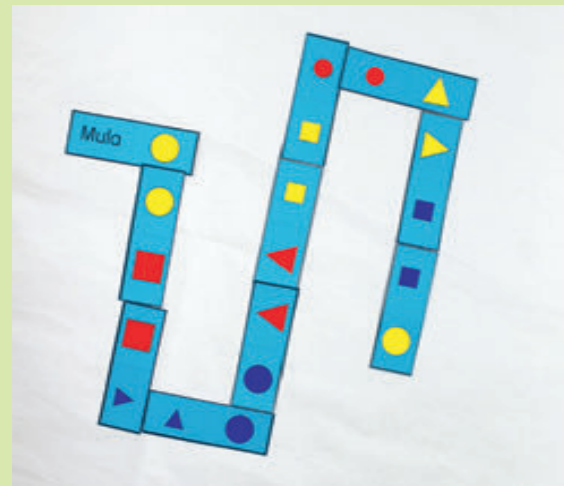
1. Setiap pemain ambil 5 kad.



2. Letak kad "Mula".



3. Tukar giliran. Letak kad yang sepadan.



4. Pemain yang habis kad dahulu ialah pemenang.



- Sediakan kad seperti dalam gambar untuk aktiviti murid.
- Minta murid tukar giliran jika tiada kad yang sepadan (Cara Main 3).

1.1.1	1.2.3
1.1.3	1.3.1
1.2.1	1.3.2



## Reka Tirai

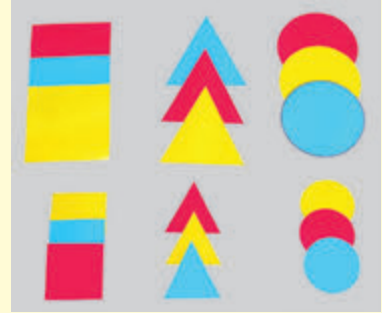
### Alatan



penebuk lubang

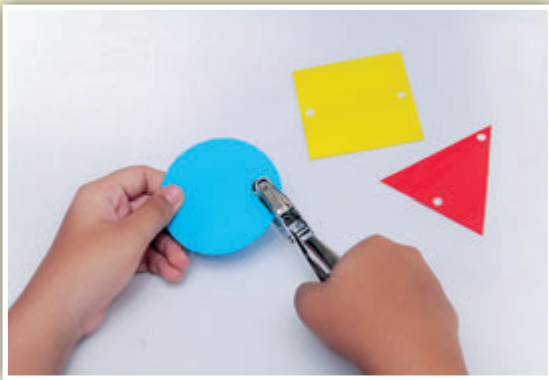


tali hijau

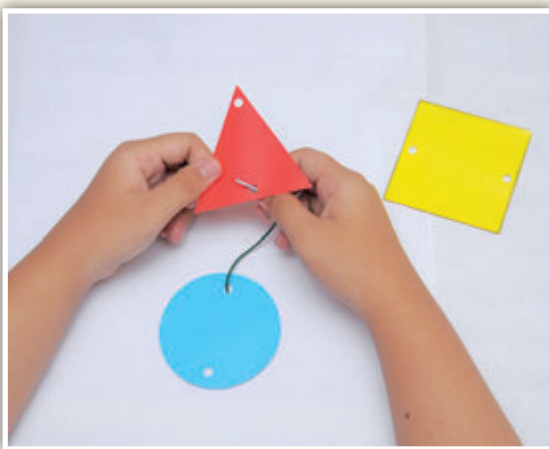


kad bentuk

### Langkah



1. Tebuk lubang.



2. Sambung kad bentuk.



3. Gantung tirai.

Imbas Saya



- Sediakan kad pelbagai warna, bentuk dan saiz.
- Minta murid reka tirai pelbagai cara.
- Imbas kod QR dan lakukan aktiviti mengenal warna, bentuk dan saiz bersama-sama murid.



# 2

# Nombor



## Kenal Nombor



Mari kita gosok gigi. Pilih bekas yang kamu suka.

Bekas nombor 7.


**PROGRAM GIGI BERSIH**



Bekas nombor 3.



Sebut nombor 1 hingga 10.

Kenapa ada 10 bekas di atas meja? 



- Bimbing murid menyebut dan membilang nombor menggunakan jari dan pembilang.

2.1.1
2.1.2
2.1.3
2.2.1

2

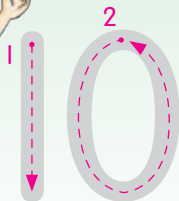
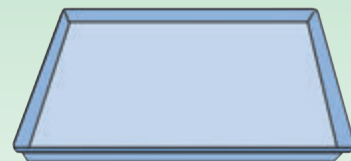
Ada 10 ubat gigi.  
Mari ambil.



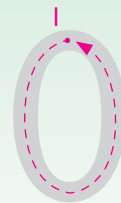
Ubat gigi  
tiada lagi.



Saya bilang  
guna jari.



sepuluh



sifar

Sifar ialah tiada.



Nota  
Guru

- Terangkan perbezaan sifar dengan kosong. Terangkan sifar ialah tiada. Sebagai contoh, sifar pensel bermaksud tiada pensel.
- Bimbing murid membilang menggunakan jari.
- Bimbing murid menulis nombor dengan cara yang betul.

2.1.1  
2.1.2  
2.1.3  
2.2.1



1

satu

2

dua

3

tiga



Lihat gambar. Bilang objek lain.

Imbas Saya



2.1.1
2.1.2
2.1.3
2.2.1
2.3.2



- Rangsang murid membilang menggunakan jari.
- Sediakan objek untuk membilang.
- Imbas kod QR dan minta murid melakukan aktiviti mengenal nombor 1, 2 dan 3.



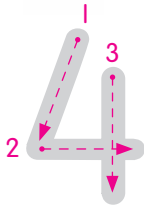
4

Saya koyakkan kertas jadi 4 daun.



Saya gulung 5 kertas.

Saya buat 6 bola kertas.



empat



lima



enam

Imbas Saya



Nota Guru

- Bimbing murid membilang dengan melakukan aktiviti motor halus seperti renyuk, gulung dan koyak.
- Imbas kod QR dan minta murid melakukan aktiviti mengenal nombor 4, 5 dan 6.

2.1.1  
2.1.2  
2.1.3  
2.2.1



1 2

**tujuh**

1

**lapan**

1 2

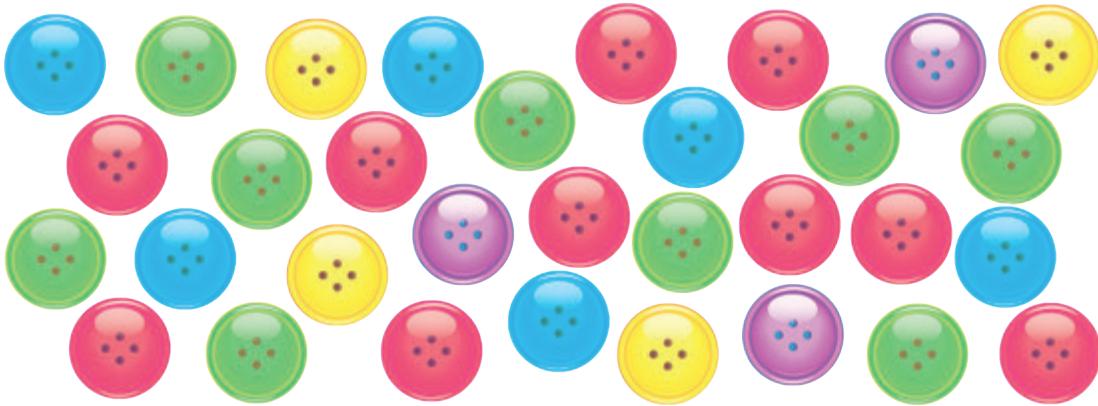
**sembilan**

Hias bingkai gambar. Gunakan reben, tali dan gelang getah.

Imbas Saya

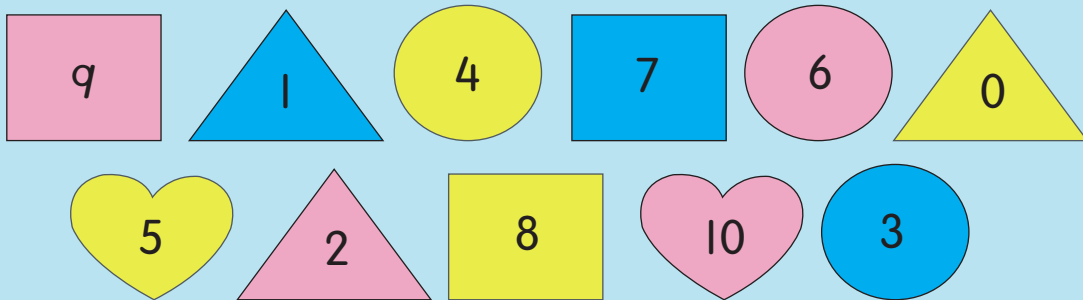


- Sediakan bingkai gambar dan bahan yang sesuai.
- Sediakan pelekat untuk buku aktiviti halaman 12.
- Imbas kod QR dan minta murid melakukan aktiviti mengenal nombor 7, 8 dan 9.



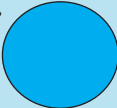




1. Bilang butang.

- a.  b.  c.  d.  e. 



2. Sebut nombor dalam bentuk dan warna berikut.

- a.  b.  c.  d.  e. 

Imbas Saya



- Banyakkan latihan mengecam nombor dengan memadankan nombor yang sama seperti latihan dalam kod QR.
- Sediakan pembilang dan kad nombor pelbagai bentuk untuk latihan dalam kelas.

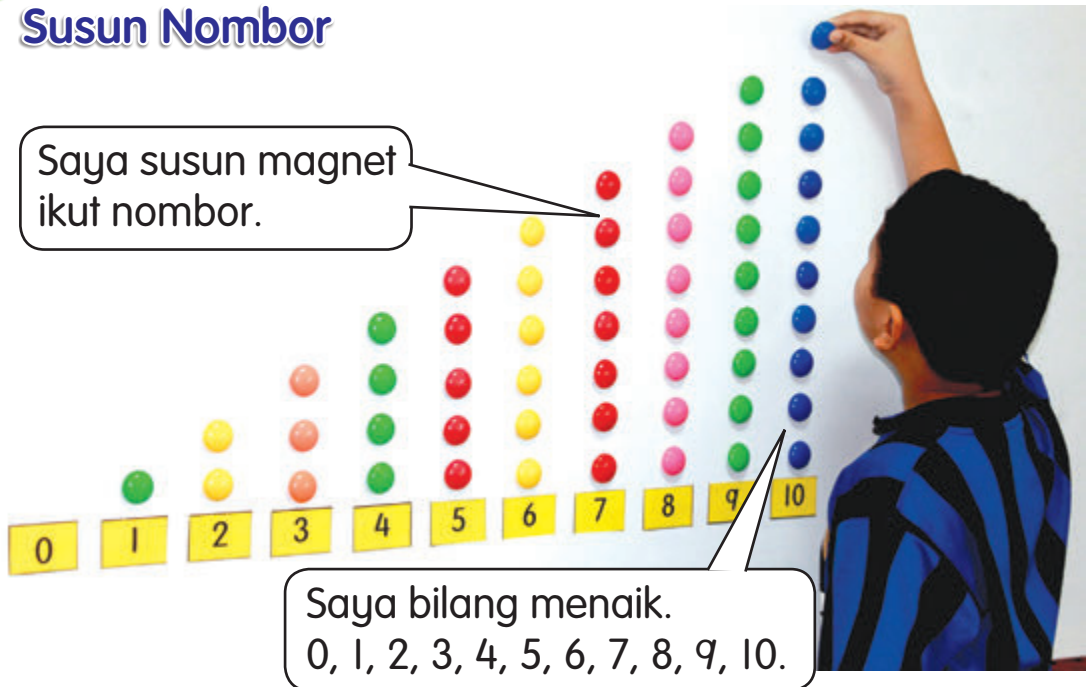




## Susun Nombor



Saya susun magnet ikut nombor.



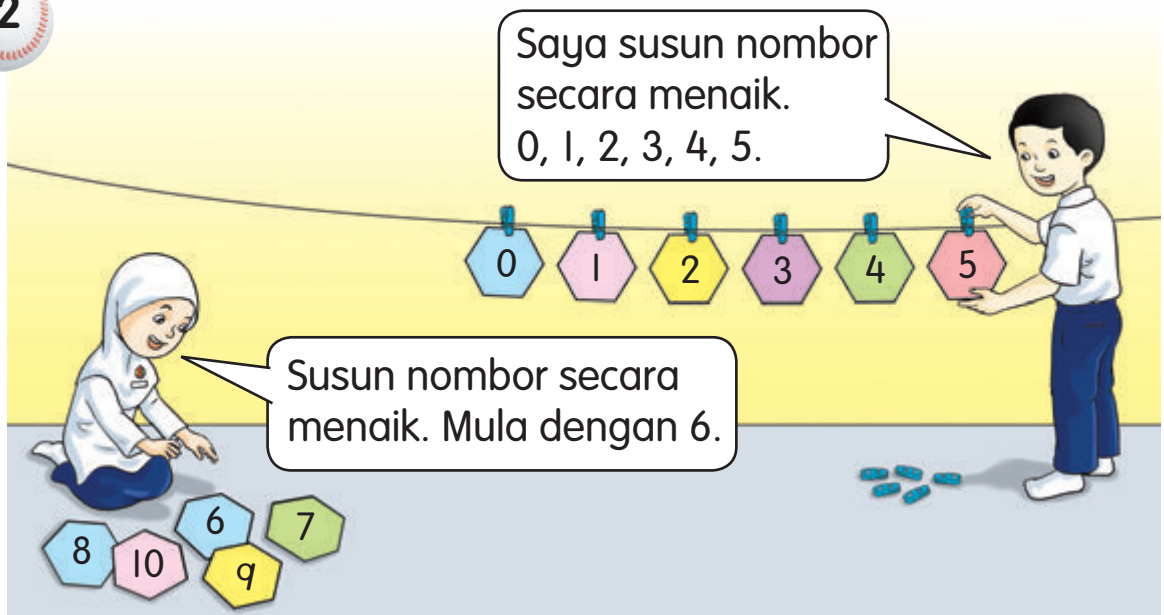
Saya bilang menaik.  
0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.



Sebut nombor secara menaik.



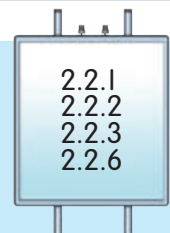
Saya susun nombor secara menaik.  
0, 1, 2, 3, 4, 5.



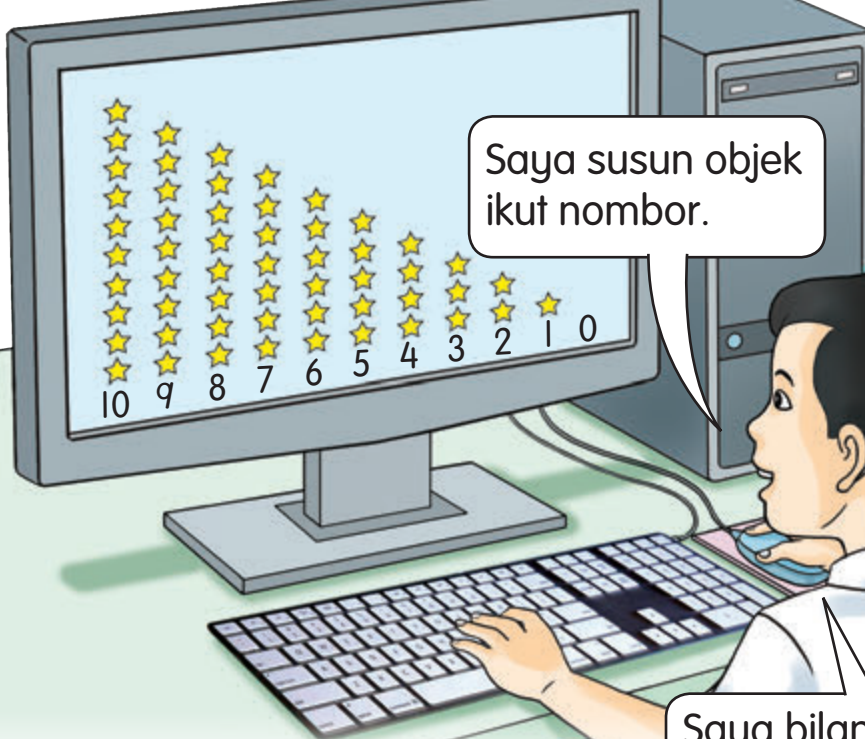
Susun nombor secara menaik. Mula dengan 6.



- Terangkan tertib menaik ialah susunan nombor kecil ke besar satu persatu.
- Banyakkan aktiviti menyusun nombor secara menaik.



3



Saya susun objek ikut nombor.

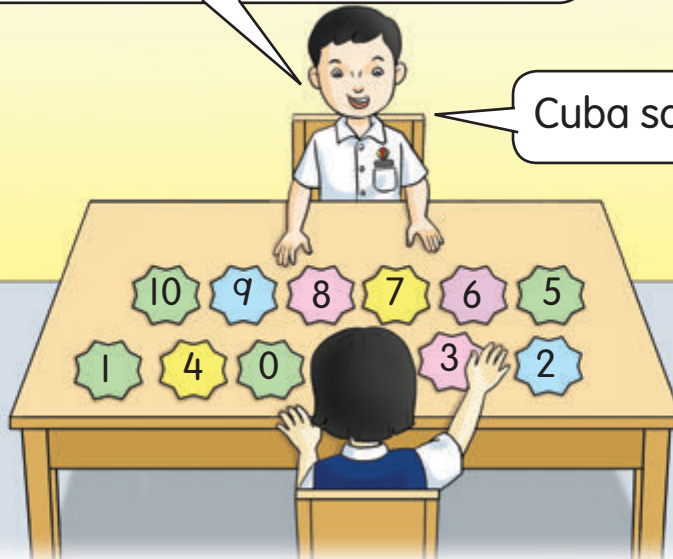


Sebut nombor secara menurun.

Saya bilang menurun.  
10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0.

4

Saya susun nombor secara menurun.  
10, 9, 8, 7, 6, 5.



Cuba sambung.



Susun nombor secara menurun. Mula dengan nombor 7.

Nota Guru

- Terangkan tertib menurun ialah susunan nombor besar ke kecil satu persatu.
- Banyakkan aktiviti menyusun nombor secara menurun.

2.2.4  
2.2.5  
2.2.6



## Cari Nombor

Lihat gambar. Sebut nombor. Bilang objek.



- Rangsang murid mencari dan menyebut nombor yang terdapat di persekitaran.
- Rangsang murid membilang objek dalam gambar.

2.3.1  
2.3.2



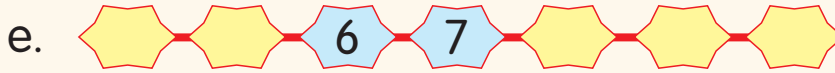
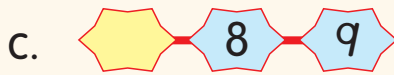
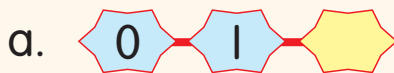


## Mari Coba

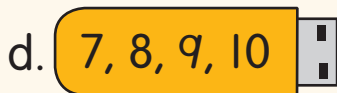
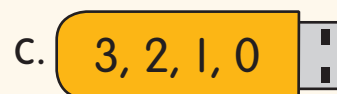
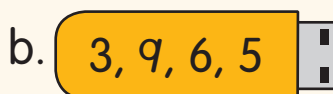
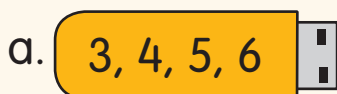
1. Sebut susunan nombor, menaik atau menurun.



2. Lengkapi.



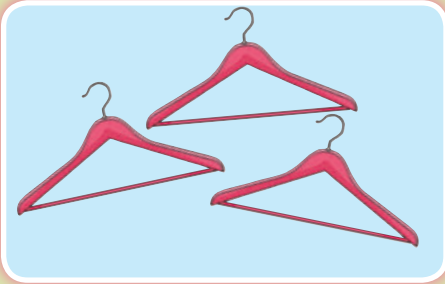
3. Pilih susunan nombor yang betul.



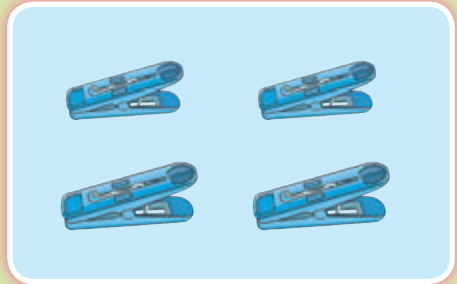


1. Bilang objek. Sebut nombornya.

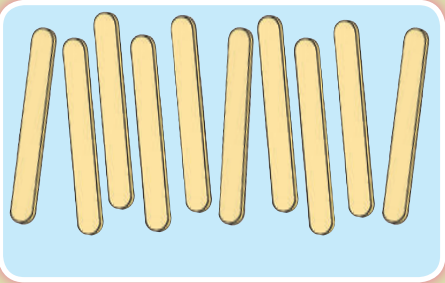
a.



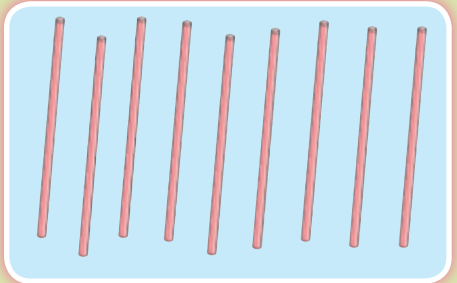
b.



c.



d.



2. Susun nombor secara menaik.

a.

3, 2, 4

b.

7, 9, 8

c.

1, 2, 0

d.

5, 3, 4, 6

e.

8, 9, 4, 6, 5, 7

3. Susun nombor secara menurun.

a.

2, 1, 3

b.

4, 6, 5

c.

9, 10, 8

d.

3, 0, 2, 1

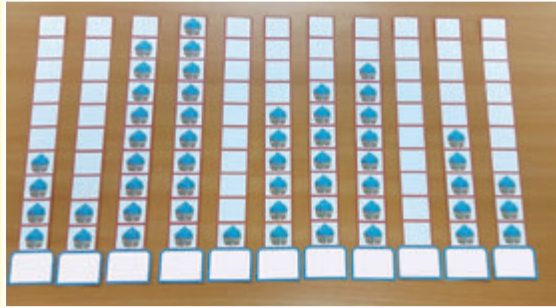
e.

4, 7, 8, 6, 5



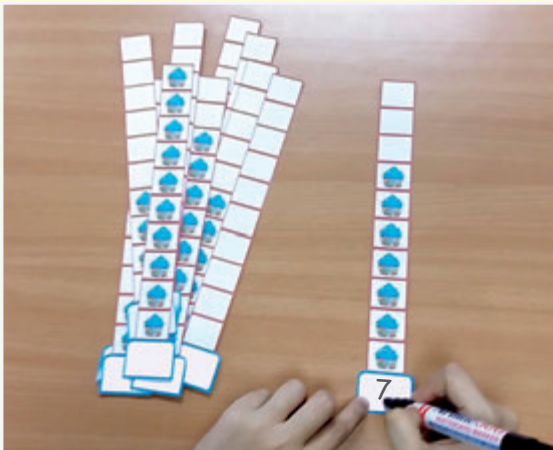
# Saya Bijak

## Alatan

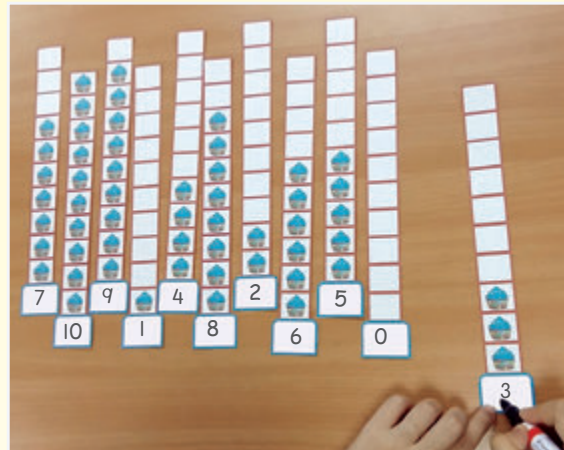


1 set kad gambar

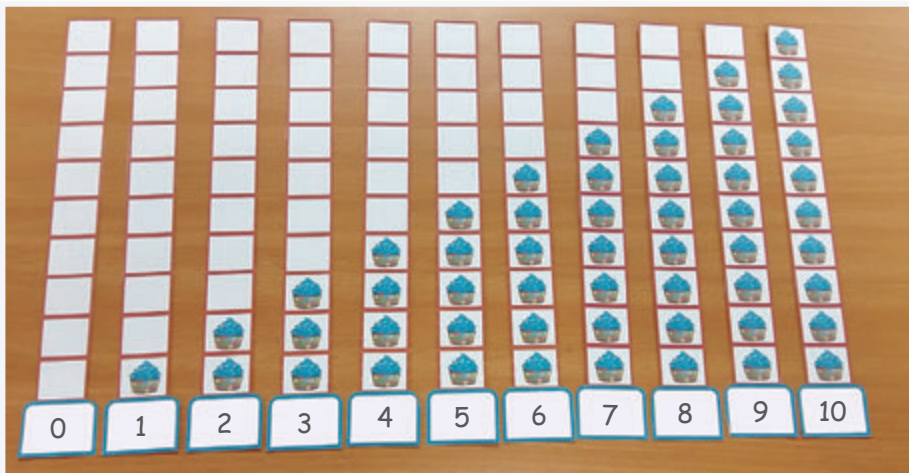
## Langkah



1. Bilang objek. Tulis nombor.



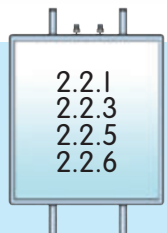
2. Lengkapkan.



3. Susun kad secara menaik atau menurun.



- Sediakan bahan yang sesuai untuk menjalankan aktiviti.
- Bimbing murid menyusun nombor.
- Aktiviti boleh dijalankan secara individu atau berkumpulan.





# 3 Tambah



## Kenal Tambah



Ada 2 mangga.  
Saya tambah 1 lagi.

1, 2, 3. Semuanya 3.

 dan  semua 3 .



- Lakukan aktiviti simulasi proses menambah menggunakan objek lain.

3.1.1  
3.1.2

2

Ada 2 epal merah.  
Saya tambah 3 epal hijau.

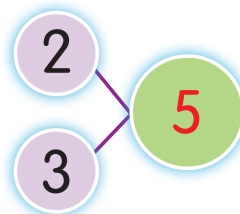


Bilang semua.



2 dan 3 jadi **5**.

Saya bilang semua.



3

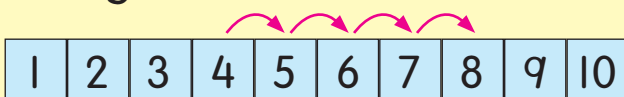
Ada 4 bola.  
Saya masukkan  
4 lagi.



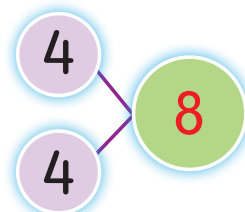
Berapa  
jumlahnya?



Bilang menaik.



4 tambah 4 jumlah **8**.

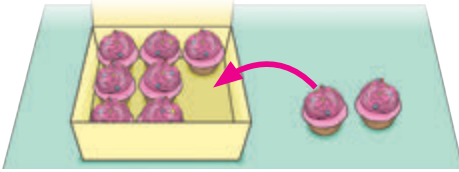




Nota Guru

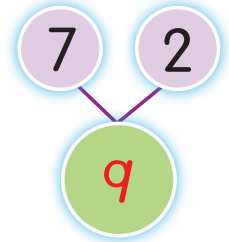
- Lakukan aktiviti simulasi mengumpul objek dan membilang semua.
- Bimbing murid menambah dengan membilang terus.

4

Bilang semua.

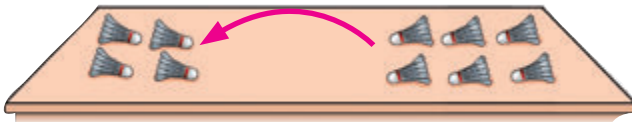


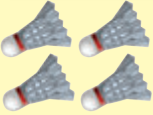
 dan  jadi  .  
7 dan 2 jadi  .

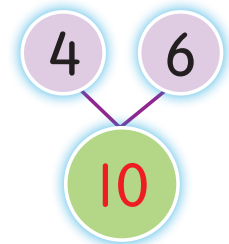


5

Cari jumlah.

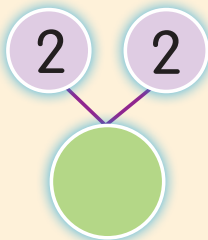
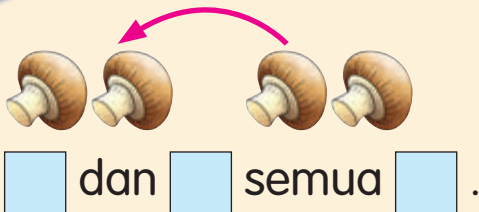


 tambah  jumlah  .  
4 tambah 6 jumlah  .

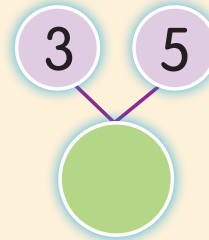
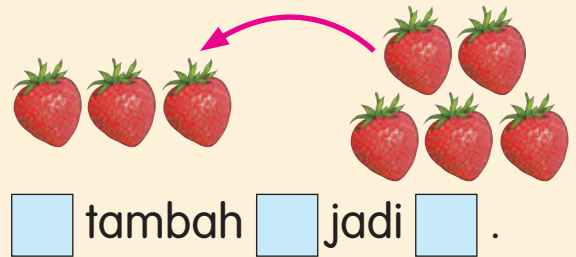


### Mari Cuba

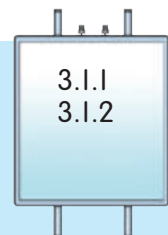
1.



2.



- Bimbing murid membilang semua objek yang dikumpulkan untuk mencari jumlah.



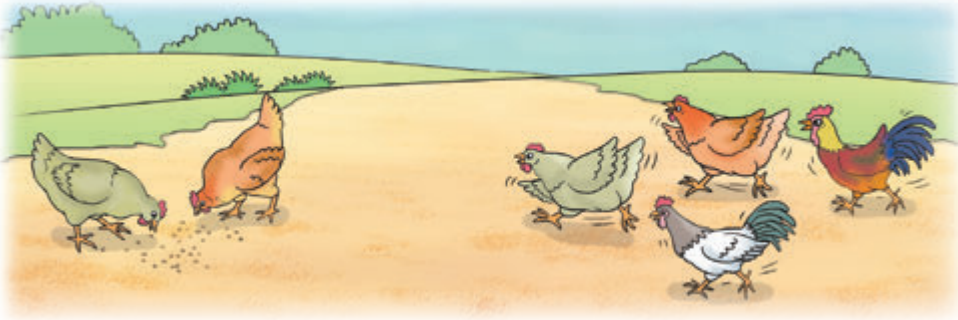




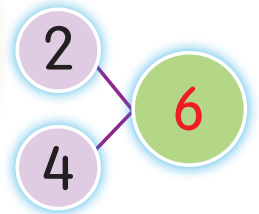
## Mari Tambah



2 ayam sedang makan.  
Datang lagi 4 ayam. Bilang semuanya.



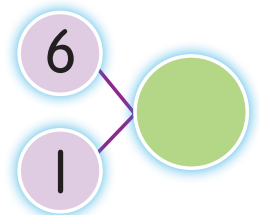
2 dan 4 jumlah .



6 murid sedang beratur.  
Datang seorang lagi. Berapa semua?

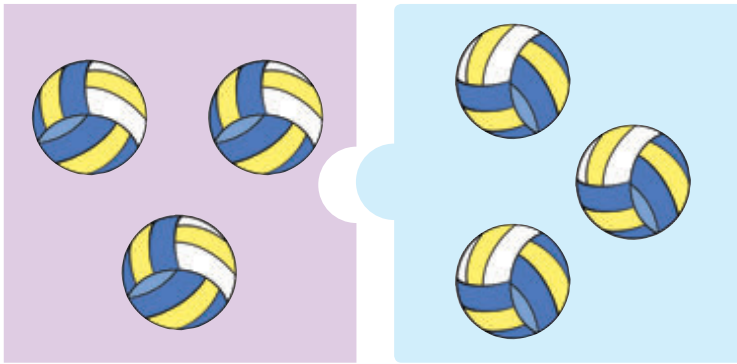


6 tambah 1 semua

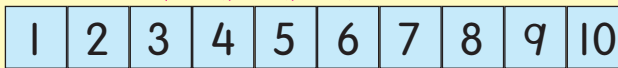


3

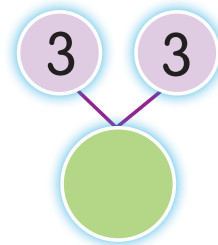
Bilang semua.



Bilang menaik.

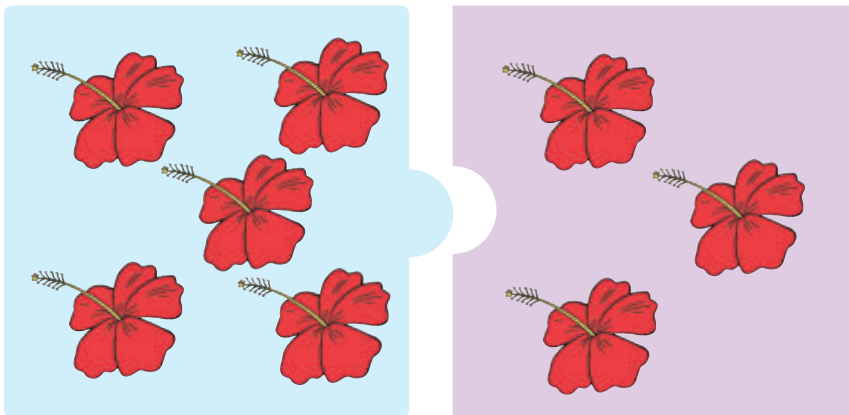


3 dan 3 semua **6**.



4

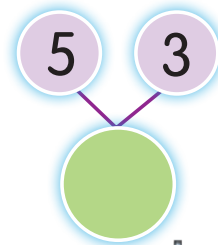
Cari jumlah.



Bilang menaik.



5 dan 3 jumlah **8**.



- Banyakkan aktiviti menambah nombor menggunakan kad nombor dan kad gambar.

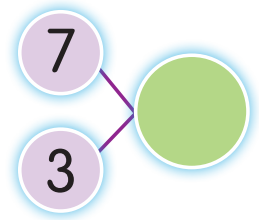
3.1.1
3.1.2
3.2.1



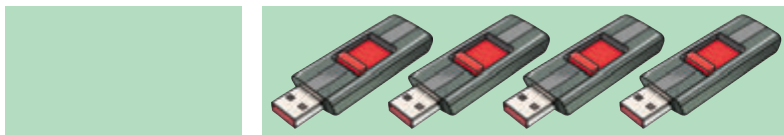
Jumlahkan.



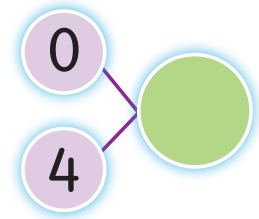
7 tambah 3 jadi .



Tambah.



0 tambah 4 jadi .



### Mari Cuba

Tambah.

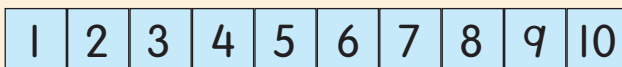
1. 3 tambah 1 jadi



2. 5 dan 4 semua



3.  tambah  jumlah



Imbas Saya



- Lakukan aktiviti kuiz menambah menggunakan kad nombor.
- Banyakkan soalan mencari jumlah menggunakan jalur nombor.
- Imbas kod QR untuk mendapatkan latihan memadan dan melengkapkan pasangan nombor.





## Zon Aktif

1. Cari jumlah.

a.

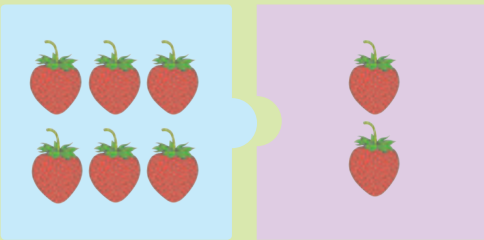


b.



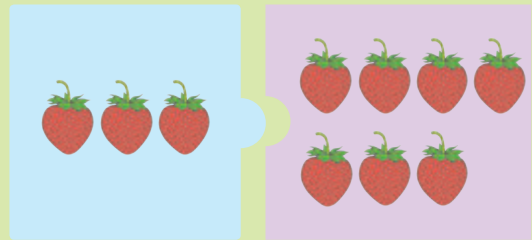
2. Tambah.

a.



6 dan 2 semua .

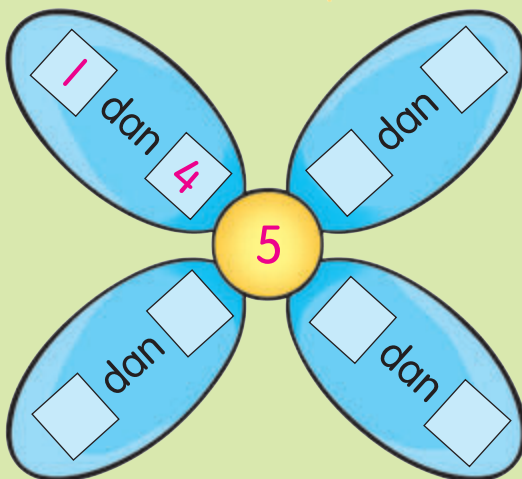
b.



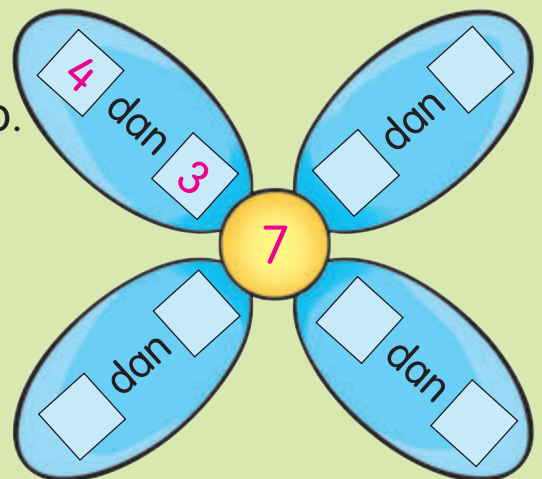
3 tambah 7 jadi .

3. Lengkapi. 

a.



b.





# Mari Bernyanyi



## Tambah Nombor



1, 1 semuanya 2  
 2, 1 jadinya 3  
 3, 2 semuanya 5  
 Kita tambah nombor  
 Bilang semuanya



3, 3 semuanya 6  
 4, 2 jadinya 6  
 1, 5 semuanya 6  
 Kita tambah nombor  
 Bilang semuanya



2, 8 semuanya 10  
 3, 7 jadinya 10  
 5, 5 semuanya 10  
 Kita tambah nombor  
 Bilang semuanya



Imbas Saya



- Nyanyikan lagu di atas mengikut melodi lagu kanak-kanak "Sayang Semuanya".
- Guru boleh mengubah suai lirik lagu di atas.
- Imbas kod QR untuk memperdengarkan lagu di atas.

# 4 Tolak



## Kurangkan



3 dimakan 1 tinggal **2** .



2 kripap dimakan. Berapa yang tinggal?



- Lakukan aktiviti simulasi proses tolak dengan mengurangkan objek dalam kumpulan.

4.1.1  
4.2.1



2

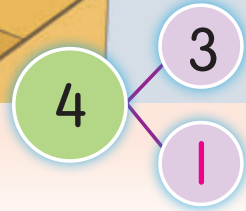


Ada 4 kon.



Saya keluarkan 3. Tinggal 1.


4 keluar 3 tinggal 1 .



3

Ada 5 belon. 2 belon pecah. Kira bakinya.

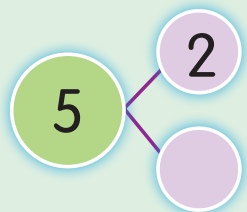


Jika 3 belon pecah, berapa yang tinggal? 

Bilang menurun.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

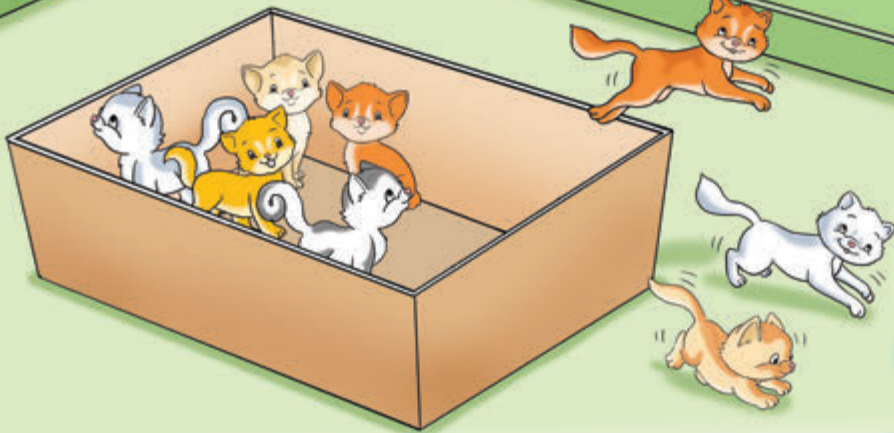
5 pecah 2 baki 3 .



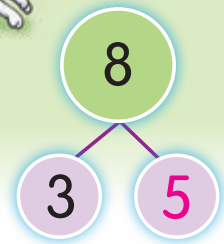
- Lakukan aktiviti mencari baki dengan menggunakan objek lain.
- Bimbing murid menolak dengan membilang secara menurun.

4

Ada 8 anak kucing.  
3 lompat keluar.  
Berapa yang tinggal?



8 tolak 3 tinggal 5 .



5

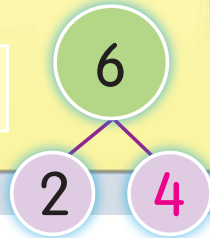
Ada 6 gambar ayam.  
Tanggalkan 2.



Tinggal berapa?

6 tanggalkan 2 tinggal 4.

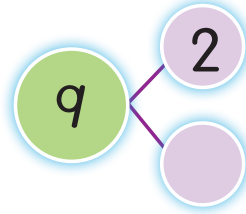
6 tolak 2 jadi 4 .



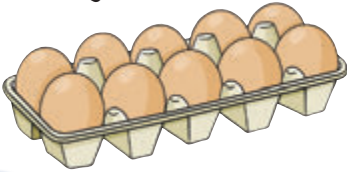
6 Ada 9 ros. 2 layu. Cari bakinya.



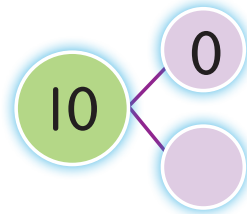
9 tolak 2 baki .



7 10 biji telur. Tiada yang pecah.



10 tolak 0 jadi .

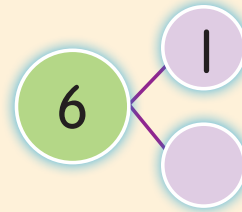


## Mari Cuba

1. Ada 6 lobak. Arnab makan 1. Berapa yang tinggal?



6 kurang 1 tinggal .



2. Tolak.

a.



4 tolak 1 jadi .

b.



5 tolak 2 baki .

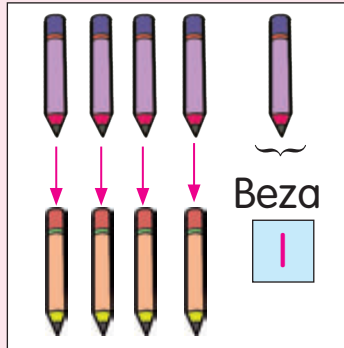




# Bezakan



Saya ada 5 pensel.  
Lim ada 4.  
Berapa beza?



Mari kita padankan.



Oh, beza 1.

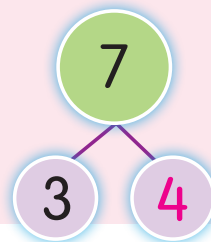
5 dengan 4 beza 1



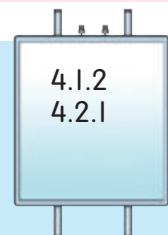
# Bezakan bilangan bunga.



7 tolak 3 jadi 4 .

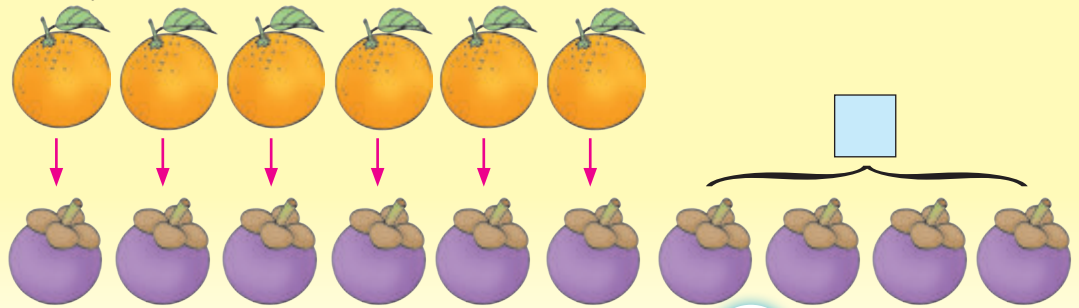


- Lakukan aktiviti mencari beza dengan menggunakan objek lain.

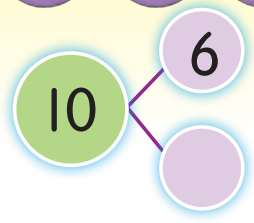


3

Una ada 6 oren.  
Ali ada 10 manggis.  
Berapa beza buah mereka?

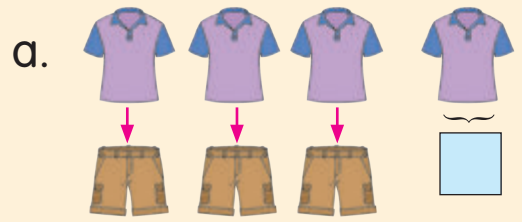


6 dengan 10 beza

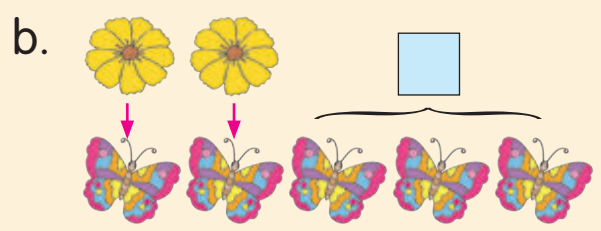
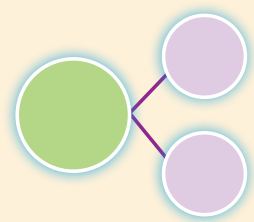


### Mari Cuba

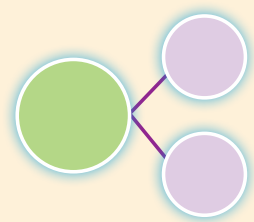
Cari beza.



4 dengan 3 beza



tolak  jadi



- Banyakkan latihan menolak dengan membezakan dua kumpulan objek. Berikan contoh di persekitaran murid.
- Ingatkan murid nilai yang besar tolak nilai yang kecil.

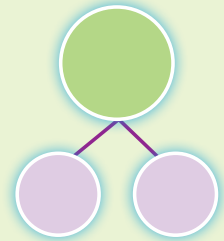


### 1. Kurangkan.

a.



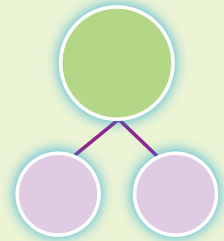
5 tolak 1 jadi .



b.

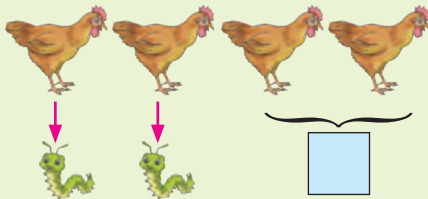


tolak  baki .



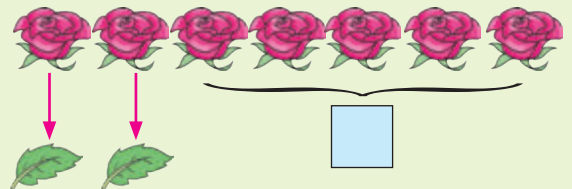
### 2. Cari beza.

a.



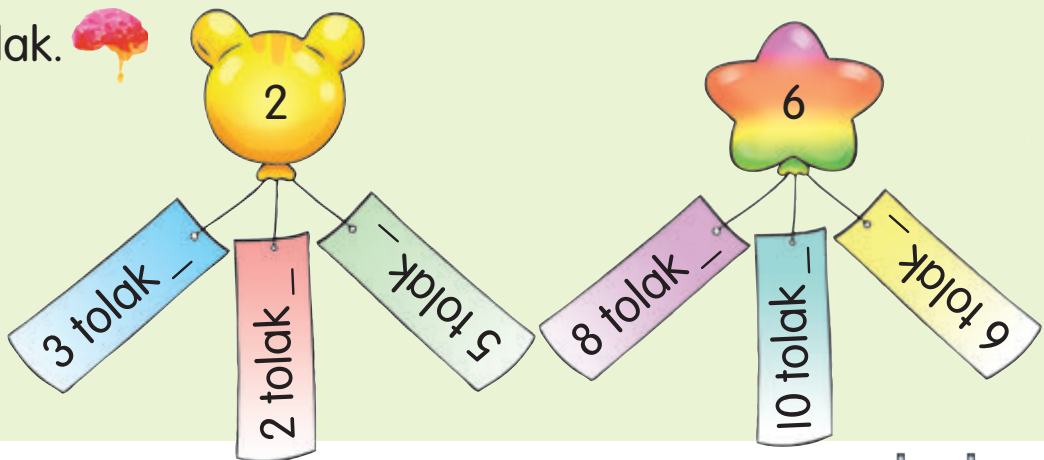
dengan  beza .

b.



tolak  jadi .

### 3. Tolak.







## Mari Main Guli

### Alatan

- 10 guli kecil
- 1 guli besar
- Kad nombor 1 hingga 10
- Kad soalan

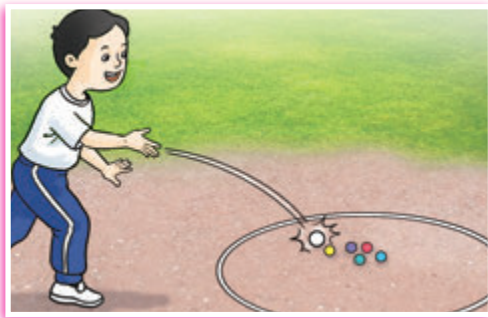
### Cara main



1. Ambil guli kecil ikut kad nombor.



2. Letak guli kecil dalam bulatan.



3. Baling guli kecil dengan guli besar.



4. Bilang baki guli kecil dalam bulatan.

<input type="checkbox"/>	tolak	<input type="checkbox"/>	jadi	<input type="checkbox"/>
--------------------------	-------	--------------------------	------	--------------------------

5. Lengkapkan kad soalan.

Imbas Saya



- Beri setiap murid satu kad nombor dan satu kad soalan.
- Permainan boleh dijadikan pertandingan secara individu atau berkumpulan. Berikan markah untuk jawapan yang betul.
- Imbas kod QR untuk mendapatkan soalan teka silang nombor.

# 5 Wang



## Kenal Wang Syiling



Hobi saya kumpul syiling 5 sen.



Saya simpan 10 sen dalam tabung.



Saya telefon ayah guna syiling 20 sen.

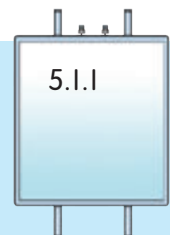


Saya beli pembaris harga 50 sen.

Imbas Saya



- Terangkan kegunaan wang syiling dalam kehidupan harian.
- Imbas kod QR dan jalankan aktiviti menyanyi bersama-sama murid.



2

Syiling lima sen ada nombor 5. Saiz kecil. Warna perak.



Syiling lima puluh sen ada nombor 50. Saiz besar. Warna emas.



Lihat wang syiling lain. Ceritakan.



3

Wang syiling Malaysia bentuk bulat.



Sebut beza antara syiling 10 sen dengan 20 sen.



Ceritakan tentang wang syiling ini.



Nota Guru

- Tunjukkan wang sebenar untuk merangsang deria sentuh murid.
- Sediakan wang syiling untuk buku aktiviti halaman 38.





# Mari Cuba

1. Lihat wang syiling 10 sen dan 20 sen.

Perkara		
Bentuk		
Warna		
Saiz		
Nombor		

- Lengkapkan jadual.
- Apakah yang sama?
- Apakah yang beza?

2. Lihat wang syiling 5 sen dan 50 sen.

Perkara		
Bentuk		
Warna		
Saiz		
Nombor		

- Lengkapkan jadual.
- Apakah yang sama?
- Apakah yang beza?

3. Tunjukkan pasangan yang betul.





## Nilai Wang Syiling



1 Ini syiling 20 sen.



5 sen



10 sen



20 sen



50 sen

Cuba sebut nilai syiling ini.



2 Saya beli 1 gula-gula harga 10 sen.



Saya bayar 50 sen dapat 1 coklat.



Mengapa mereka mendapat barang yang berbeza? 🧠

Nota Guru

- Bincangkan nilai wang syiling dengan murid.
- Jalankan aktiviti simulasi berjual beli dengan wang syiling.
- Ceritakan nilai wang syiling berdasarkan penggunaannya.

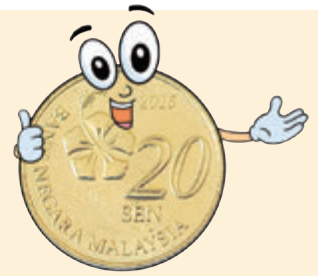


## Mari Cuba

Jawab teka-teki.

Kami empat saudara,  
Berharga dan berguna,  
Bentuk kami bulat semua,  
2 emas 2 perak warnanya.

Cuba teka siapa kami semua?



## Zon Aktif

Reka kad wang syiling.

### Bahan

- Kad manila
- Gambar wang
- Gam
- Tajuk
- Nama wang

### Langkah



1. Tampal tajuk.



2. Tampal gambar wang.



3. Tampal nama wang.



- Rangsang murid memahami teka-teki.
- Minta murid hias kad mengikut kreativiti.

5.1.1  
5.1.2  
5.2.1



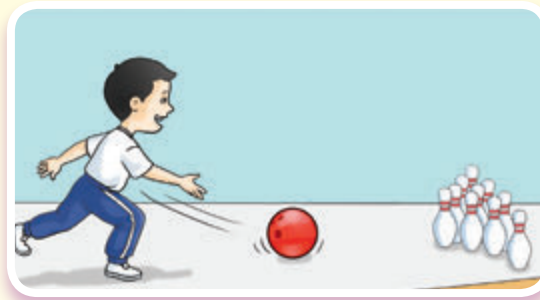


# Boling Wang

## Alatan

- Pin boling mainan
- Bola plastik
- Papan markah
- Pen penanda

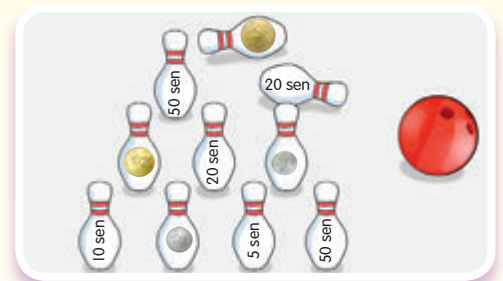
## Cara main



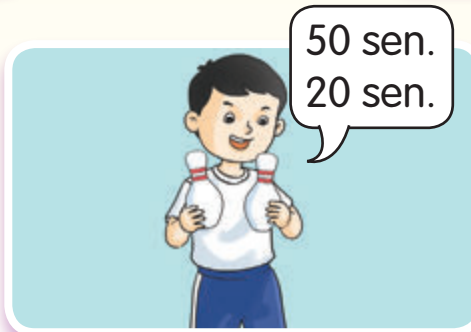
1. Leret bola boling.



4. 1 markah bagi 1 jawapan betul.



2. Ambil pin boling yang jatuh.



3. Namakan wang pada pin boling.

- Sediakan bahan untuk permainan.
- Bilangan pusingan boleh ditetapkan berdasarkan kemampuan murid.
- Permainan dimainkan secara individu atau berkumpulan.

# 6

# Masa dan Waktu



## Waktu dalam Sehari



1 Lihat gambar. Ceritakan.

Siang

Malam



- Galakkan murid bercerita tentang gambar. Kaitkan waktu dalam satu hari.
- Terangkan waktu siang dan malam.

6.1.1  
6.1.2



## 2 Ceritakan aktiviti ikut waktu.



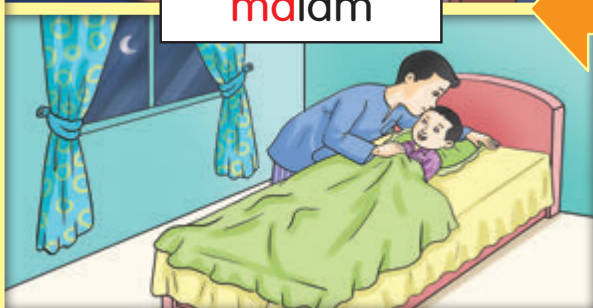
pagi



tengah hari



malam



petang



Sebut aktiviti kamu pada waktu petang.  
Kenapa kamu pilih aktiviti itu?

Nota  
Guru

- Bimbing murid menyebut waktu pagi, tengah hari, petang dan malam.
- Rangsang murid bercerita tentang aktiviti seharian mereka dan sebab mereka memilih aktiviti tersebut.





## Mari Cuba

Pilih aktiviti yang sesuai ikut waktu.

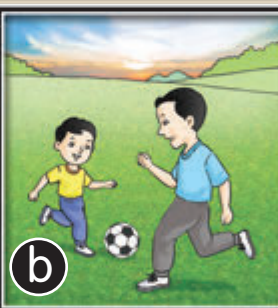
1.



2.



3.



4.





# Hari dalam Seminggu



## Restoran HUSNA



Ahad



Isnin



Selasa

Menu minggu ini



Rabu



Khamis



Jumaat



Sabtu



Saya suka nasi lemak.

Selamat datang.



Sebut nama-nama hari dalam seminggu.

- Bimbing murid mengeja suku kata nama-nama hari.



2 Ceritakan aktiviti ikut hari.



Ahad



Isnin



Selasa



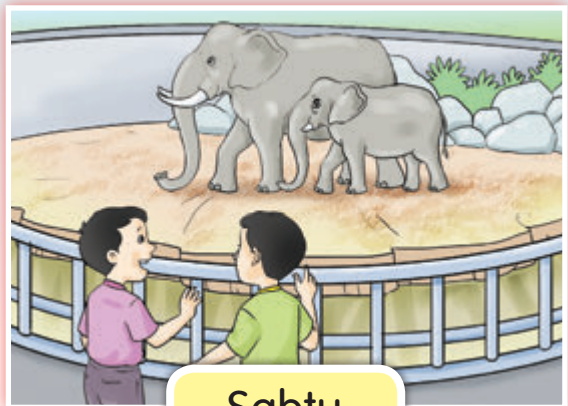
Rabu



Khamis



Jumaat



Sabtu



- Bimbing murid memahami susunan hari dalam satu minggu.
- Minta murid membawa kalendar untuk aktiviti di dalam kelas.

6.2.1
6.2.2



## Mari Cuba

1. Sebut hari dalam seminggu ikut susunan.
2. Pilih susunan hari yang betul.

A. Khamis → Rabu → Jumaat

B. Isnin → Selasa → Khamis

C. Khamis → Jumaat → Sabtu

3. Lengkapkan.

a. Isnin →  → Rabu

b. Rabu → Khamis →  →

c.  → Isnin → Selasa →



Perhimpunan diadakan pada hari .

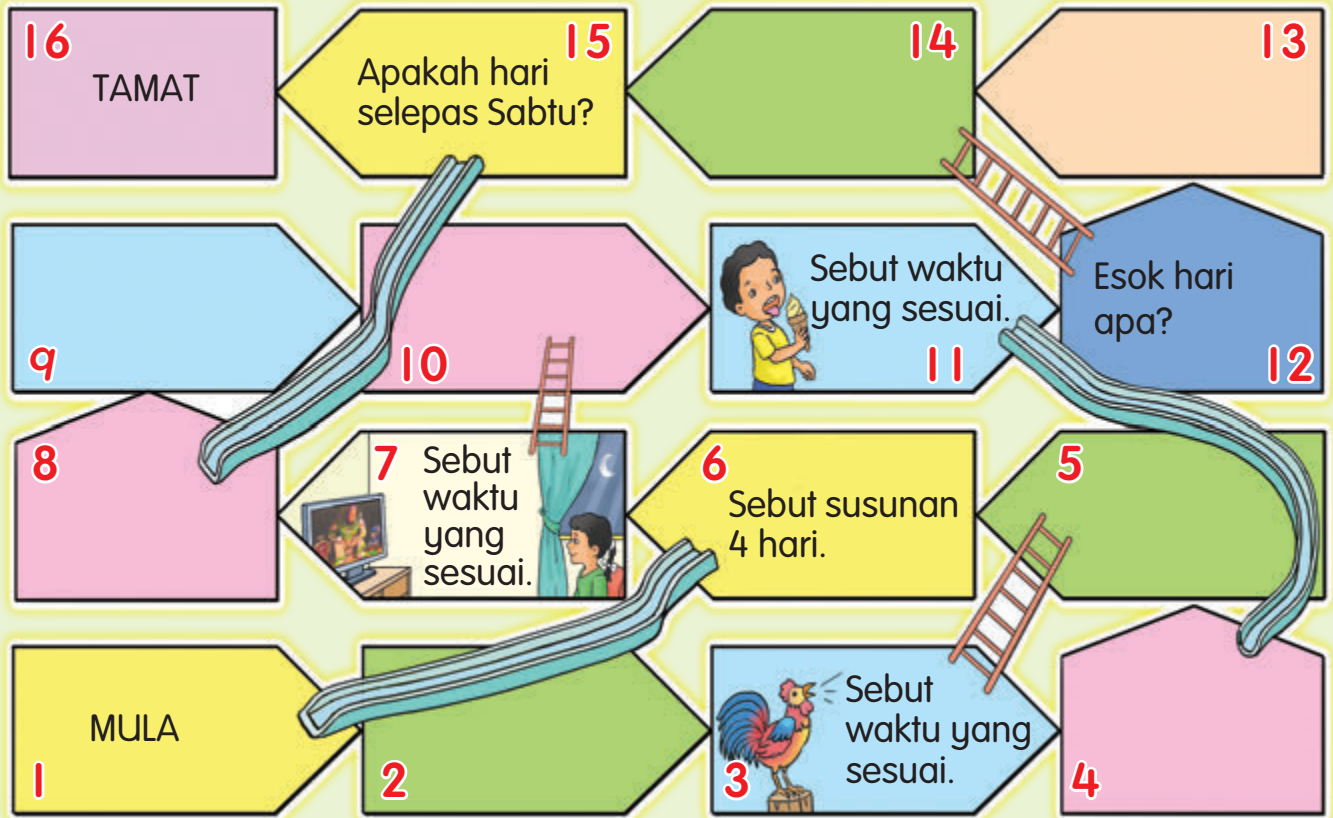


Kami belajar Pendidikan Jasmani pada hari .





### Dam waktu dan hari.

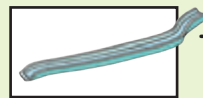


#### Alatan

- Dadu dan penanda
- Papan dam



Naik jika jawab betul.



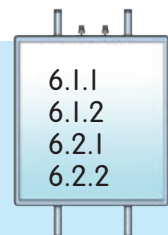
Turun jika jawab salah.

#### Cara main

1. Baling dadu.
2. Gerakkan penanda.
3. Jawab soalan.
4. Pemain yang sampai dahulu di petak TAMAT ialah pemenang.



- Permainan boleh dimainkan oleh 2 hingga 4 orang.
- Buat salinan dan besarkan dam di atas.
- Banyakkan latihan waktu dan hari.





## Jom Bernyanyi



Rasa sayang eh  
Rasa sayang sayang eh  
Hei lihat nona jauh  
Rasa sayang sayang eh

Waktu pagi minum susu,  
Kita sarapan sama-sama;  
Kenal hari dalam seminggu,  
Hari Ahad hari pertama.

Tengah hari usah bermain,  
Panas terik terang cuaca;  
Hari ini hari Isnin,  
Esok pula hari Selasa.

Waktu petang main guli,  
Hati-hati terpijak batu;  
Mari ingat susunan ini,  
Sebelum Khamis hari Rabu.

Malam gelap pasang lampu,  
Kita nyanyi irama lagu;  
Khamis Jumaat akhirnya Sabtu,  
Nama hari dalam seminggu.



Imbas Saya



- Imbas kod QR dan jalankan aktiviti menyanyi bersama-sama murid.
- Tanya soalan waktu dan hari berdasarkan lagu.

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**