



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 **2**

Penulis

Nurulhusna @ Hakima binti Abdul Nasir
Syazwani binti Muhtar

Editor

Muhammad Faiz bin Mohamad Ali

Pereka Bentuk

Hisham bin Aris

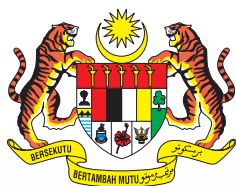
Ilustrator

Rozlin Azrar bin Abd. Azib



DBP

Dewan Bahasa dan Pustaka
Kuala Lumpur
2017



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

No. Siri Buku: 0001

KK 513-221-0102011-49-1615-20101
ISBN 978-983-49-1615-2

Cetakan Pertama 2017
© Kementerian Pendidikan Malaysia 2017

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:
Reka Cetak Sdn. Bhd.,
No. 14, Jalan Jemuju Empat 16/13D,
Seksyen 16,
40200 Shah Alam,
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.
- Pembaca Prof, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Eduwebtv.com, Bahagian Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia.

KANDUNGAN

Pendahuluan	v
Peranan Ikon	vi

1 Kenal Objek

Kenal Objek	1
Banding Kumpulan Objek	4
Susunan Blok	6

2 Nombor

Kenal Nombor	7
Tulis dan Baca Nombor	10
Nombor di Sana Sini	13
Kenal Sa dan Puluh	14
Bilang dan Tentukan Nombor	16
Nombor Hiasan	21
Bilang dan Susun Nombor	22
Pagar-pagar Nombor	26

3 Tambah

Mari Tambah	27
Mari Tambah Cepat	30
Mari Tambah Lagi	34
Kad Berirama	36

4 Tolak

Mari Tolak	37
Mari Tolak Cepat	40
Mari Tolak Lagi	44
Lompat Si Katak Lompat	46

5 Wang

Kenal Wang	47
Kenal Nilai Wang	50
Kuiz Wang	52

6 Masa dan Waktu

Kenal Jam	53
Mari Sebut Waktu	55
Mari Tulis Waktu	56
Mari Lukis Jarum Jam	57
Pancing Jam	58

PENDAHULUAN

Pakej buku teks *Asas 3M Matematik Tahun 2* ditulis berdasarkan Kurikulum Standard Sekolah Rendah Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) Asas 3M Tahun 2 bagi Komponen Matematik hasil semakan semula kurikulum tersebut oleh Kementerian Pendidikan Malaysia. Penulisan pakej buku teks ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman murid berkeperluan khas tentang konsep asas nombor, operasi tambah, operasi tolak, wang serta masa dan waktu.

Pakej buku teks ini terdiri daripada buku teks dan buku aktiviti. Buku teks berfungsi sebagai bahan untuk menyampaikan pengetahuan dan kemahiran matematik melalui aktiviti pembelajaran murid. Bahasa yang digunakan serta bahan yang dicadangkan sesuai dengan murid berkeperluan khas masalah pembelajaran Tahun 2. Buku teks ini juga direka dengan mengambil kira Elemen Merentas Kurikulum (EMK) seperti kreativiti dan inovasi, teknologi maklumat dan komunikasi, keusahawanan dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Selain itu, elemen nilai murni, integrasi nasional, patriotisme dan kerja berpasukan turut diterapkan selaras dengan kemahiran abad ke-21.

Buku aktiviti pula menyediakan pelbagai aktiviti dan latihan yang bersesuaian dengan murid berkeperluan khas bagi mengukuhkan pemahaman murid terhadap kemahiran yang telah dipelajari daripada buku teks.

Buku teks ini juga dibekalkan dengan bahan yang boleh dimuat turun melalui imbasan QR Code. Pelbagai aktiviti dan latihan tambahan berunsur didik hibur disediakan untuk murid dan memudahkan guru bagi proses pembelajaran murid yang lebih menarik. Walau bagaimanapun, guru digalakkan menyediakan aktiviti lain mengikut keperluan dan keupayaan murid.

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.



Maklumat tambahan.



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



1.1.1 (iii)
1.1.1 (iv)
1.1.2 (ii)

Nombor rujukan standard pembelajaran.



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



Latihan formatif untuk menilai kefahaman murid.



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



Latihan pengayaan dalam buku aktiviti.



QR Code mengandungi latihan tambahan dan bahan multimedia.



I

Kenal Objek



Kenal Objek

I



Saya sambung besi jadi **panjang**.

Besi ini **pendek**.

Beratnya peti ini!

Ringannya.

Lihat objek lain. Ceritakan.



- I.1.1 (iii)
- I.1.1 (iv)
- I.1.2 (iii)
- I.1.2 (iv)

- Rangsang murid bercerita mengenai ciri objek di atas.
- Lakukan aktiviti membandingkan ciri objek, iaitu berat dengan ringan, dan panjang dengan pendek.

I

2

Mari susun buku.

Buku **nipis** susun di atas.

Baik, ibu. Buku **tebal** susun di bawah.



Mengapakah buku nipis di atas dan buku tebal di bawah? 🧠

3

Saya di tengah.
Saya **tinggi**.

Murid yang **rendah** di tepi.



- 1.1.1 (i)
- 1.1.1 (ii)
- 1.1.2 (i)
- 1.1.2 (ii)

- Bimbing murid mengenal pasti dan membezakan ciri-ciri objek menggunakan objek sebenar.

2



1. Sebut objek tebal, nipis, tinggi dan rendah.



2. Sebut dan tunjukkan objek panjang, pendek, berat dan ringan.



- Jalankan aktiviti membandingkan objek menggunakan objek sebenar.



Banding Kumpulan Objek

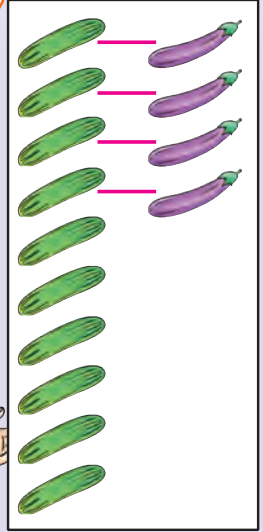
1



Timun **banyak**.

Terung **sedikit**.

Timun **lebih**,
terung **kurang**.



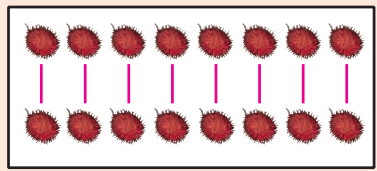
2



Rambutan kita **tidak sama banyak**.

Kita kongsi sama banyak.

Sekarang, rambutan kita **sama banyak**.



1.1.3

- Bimbing murid membandingkan kumpulan objek melalui padanan.
- Sediakan pelekat untuk melaksanakan aktiviti dalam Buku Aktiviti halaman 5.

4

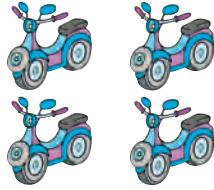


Mari Cuba

1. Pilih jawapan yang betul.

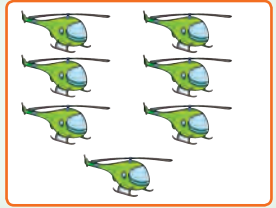
a.

Banyak



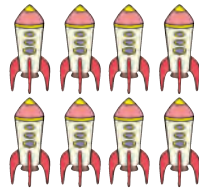
b.

Sedikit



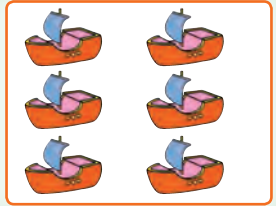
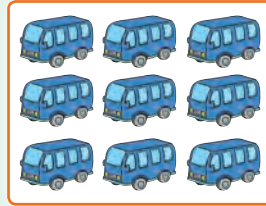
c.

Lebih



d.

Kurang

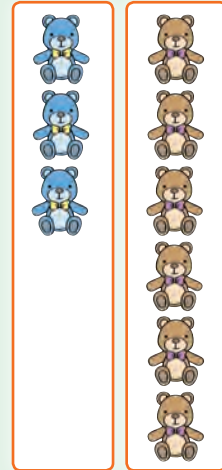


2. Tunjuk jawapan yang betul.

a. Sama banyak



b. Tidak sama banyak



Imbas Saya



1.1.3

- Imbas QR Code untuk melaksanakan aktiviti perbandingan objek.



Susunan Blok

Bahan

- Blok asas sa (18 biji setiap orang)
- Kad ciri objek

panjang	banyak	lebih	sama banyak	tidak sama banyak
pendek	sedikit	kurang		

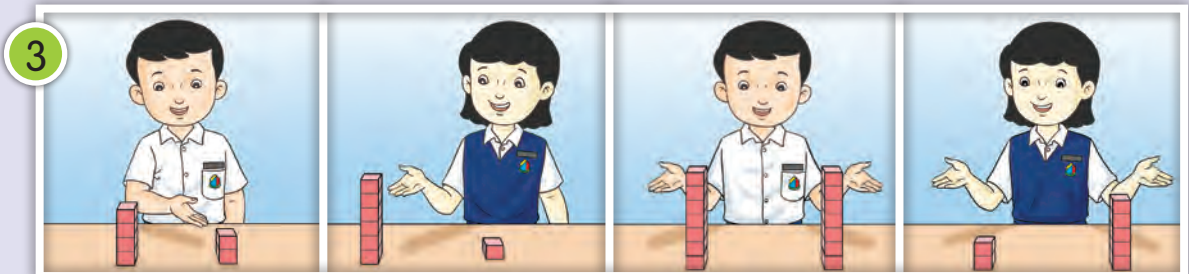
Cara Main



Pilih kad ciri objek.



Susun blok asas mengikut ciri objek yang dipilih. Terangkan jawapan kamu.



sedikit	lebih	sama banyak	tidak sama banyak
---------	-------	-------------	-------------------

4 Ulang langkah 1 dan 2 untuk ciri-ciri objek yang lain.



1.1.1 (iii)
1.1.2 (iii)
1.1.3

- Sediakan bahan untuk aktiviti berpasangan.
- Beri ganjaran untuk menarik minat murid.
- Aktiviti boleh diubah suai untuk menjelaskan ciri objek berat, ringan, tinggi dan rendah.



2 Nombor

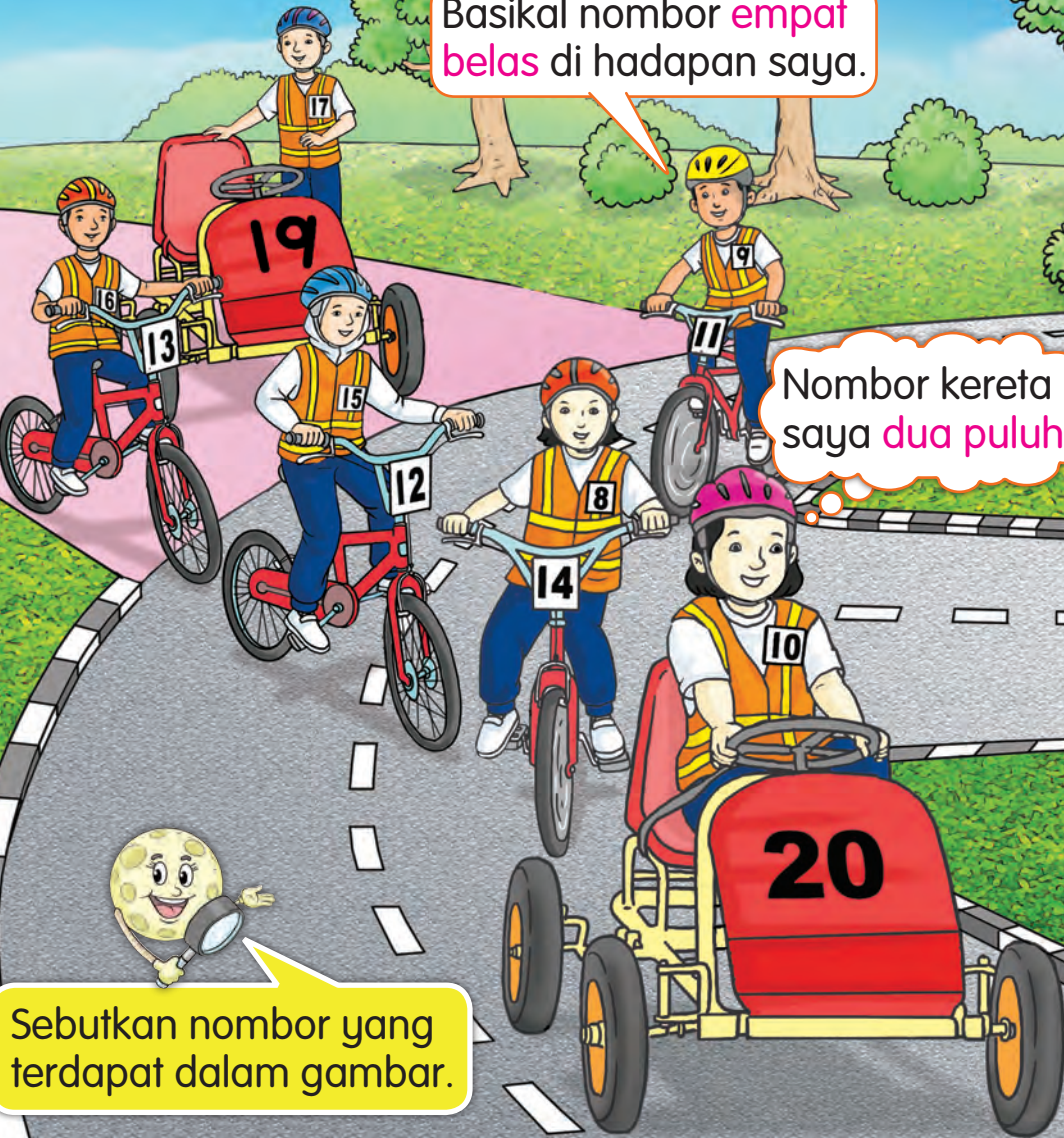


Kenal Nombor



Basikal nombor empat belas di hadapan saya.

Nombor kereta saya dua puluh.



Sebutkan nombor yang terdapat dalam gambar.



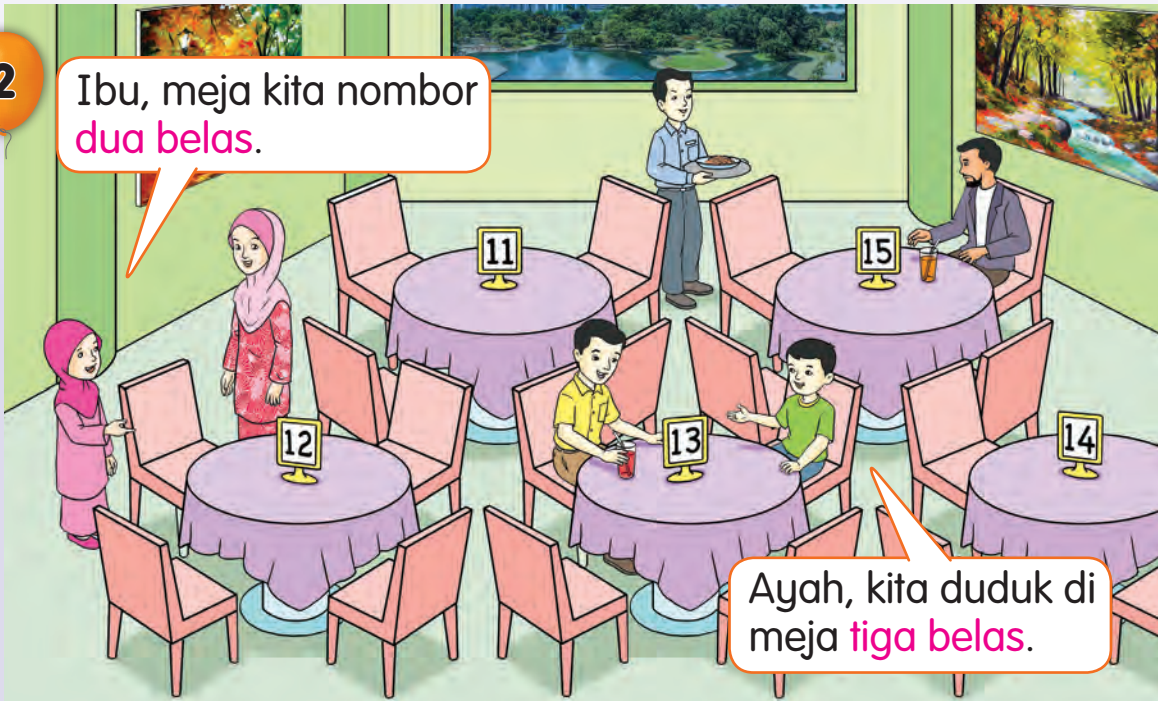
Nota guru

- 2.1.1
- 2.5.1
- 2.5.3

- Rangsang murid menyebut nombor di persekitaran mereka.
- Sediakan aktiviti seperti melabel alatan di dalam kelas menggunakan nombor.

2

Ibu, meja kita nombor dua belas.



Ayah, kita duduk di meja tiga belas.

3

Adik, tolong tekan butang sebelas.



Bincangkan kegunaan nombor dalam kehidupan kamu.



2.1.1
2.1.2
2.5.1
2.5.3

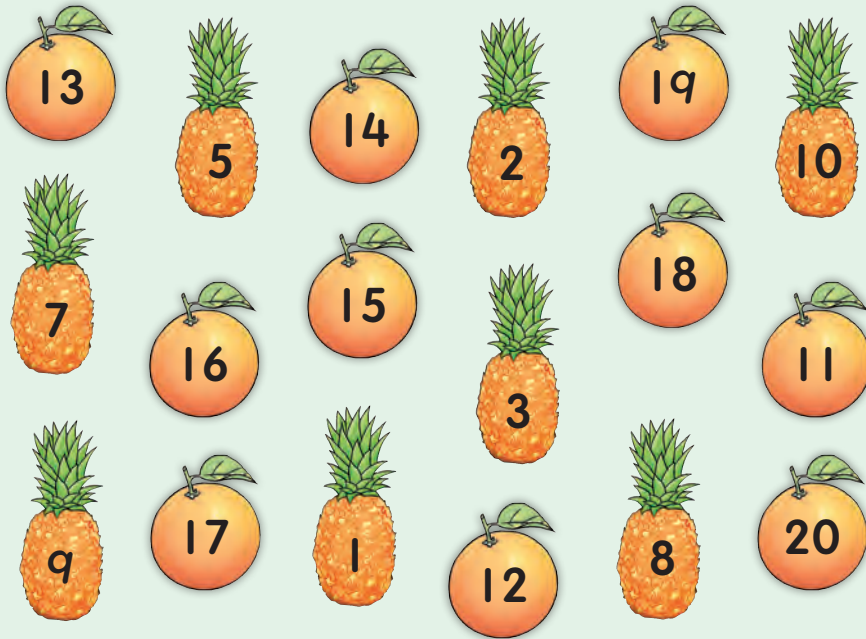
- Bimbing murid menyebut nombor yang terdapat dalam gambar secara rawak.

8



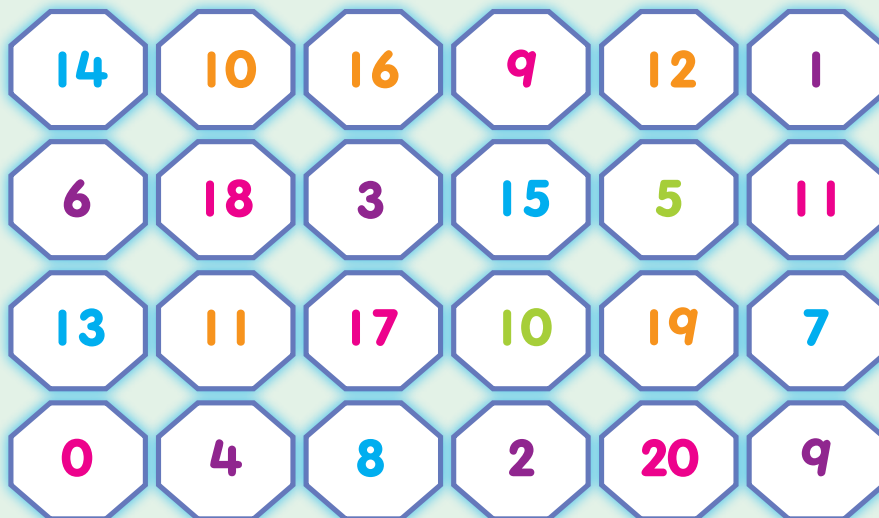
Mari Cuba

1. Sebut nombor pada buah limau.



2. Sebut nombor berwarna

- i. biru. ii. merah. iii. oren.



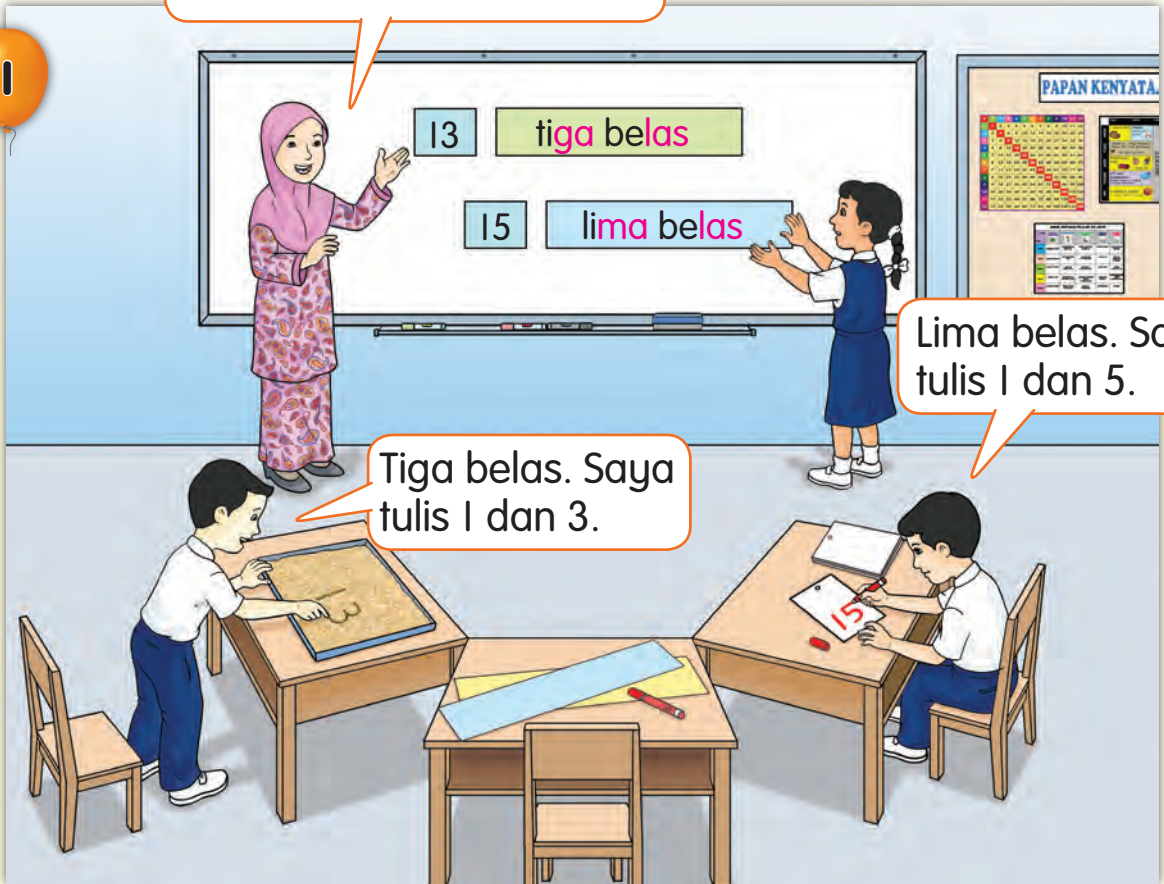
2.1.1
2.1.2

- Sediakan kad nombor dan bimbing murid menunjukkan nombor dalam lingkungan 20 secara rawak.



Tulis dan Baca Nombor

Baca dan tulis nombor ini.



1 1

sebelas

1 2

dua belas



- 2.2.1
- 2.2.2
- 2.2.3

- Sediakan kad nombor dan bimbing murid membaca nombor yang ditunjukkan secara rawak.

13

tiga belas

14

empat belas

15

lima belas

16

enam belas

17

tujuh belas

18

lapan belas

19

sembilan belas

20

dua puluh




Nota
guru


2.2.1
2.2.2
2.2.3


- Bimbing murid menulis nombor dalam angka dan perkataan dengan cara yang betul.
- Sediakan buku atau lembaran garis tiga untuk memudahkan murid menulis.




1. Pilih dan sebut nombor yang ditulis dengan betul.


a. 
17
lima belas


b. 
11
sebelas


c. 
20
dua puluh


d. 
14
empat belas

e. 
16
enam belas

f. 
18
sepuluh

g. 
12
dua belas

h. 
19
sembilan

i. 
13
tiga belas

2. Tulis nombor dalam angka.

- a. dua belas b. lima belas
c. sembilan belas d. lapan belas

3. Tulis nombor dalam perkataan.

- a. 14 b. 16 c. 11
d. 17 e. 13 f. 20



Nombor di Sana Sini

Rumah Nina nombor 11, a, e, i, o, u
Warna kuning rumah Nina, a, e, i, o, u
Rumah kuning, nombor 11,
rumah besar, itu rumah Nina



Kereta Aman nombor 14, a, e, i, o, u
Warna biru kereta Aman, a, e, i, o, u
Kereta biru, nombor 14,
kereta kecil, itu kereta Aman



Topi Dini nombor 20, a, e, i, o, u
Warna merah topi Dini, a, e, i, o, u
Topi merah, nombor 20,
topi bulat, itu topi Dini



Imbas Saya



Nombor ada di sana sini, a, e, i, o, u
Sebut nombor sama-sama, a, e, i, o, u
11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20.



2.1.1
2.1.2
2.5.1

- Imbas QR Code untuk mendengar lagu “Nombor di Sana Sini”.
- Menyanyi bersama-sama murid lagu “Nombor di Sana Sini”.
- Sediakan kad nombor dalam pelbagai bentuk objek.

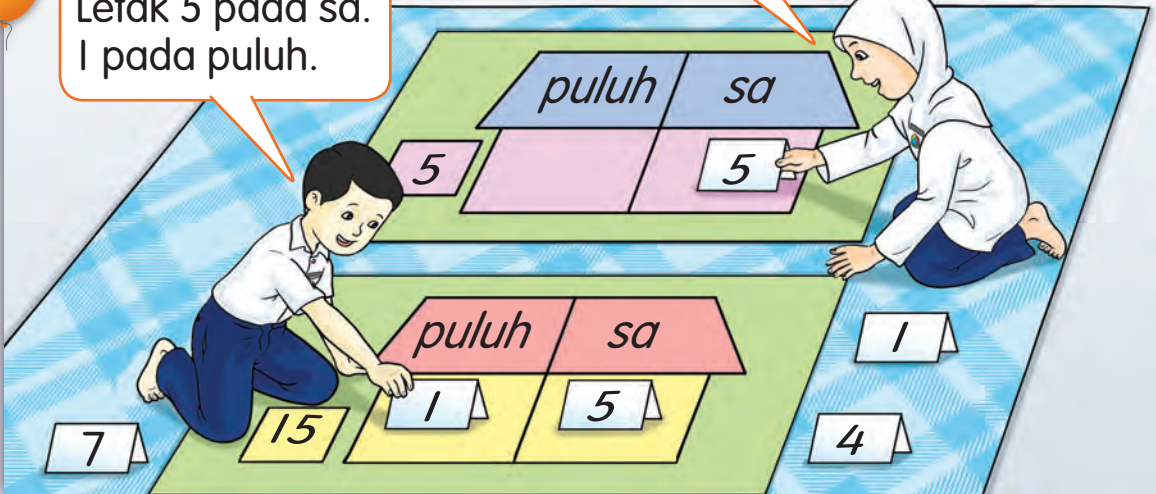


Kenal Sa dan Puluh

1

Ini nombor 15.
Letak 5 pada sa.
1 pada puluh.

Ini nombor 5.
Letak 5 pada sa.



2

Nombor 18.
1 puluh.
8 sa.



puluh	sa
1	8

Nilai tempat bagi 1 ialah puluh.
Nilai tempat bagi 8 ialah sa.



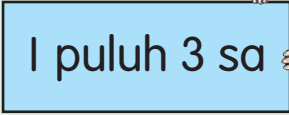
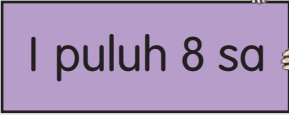

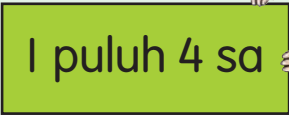
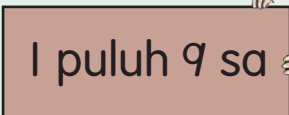
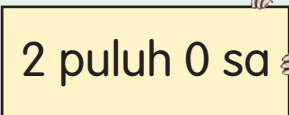
2.3.1 (i)
2.3.2 (i)

- Bimbing murid memahami konsep nilai tempat.
- Sediakan carta nilai tempat dan kad nombor untuk melakukan aktiviti menentukan nilai tempat.



Mari Cuba





1. Sebut nombor pada kad.

- a.  1 puluh 3 sa
- b.  1 puluh 8 sa
- c.  1 puluh 6 sa
- d.  1 puluh 4 sa
- e.  1 puluh 9 sa
- f.  2 puluh 0 sa

2. Sebut nilai tempat nombor berikut.

- a.  13
Nilai tempat bagi 1 ialah
Nilai tempat bagi 3 ialah
- b.  16
Nilai tempat bagi 1 ialah
Nilai tempat bagi 6 ialah
- c.  19
Nilai tempat bagi 1 ialah
Nilai tempat bagi 9 ialah

3. Sebut nilai tempat nombor yang berwarna merah.

- a.  15
- b.  17
- c.  18
- d.  20



2.3.1 (i)
2.3.2 (i)

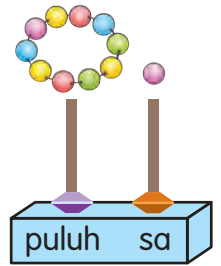
- Lakukan aktiviti membina nombor berdasarkan nilai tempat yang diberikan.
- Bimbing murid menentukan nilai tempat bagi digit yang berwarna merah.



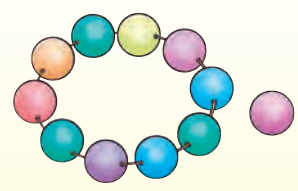
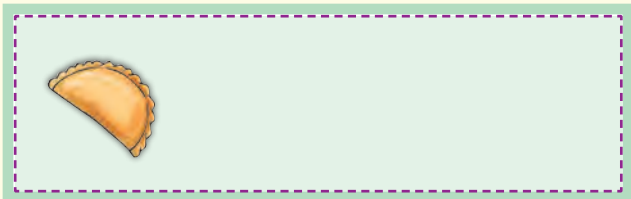
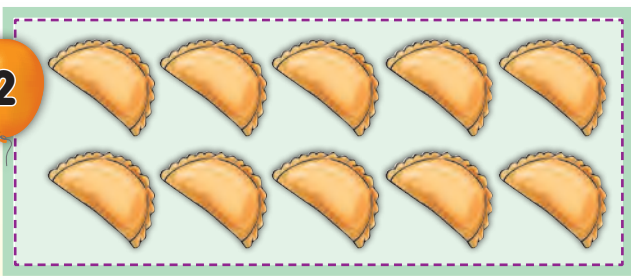
Bilang dan Tentukan Nombor

Kumpul sepuluh. Ikat.

Isi 10 biji baulu di dalam 1 bekas.



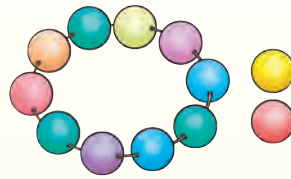
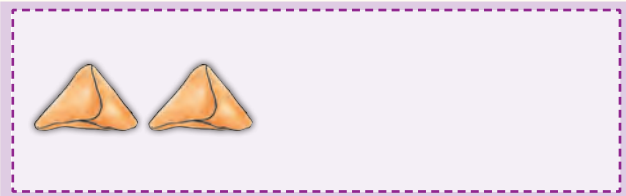
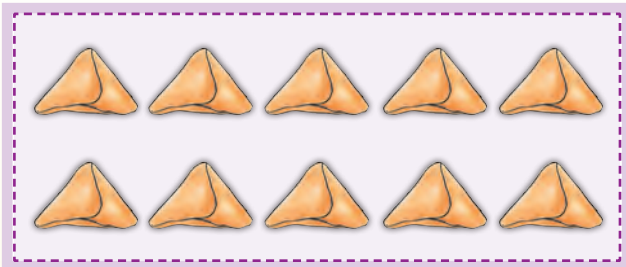
10, 11 baulu.



puluh	sa
1	1

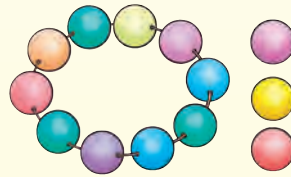
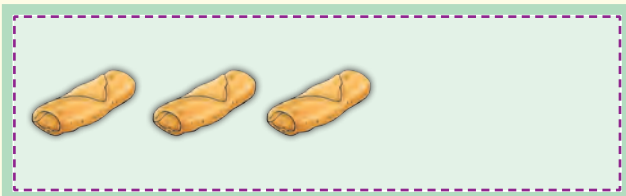
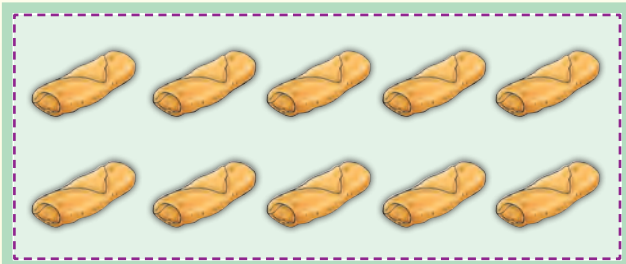


- Bimbing murid membilang dengan mengumpul secara sepuluh-sepuluh.
- Perkenalkan cara penggunaan dekak-dekak untuk membilang dan menentukan nilai tempat dan nilai nombor.



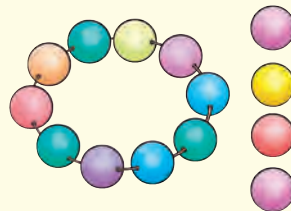
puluh	sa
1	2

12



puluh	sa
1	3

13



puluh	sa
1	4

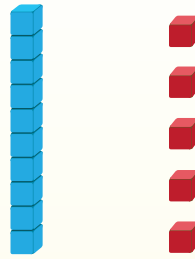
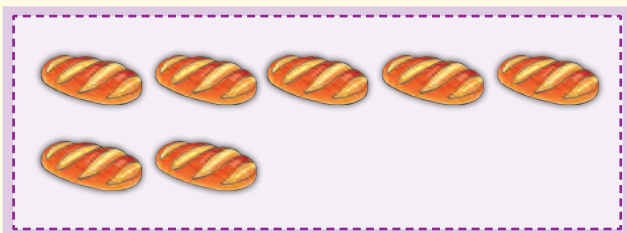
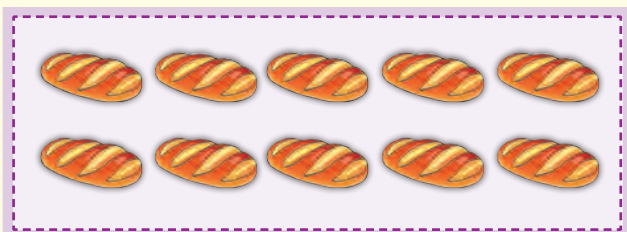
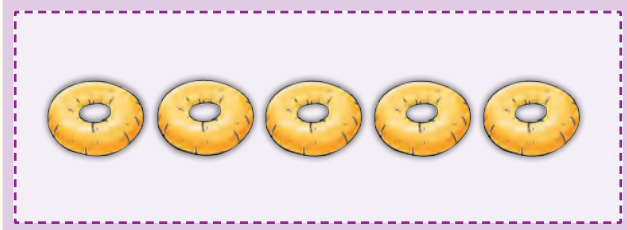
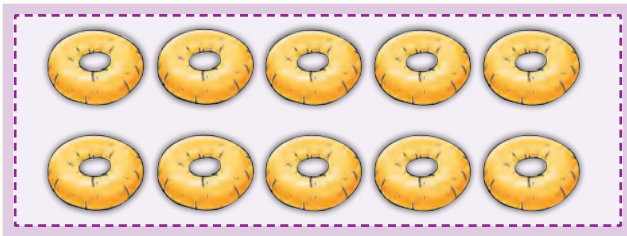
14



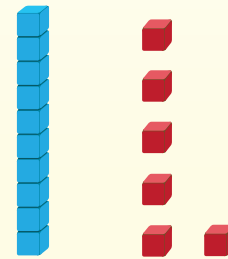
Nota Guru

- 2.3.1
- 2.3.2
- 2.3.3
- 2.5.2
- 2.5.3

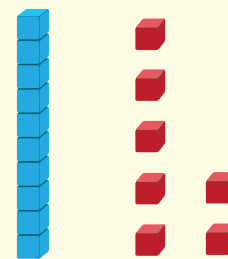
- Bimbing murid menentukan nilai tempat dan nilai nombor.



puluh	sa
1	5



puluh	sa
1	6

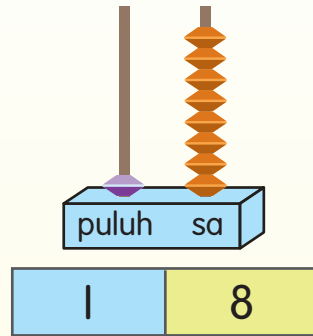
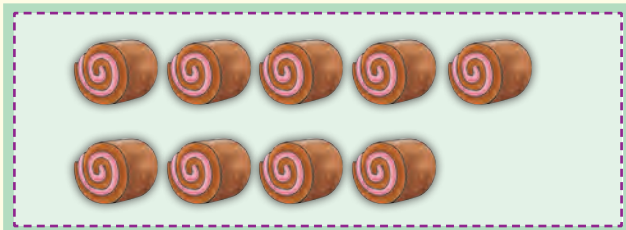
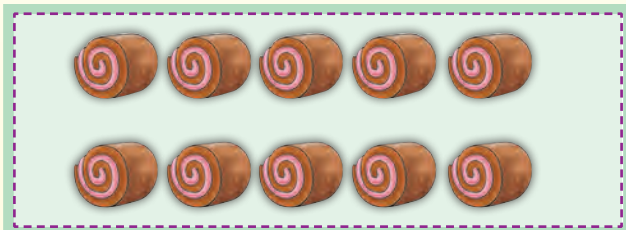
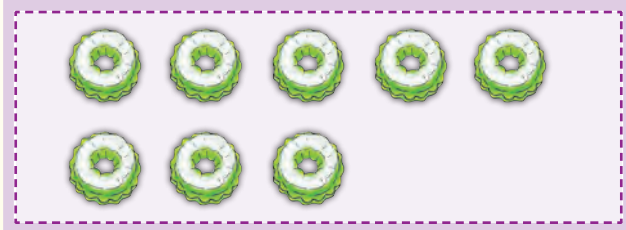
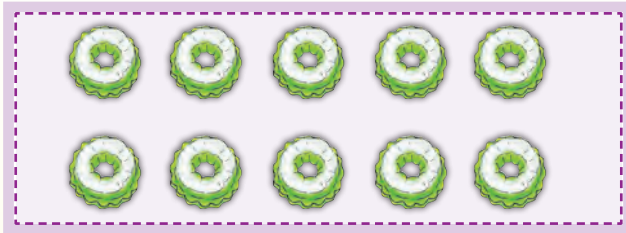


puluh	sa
1	7

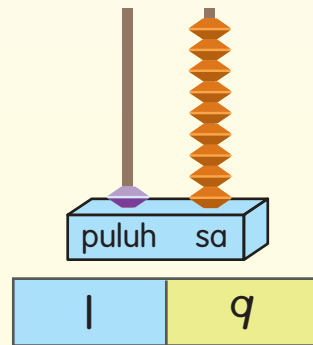


- 2.3.1
- 2.3.2
- 2.3.3
- 2.5.2
- 2.5.3

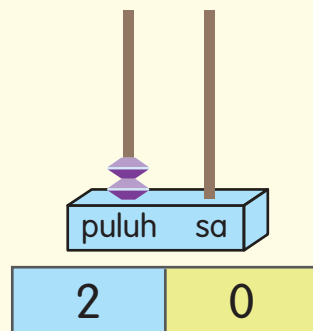
- Bimbing murid membezakan nilai tempat dan nilai nombor.
- Pelbagaikan jenis pembilang.



18



19



20



Nota guru

2.3.1
2.3.2
2.3.3
2.5.2
2.5.3

- Lakukan aktiviti mengumpul secara sepuluh-sepuluh.



Mari Cuba

Sebut nombor. Tunjukkan objek yang betul mengikut nombor.

1.

11

2.

17

3.

14

4.

19



2.3.1 (ii)
2.3.2 (ii)
2.3.3

- Bimbing murid membilang nombor dan menentukan nilai nombor.
- Jalankan aktiviti padanan nombor dengan bilangan objek.



Nombor Hiasan

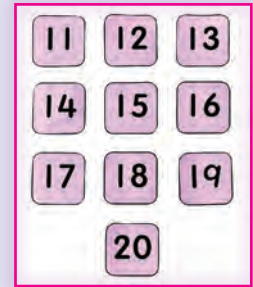
Alatan



10 kad bentuk



Klip kertas berwarna

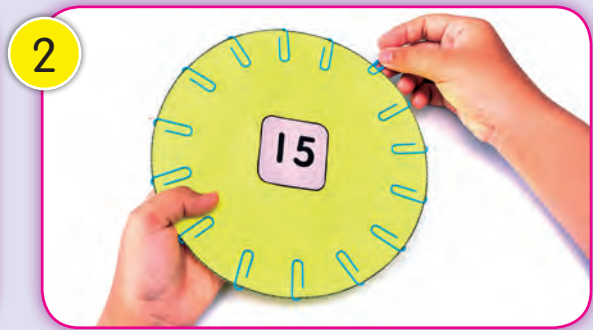


Kad nombor

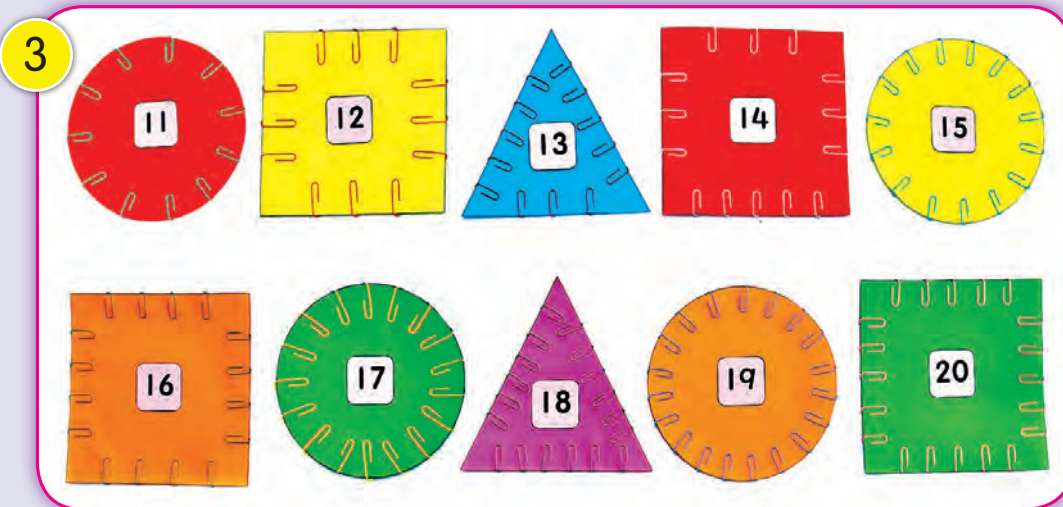
Langkah



Pilih dan tampal 1 kad nombor pada kad bentuk.



Masukkan klip kertas mengikut nombor.



Ulang langkah 1 dan 2 dengan nombor lain. Jadikan hiasan kelas.



Nota guru
2.3.1 (ii)
2.3.2 (ii)
2.3.3 (i)

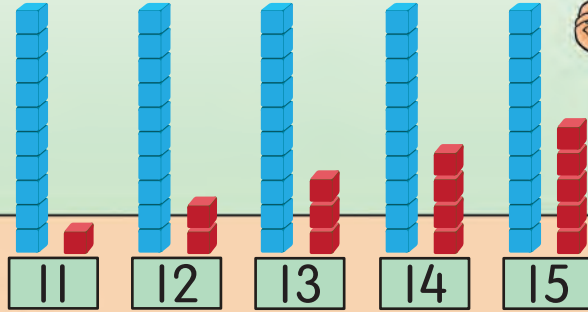
- Sediakan kad bentuk pelbagai warna dan bentuk.
- Sediakan kad nombor daripada nombor 11 hingga 20.
- Latih murid membuat pergerakan motor halus.



Bilang dan Susun Nombor

1

11, 12, 13, 14, 15
disusun menaik.



Nombor semakin besar.

2

Tertib menaik



Sebut nombor dalam tertib menaik.



2.4.1
2.4.2

- Bimbing murid menyebut nombor dalam tertib menaik.
- Latih murid menyusun kad nombor dalam tertib menaik.

3

11, 12, 13, 14 ...
Saya letak 15 selepas 14.

18 sebelum 19.
16, 17, 18, 19, 20.

Apakah nombor
sebelum 15 dalam
tertib menaik?



Mari Cuba

1. Lengkapkan. Sebutkan nombor.

a.

11	12	13							
----	----	----	--	--	--	--	--	--	--

b.

		9	10			13			
--	--	---	----	--	--	----	--	--	--

2. Apakah nombornya dalam tertib menaik?

- a.
- c.

- b.
- d.

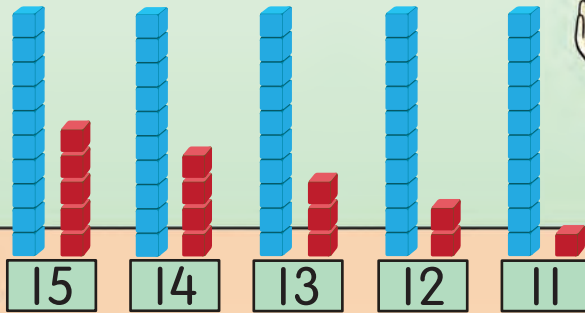


2.4.1
2.4.2
2.4.3

- Bimbing murid melengkapkan rangkaian nombor dalam tertib menaik dengan mengenal pasti nombor sebelum dan selepas.

4

15, 14, 13, 12, 11
disusun menurun.

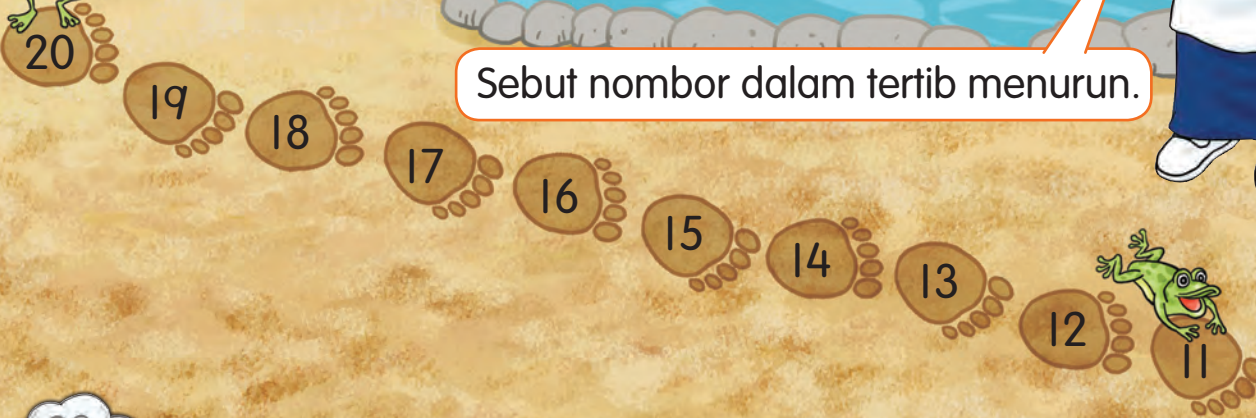


Nombor semakin kecil.

5

Tertib menurun

Sebut nombor dalam tertib menurun.

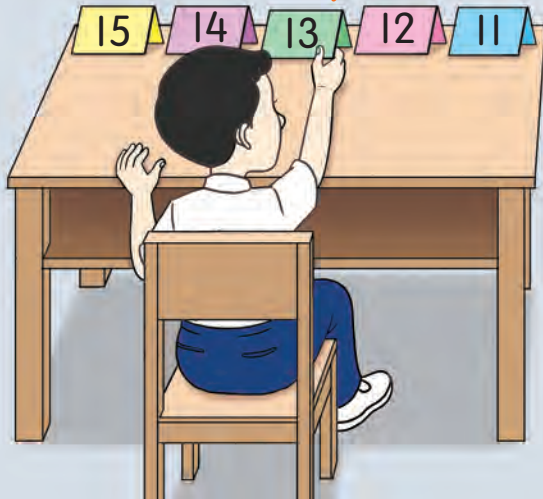


2.4.4
2.4.5

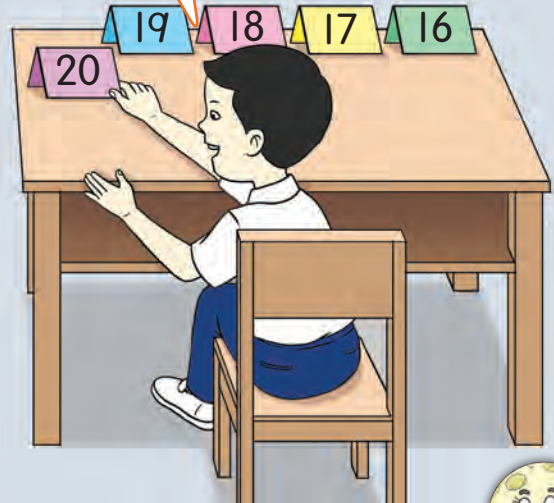
- Bimbing murid menyebut nombor dalam tertib menurun.
- Latih murid menyusun kad nombor dalam tertib menurun.

6

15, 14, ...
Saya letak 13 selepas 14.



Saya letak 20 sebelum 19.
20, 19, 18, 17, 16.



Apakah nombor selepas 19
dalam tertib menurun?



Mari Cuba

1. Lengkapkan. Sebutkan nombor.

a.

20	19								
----	----	--	--	--	--	--	--	--	--

b.

		14			11	10			
--	--	----	--	--	----	----	--	--	--

2. Apakah nombornya dalam tertib menurun?

- a. b.
- c. d.



2.4.4
2.4.5
2.4.6

- Bimbing murid melengkapkan rangkaian nombor dalam tertib menurun dengan mengenal pasti nombor sebelum dan selepas.



Pagar-pagar Nombor

Alatan

Pensel warna

Cara Main

1. Sambung dua titik secara $\bullet \text{---} \bullet$ atau $\bullet \downarrow \bullet$.
2. Tukar giliran. Terus sambung dua titik.
3. Lengkapkan petak, selesaikan dan sebut nombor.
4. Jika betul, dapat 1 markah.

Imbas Saya



- Imbas QR Code untuk mencetak lembaran permainan.
- Bimbing murid bermain secara berpasangan atau lebih mengikut giliran.





3 Tambah

Mari Tambah

KITAR SEMULA

Kaca

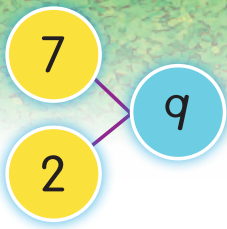
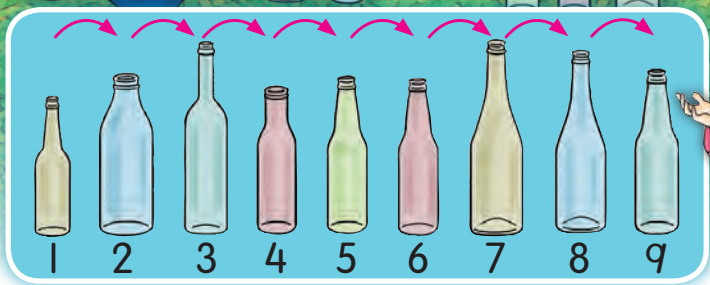
Kertas

Plastik

Kita dah kumpul 7 botol kaca.

Saya tambah lagi 2.

Saya bilang semua. Ada 9.



7 tambah 2 jadi 9.



3.1.1
3.1.2

- Bimbing murid menyebut pelbagai perbendaharaan kata yang sesuai untuk operasi tambah seperti tambah lagi, masukkan lagi, datang lagi, jumlah dan semua.
- Rangsang murid bercerita tentang gambar.

2

Ada 4 ekor burung di atas dahan.
3 ekor burung datang lagi.
Berapa jumlah burung?

Tambah.

Sama dengan.

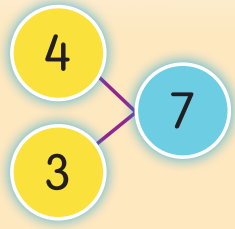
4 dan 3 jumlah 7.

4 tambah 3 sama dengan 7.

+

$$4 + 3 = 7$$

=



3

Ada 4 tin di dalam bakul.
Saya masukkan lagi 4 tin.
Cari jumlah.

Mula dari 4, bilang terus. 5, 6, 7, 8.



$$4 + 4 = 8$$

	4
+	4
<hr/>	
	8



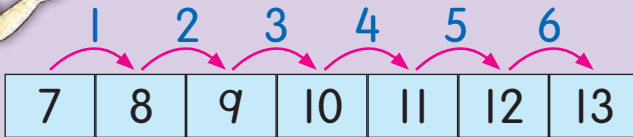
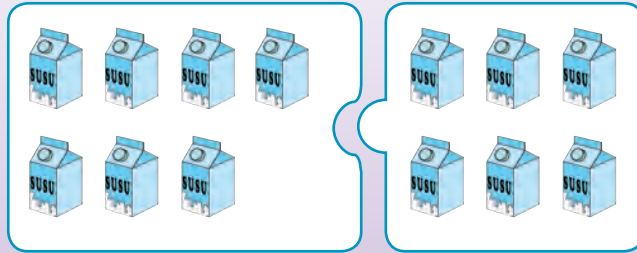
- 3.1.1
- 3.1.2
- 3.2.1
- 3.2.2
- 3.3.2

- Gunakan kad imbasan untuk memperkenalkan simbol tambah dan sama dengan serta membina ayat matematik.
- Terangkan pasangan nombor sebagai satu daripada teknik menambah.

4

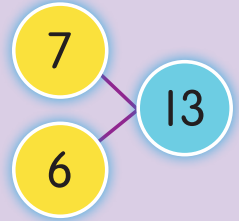
Jumlahkan 7  dengan 6 .

Mula dari 7, saya bilang terus 6 langkah.



$$7 + 6 = 13$$

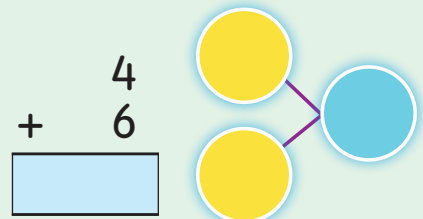
$$\begin{array}{r} 7 \\ + 6 \\ \hline 13 \end{array}$$



Mari Cuba

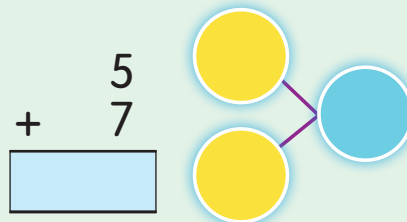
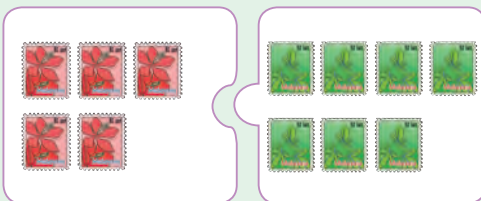
Tambah.

a.



$$4 + 6 = \square$$

b.



$$5 + 7 = \square$$



- 3.1.1
- 3.1.2
- 3.2.1
- 3.2.2
- 3.3.2

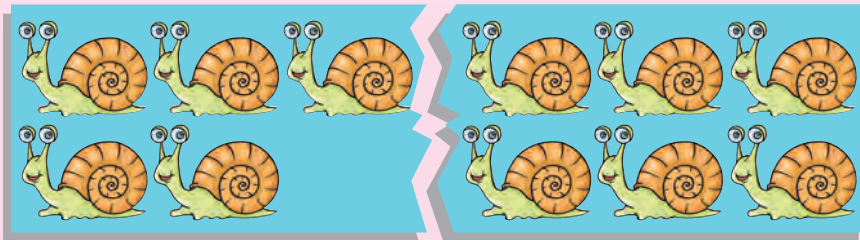
- Gunakan perkataan yang membawa maksud tambah.
- Jalankan aktiviti simulasi untuk meningkatkan kefahaman murid.



Mari Tambah Cepat

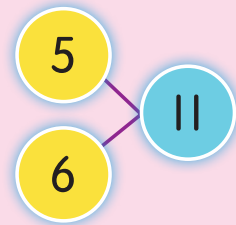


Tambahkan $5 + 6 = \square$.



$$5 + 6 = 11$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ + 6 \\ \hline 11 \end{array}$$

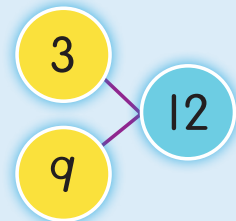


Jumlahkan $3 + 9 = \square$.



$$3 + 9 = 12$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ + 9 \\ \hline 12 \end{array}$$



Beri pasangan nombor lain yang jumlahnya 12.

3.1.2
3.2.2

- Gunakan objek untuk membantu murid memahami konsep tambah.

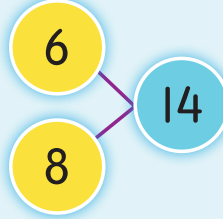
3 Tambahkan $6 + 8 = \square$.

Saya bilang semua.

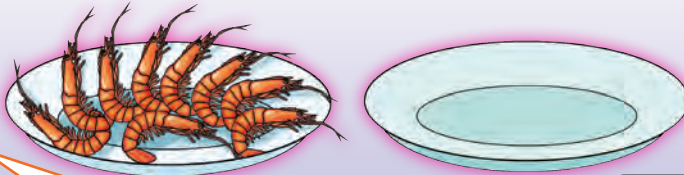


$$6 + 8 = 14$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ + 8 \\ \hline 14 \end{array}$$

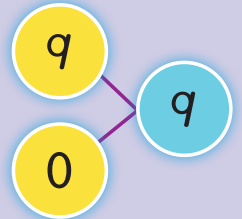


4 Kira jumlah $9 + 0 = \square$.



Tiada udang yang ditambah.
Jadi, 9 tambah 0 sama dengan 9.

$$\begin{array}{r} 9 \\ + 0 \\ \hline 9 \end{array}$$



$$9 + 0 = 9$$



Mari Cuba

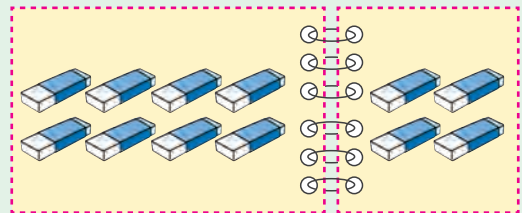
1. Tambah.

a.



$$5 + 1 = \square$$

b.



$$8 + 4 = \square$$

2. Kira.

a. $6 + 4 = \square$

b. $8 + 8 = \square$

c. $0 + 7 = \square$



3.1.1
3.1.2
3.2.1
3.2.2

- Bimbing murid melengkapkan ayat matematik yang melibatkan nombor 0.
- Taip kata kunci “tambah” pada enjin carian untuk mencari latihan tentang operasi tambah.

Apakah kad seterusnya?

$1 + 7 = 8$
 $1 + 8 = 9$
 $2 + 1 = 3$
 $0 + 3 = 3$

$0 + 0 = 0$	$1 + 0 = 1$	$2 + 0 = 2$	$3 + 0 = 3$	$4 + 0 = 4$
$0 + 1 = 1$	$1 + 1 = 2$	$2 + 1 = 3$	$3 + 1 = 4$	$4 + 1 = 5$
$0 + 2 = 2$	$1 + 2 = 3$	$2 + 2 = 4$	$3 + 2 = 5$	$4 + 2 = 6$
$0 + 3 = 3$	$1 + 3 = 4$	$2 + 3 = 5$	$3 + 3 = 6$	$4 + 3 = 7$
$0 + 4 = 4$	$1 + 4 = 5$	$2 + 4 = 6$	$3 + 4 = 7$	$4 + 4 = 8$
$0 + 5 = 5$	$1 + 5 = 6$	$2 + 5 = 7$	$3 + 5 = 8$	$4 + 5 = 9$
$0 + 6 = 6$	$1 + 6 = 7$	$2 + 6 = 8$	$3 + 6 = 9$	$4 + 6 = 10$
$0 + 7 = 7$	$1 + 7 = 8$	$2 + 7 = 9$	$3 + 7 = 10$	$4 + 7 = 11$
$0 + 8 = 8$	$1 + 8 = 9$	$2 + 8 = 10$	$3 + 8 = 11$	$4 + 8 = 12$
$0 + 9 = 9$	$1 + 9 = 10$	$2 + 9 = 11$	$3 + 9 = 12$	$4 + 9 = 13$



Mari Cuba

Tambahkan. a. $1 + 3 = \blacksquare$ b. $4 + 4 = \blacksquare$ c. $6 + 7 = \blacksquare$
 d. $9 + 8 = \blacksquare$ e. $0 + 5 = \blacksquare$ f. $5 + 6 = \blacksquare$

3.1.2
3.2.2 (i)
3.3.2

- Gunakan kad imbasan untuk membantu murid memahami fakta asas tambah.
- Imbas QR Code untuk melaksanakan aktiviti tambah.

$0 + 0 = 0$

$0 + 1 = 1$

$0 + 2 = 2$

$1 + 0 = 1$

$1 + 1 = 2$

$1 + 2 = 3$

$1 + 3 = 4$

Selepas ini,

$1 + 4 = 5$

$2 + 0 = 2$

$2 + 1 = 3$

$3 + 0 = 3$

$3 + 1 = 4$

$5 + 0 = 5$

$5 + 1 = 6$

$5 + 2 = 7$

$5 + 3 = 8$

$5 + 4 = 9$

$5 + 5 = 10$

$5 + 6 = 11$

$5 + 7 = 12$

$5 + 8 = 13$

$5 + 9 = 14$

$6 + 0 = 6$

$6 + 1 = 7$

$6 + 2 = \square$

$6 + 3 = 9$

$6 + 4 = 10$

$6 + 5 = 11$

$6 + 6 = \square$

$6 + 7 = 13$

$6 + 8 = 14$

$6 + 9 = \square$

$7 + 0 = \square$

$7 + 1 = 8$

$7 + 2 = 9$

$7 + 3 = 10$

$7 + 4 = 11$

$7 + 5 = \square$

$7 + 6 = 13$

$7 + 7 = 14$

$7 + 8 = \square$

$7 + 9 = 16$

$8 + 0 = 8$

$8 + 1 = 9$

$8 + 2 = 10$

$8 + 3 = 11$

$8 + 4 = 12$

$8 + 5 = \square$

$8 + 6 = 14$

$8 + 7 = \square$

$8 + 8 = 16$

$8 + 9 = \square$

$9 + 0 = 9$

$9 + 1 = 10$

$9 + 2 = \square$

$9 + 3 = 12$

$9 + 4 = 13$

$9 + 5 = 14$

$9 + 6 = \square$

$9 + 7 = \square$

$9 + 8 = 17$

$9 + 9 = \square$

16

Cari pasangan nombor yang jumlahnya 16.

Imbas Saya



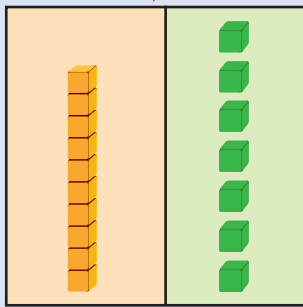
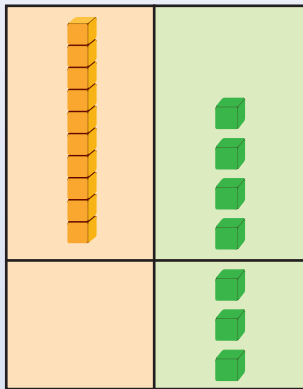
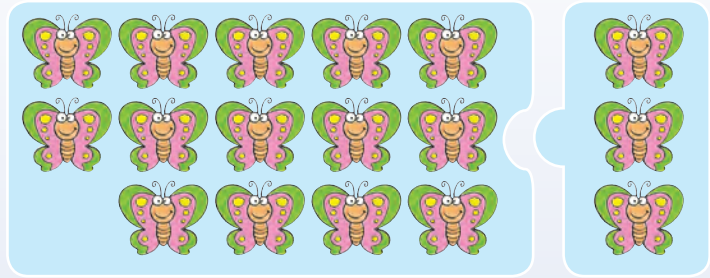


Mari Tambah Lagi



Tambah.

$$14 + 3 = \square$$



$$14 + 3 = 17$$

puluh	sa
1	4
	3
	7

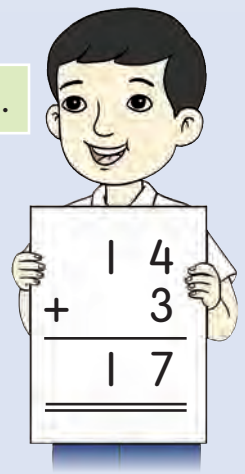
+

Mula-mula, tambah sa.

1	4
0	3
1	7

+

Kemudian, tambah puluh.



Semak jawapan.
Gunakan kalkulator.



$$14 + 3 = 17$$

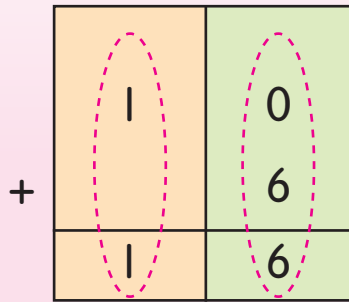
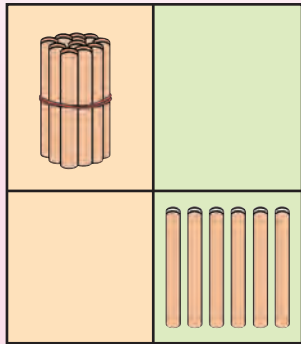
3.1.2
3.2.2
3.3.1

- Bimbing murid menambah menggunakan bahan bantu belajar seperti blok asas dan dekak-dekak.
- Bimbing murid menambah dalam bentuk lazim menggunakan petak nilai tempat.

2

Kira jumlah

$10 + 6 = \square$



Bolehkah disusun begini? Jelaskan.

	6
+	0

Mula-mula, tambah sa.

Kemudian, tambah puluh.

$10 + 6 = 16$

3

Tambah

$18 + 0 = \square$

$$\begin{array}{r}
 18 \\
 + 0 \\
 \hline
 18
 \end{array}$$



Tiada nilai yang ditambah.

Jadi, $18 + 0 = 18$



Mari Cuba

Tambah.

a. $10 + 4 = \square$

b. $15 + 2 = \square$

c.

1	7
+	2

d.

	1
+	1



3.1.2 (i)
3.2.2
3.3.1

- Pelbagaikan aktiviti menambah menggunakan bahan konkrit dan pelbagai jenis pembilang.
- Gunakan kaedah yang sesuai mengikut keupayaan murid.

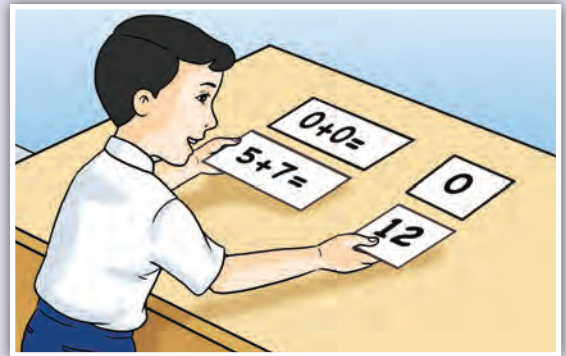
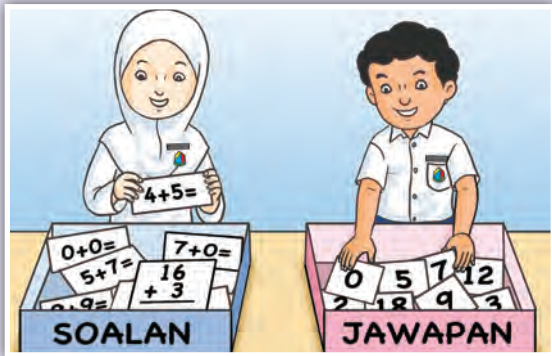


Kad Berirama

Alatan

- 1 set kad soalan untuk setiap kumpulan
- 1 set kad jawapan untuk setiap kumpulan
- Muzik

Cara Main



1. Muzik dimainkan.
Ambil satu kad soalan.
Ambil kad jawapan sepadan.
2. Padankan kad soalan dan kad jawapan sebanyak mungkin sehingga muzik berhenti.



3. Kumpulan yang dapat paling banyak padanan yang betul ialah pemenang.

3.2.1
3.2.2
3.3.1
3.3.2

- Permainan ini boleh dilaksanakan secara individu atau berpasangan.
- Ulang permainan ini untuk beberapa pusingan.
- Wisel boleh digunakan untuk menggantikan muzik.



4 Tolak



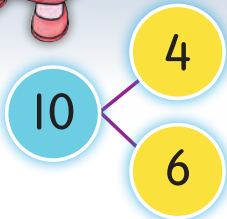
Mari Tolak



Mulanya ada 10 biji telur. Masak 4. Tinggal 6.



10 guna 4 tinggal 6.



10 tolak 4 tinggal 6.

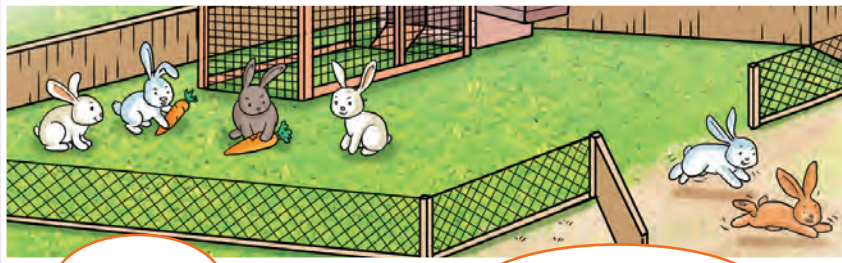


4.1.1
4.1.2

- Rangsang murid bercerita tentang gambar.
- Bimbing murid menyebut pelbagai perbendaharaan kata yang sesuai untuk operasi tolak seperti buang, asingkan, kurangkan, keluarkan, baki, hapuskan dan beza.

2

Ada 6 ekor arnab. 2 lari keluar. Berapa yang tinggal?



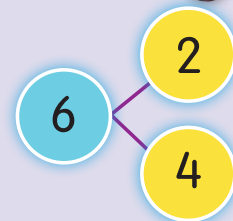
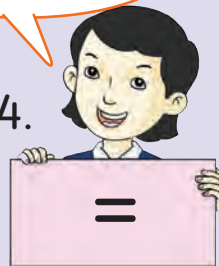
Tolak.

Sama dengan.



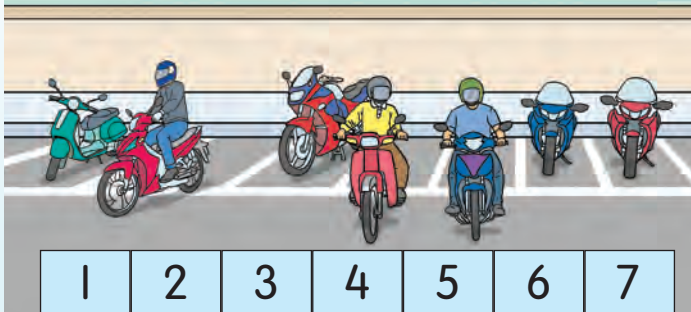
6 keluar 2 tinggal 4.
6 tolak 2 sama dengan 4.

$$6 - 2 = 4$$



3

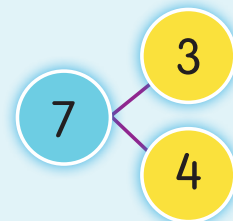
Ada 7 buah motosikal. 3 hendak keluar. Berapa yang tinggal?



Mula dari 7. Saya bilang menurun 3 langkah jadi 4.

$$7 - 3 = 4$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ - 3 \\ \hline 4 \end{array}$$



4.1.1
4.1.2
4.2.1
4.2.2

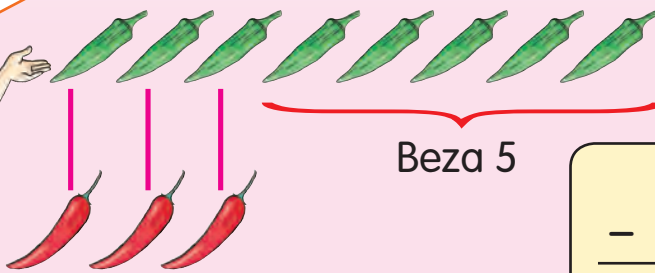
- Gunakan kad imbasan untuk memperkenalkan simbol tolak dan sama dengan serta membina ayat matematik.
- Terangkan pasangan nombor sebagai satu daripada teknik menolak.

4

Ada 8 biji bendi dan 3 biji cili. Kira bezanya.



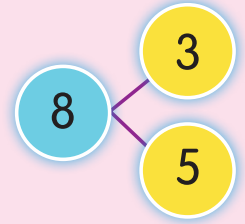
Saya padankan  dengan .



Beza 5

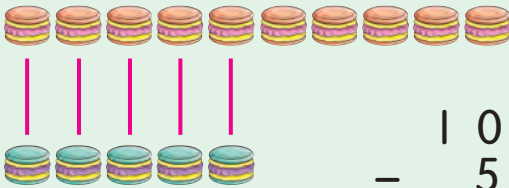
$$8 - 3 = 5$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ - 3 \\ \hline 5 \end{array}$$



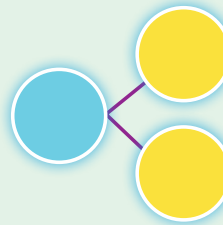
Mari Cuba

1. Cari beza  dengan .



$$10 - 5 = \square$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ - 5 \\ \hline \square \end{array}$$

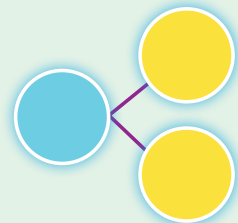


2. Lengkapkan.



$$7 - 3 = \square$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ - 3 \\ \hline \square \end{array}$$



4.1.1
4.1.2

- Banyakkan latihan menolak menggunakan pelbagai teknik mengikut keupayaan murid.

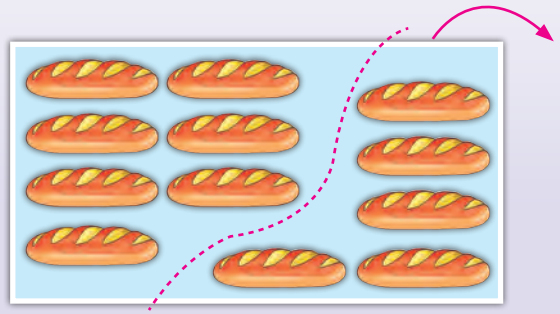


Mari Tolak Cepat



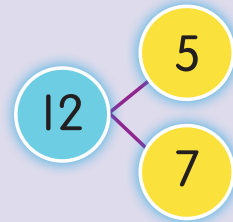
1 Asingkan 5 daripada 12 .

Kira baki $12 - 5 = \square$.



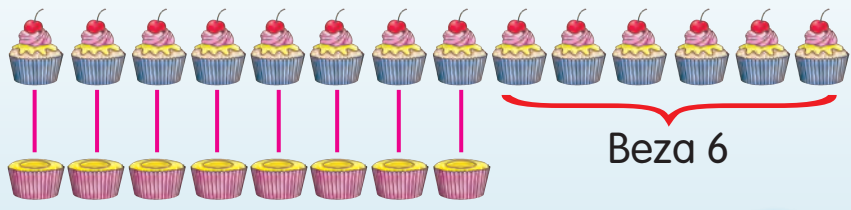
$$12 - 5 = 7$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ - 5 \\ \hline 7 \end{array}$$



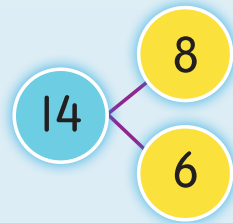
2 Kira beza  dengan . $14 - 8 = \square$

Padankan.



$$14 - 8 = 6$$

$$\begin{array}{r} 14 \\ - 8 \\ \hline 6 \end{array}$$



Beri pasangan nombor lain yang bakinya 6.



4.1.1
4.1.2

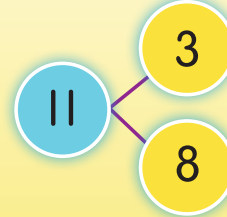
- Gunakan objek untuk membantu murid memahami konsep tolak.

3

3 sawi layu. Berapa yang segar? $11 - 3 = \square$ 

$$11 - 3 = 8$$

1	1
-	3
8	



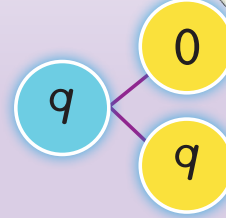
4

Kira baki $9 - 0 = \square$.

Tiada coklat yang dimakan.
Jadi, 9 tolak 0 sama dengan 9.

$$9 - 0 = 9$$

9	
-	0
9	



Mari Cuba

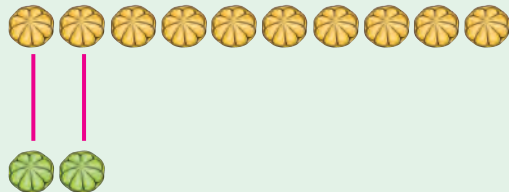
1. Kira.

a.



$$6 - 1 = \square$$

b.



$$10 - 2 = \square$$

2. Tolak.

a. $12 - 5 = \square$

b. $14 - 7 = \square$

c. $18 - 9 = \square$



4.1.1
4.1.2
4.2.1
4.2.2

- Bimbing murid yang masih lemah dalam operasi tolak menggunakan jalur nombor dan pasangan nombor.
- Taip kata kunci "tolak" pada enjin carian untuk mencari latihan tentang operasi tolak.

5

Jawapan sama

dengan $11 - 4 = 7$.



$12 - 5 = 7$	$11 - 5 = 6$	$10 - 5 = 5$	$9 - 5 = 4$	$8 - 5 = 3$
--------------	--------------	--------------	-------------	-------------

$13 - 4 = 9$	$12 - 4 = 8$	$11 - 4 = 7$	$10 - 4 = 6$	$9 - 4 = 5$	$8 - 4 = 4$	$7 - 4 = 3$	$6 - 4 = 2$
--------------	--------------	--------------	--------------	-------------	-------------	-------------	-------------

$0 - 0 = 0$

$1 - 1 = 0$

$2 - 2 = 0$

$3 - 3 = 0$

$4 - 4 = 0$

$1 - 0 = 1$

$2 - 1 = 1$

$3 - 2 = 1$

$4 - 3 = 1$

$5 - 4 = 1$

$2 - 0 = 2$

$3 - 1 = 2$

$4 - 2 = 2$

$5 - 3 = 2$

$6 - 4 = 2$

$3 - 0 = 3$

$4 - 1 = 3$

$5 - 2 = 3$

$6 - 3 = 3$

$7 - 4 = 3$

$4 - 0 = 4$

$5 - 1 = 4$

$6 - 2 = 4$

$7 - 3 = 4$

$8 - 4 = 4$

$5 - 0 = 5$

$6 - 1 = 5$

$7 - 2 = 5$

$8 - 3 = 5$

$9 - 4 = 5$

$6 - 0 = 6$

$7 - 1 = 6$

$8 - 2 = 6$

$9 - 3 = 6$

$10 - 4 = 6$

$7 - 0 = 7$

$8 - 1 = 7$

$9 - 2 = 7$

$10 - 3 = 7$

$11 - 4 = 7$

$8 - 0 = 8$

$9 - 1 = 8$

$10 - 2 = 8$

$11 - 3 = 8$

$12 - 4 = 8$

$9 - 0 = 9$

$10 - 1 = 9$

$11 - 2 = 9$

$12 - 3 = 9$

$13 - 4 = 9$

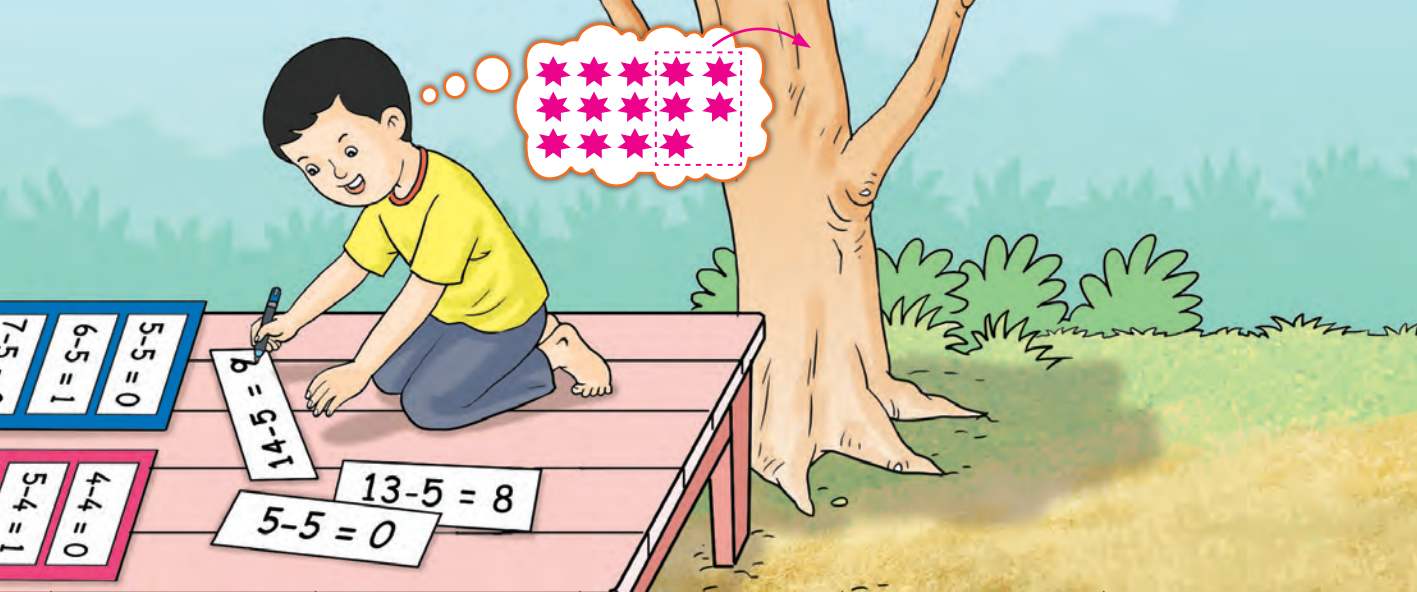
 **Mari Cuba**

Kira baki. a. $5 - 1 = \blacksquare$ b. $9 - 3 = \blacksquare$ c. $6 - 6 = \blacksquare$

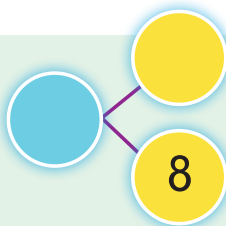
d. $12 - 8 = \blacksquare$ e. $7 - 0 = \blacksquare$ f. $14 - 9 = \blacksquare$

4.2.2 (i)
4.3.2 (iii)

- Gunakan kad imbasan untuk membantu murid memahami fakta asas tolak.
- Galakkan murid menyebut fakta asas yang menghasilkan jawapan yang sama.
- Imbas QR Code untuk melaksanakan aktiviti tolak.



$5 - 5 = 0$	$6 - 6 = 0$	$7 - 7 = 0$	$8 - 8 = 0$	$9 - 9 = 0$
$6 - 5 = 1$	$7 - 6 = 1$	$8 - 7 = \blacksquare$	$9 - 8 = 1$	$10 - 9 = 1$
$7 - 5 = 2$	$8 - 6 = \blacksquare$	$9 - 7 = 2$	$10 - 8 = 2$	$11 - 9 = \blacksquare$
$8 - 5 = 3$	$9 - 6 = 3$	$10 - 7 = 3$	$11 - 8 = 3$	$12 - 9 = 3$
$9 - 5 = 4$	$10 - 6 = 4$	$11 - 7 = \blacksquare$	$12 - 8 = 4$	$13 - 9 = 4$
$10 - 5 = 5$	$11 - 6 = 5$	$12 - 7 = 5$	$13 - 8 = \blacksquare$	$14 - 9 = 5$
$11 - 5 = 6$	$12 - 6 = \blacksquare$	$13 - 7 = 6$	$14 - 8 = 6$	$15 - 9 = \blacksquare$
$12 - 5 = 7$	$13 - 6 = 7$	$14 - 7 = 7$	$15 - 8 = \blacksquare$	$16 - 9 = 7$
$13 - 5 = 8$	$14 - 6 = 8$	$15 - 7 = \blacksquare$	$16 - 8 = 8$	$17 - 9 = 8$
$14 - 5 = 9$	$15 - 6 = 9$	$16 - 7 = 9$	$17 - 8 = \blacksquare$	$18 - 9 = \blacksquare$



Cari pasangan nombor yang bakinya 8.

Imbas Saya



4.2.2 (i)
4.3.2 (iii)

- Bantu murid memahami fakta asas tolak menggunakan pembilang.

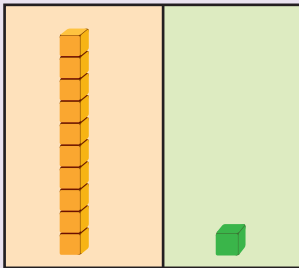
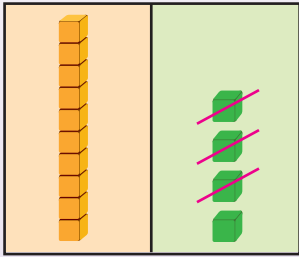
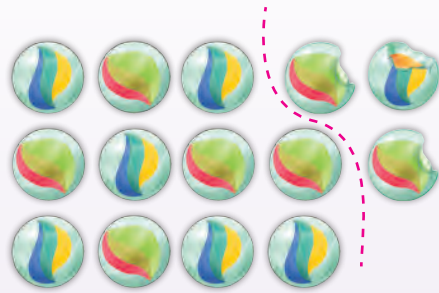


Mari Tolak Lagi



Tolak.

$$14 - 3 = \square$$



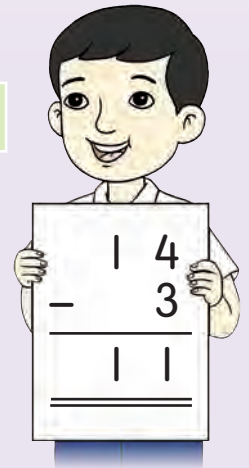
$$14 - 3 = 11$$

puluh	sa
1	4
-	3
	1

Mula-mula, tolak sa.

1	4
-	3
0	1
1	1

Kemudian, tolak puluh.



Semak jawapan.
Gunakan kalkulator.



$$14 - 3 = 11$$



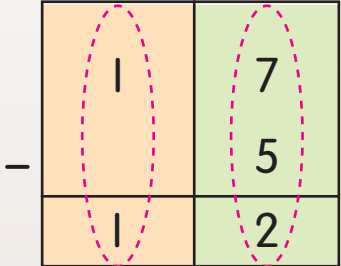
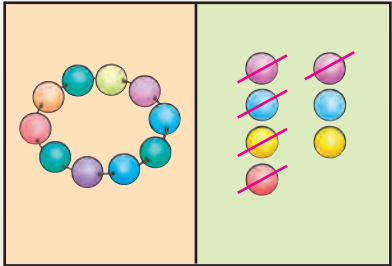
4.1.2
4.2.2
4.3.1

- Bimbing murid menulis operasi tolak dalam bentuk lazim menggunakan rumah nombor.
- Pembilang, dekak-dekak atau jari boleh digunakan untuk membantu murid.



Cari baki $17 - 5 = \square$.

Nombor besar tolak nombor kecil.



$17 - 5 = 12$

Mula-mula, tolak sa.

Kemudian, tolak puluh.



Cari beza $19 - 0 = \square$.

$$\begin{array}{r} 19 \\ - 0 \\ \hline 19 \end{array}$$

$19 - 0 = 19$

Bolehkah disusun begini? $\begin{array}{r} 0 \\ - 19 \\ \hline \end{array}$ Terangkan.



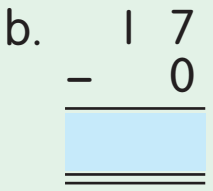
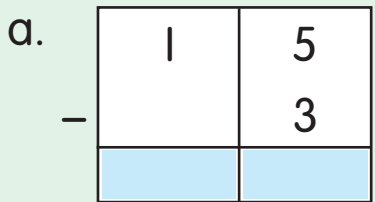
Mari Cuba

1. Tolak.

a. $14 - 1 = \square$

b. $18 - 8 = \square$

2. Lengkapkan.



4.1.2 (i)
4.2.2
4.3.1

- Bimbing murid menolak dalam bentuk lazim menggunakan pembilang seperti manik, blok asas dan sebagainya.
- Banyakkan latihan operasi tolak nombor 1 digit daripada nombor 2 digit.



Lompat Si Katak Lompat

Mula

$9 - 8 =$

$14 - 4 =$

$5 - 3 =$

$6 - 2 =$

$16 - 7 =$

$8 - 8 =$

$19 - 1 =$

10

7

13

9

16

$15 - 3 =$

$10 - 2 =$

17

1

19

$18 - 7 =$

$11 - 8 =$

14

4

12

$15 - 8 =$

$8 - 3 =$

0

3

15

18

$17 - 0 =$

$18 - 2 =$

2

8

11

6

$13 - 1 =$

$12 - 2 =$

5

$18 - 4 =$

$14 - 1 =$

$17 - 2 =$

$19 - 0 =$

$7 - 1 =$

Alatan

Dadu, penanda dan pensel warna



Boleh warnakan mana-mana nombor.

Cara Main

1. Baling dadu. Gerakkan penanda.
2. Jawab soalan. Warnakan jawapan pada daun.
3. Pemain yang warnakan daun paling banyak ialah pemenang.

Imbas Saya



4.2.1
4.2.2 (i)
4.3.1
4.3.2 (iii)

- Imbas QR Code untuk mencetak bahan aktiviti ini.
- Permainan boleh dimainkan secara berpasangan.
- Setiap pemain menggunakan warna yang berbeza.
- Jika jawapan telah diwarnakan, baling dadu sekali lagi.



5 Wang



Kenal Wang



Tanya sama cikgu
Warna satu ringgit
Nanti jawab cikgu
Warnanya biru



Tanya sama ibu
Warna lima ringgit
Nanti jawab ibu
Warnanya hijau



Tanya sama ayah
Warna sepuluh ringgit
Nanti jawab ayah
Warnanya merah



Mengapakah wang kertas berlainan warna?



Imbas Saya



5.1.1
5.1.3

- Bimbing murid menyanyi mengikut melodi lagu "Tanya Sama Pokok".
- Imbas QR Code untuk mendengar contoh nyanyian.
- Sediakan dan tunjukkan wang sebenar semasa menyanyikan lagu.

2

Satu ringgit warna **biru**.
Ada nombor 1.



Ada gambar wau.



3

Lima ringgit warna **hijau**.
Ada nombor 5.



Ada gambar burung.



Wang Malaysia ada gambar bunga raya.

5.1.1
5.1.2

- Bimbing murid mengenal wang kertas menggunakan wang sebenar.
- Rangsang murid menunjukkan gambar dan nombor pada wang.

4

Sepuluh ringgit warna merah.



Ada nombor 10.
Ada gambar bunga.



Lihat wang kertas RMI, RM5 dan RMI0. Apakah yang sama?



Mari Cuba

Pilih jawapan yang betul.

a. Warna

b. Nombor



c. Gambar



5.1.1

- Rangsang murid mencari dan menyebut persamaan dan perbezaan wang kertas.
- Bimbing murid menyebut dan menulis nama setiap wang kertas.



Kenal Nilai Wang

1

Ringgit Malaysia (RM)

Satu ringgit.

Kita guna simbol RM untuk wang kertas.

RM1 RM RM5

10

Adakah simbol wang kertas dengan wang syiling sama?

2

Sebut nilai wang kertas ini.



Satu ringgit
RM1



Lima ringgit
RM5



Sepuluh ringgit
RM10



- 5.1.1
- 5.1.2
- 5.1.3

- Bimbing murid mencari simbol "RM" pada wang kertas.
- Latih murid menulis simbol wang kertas.

3

Saya beli bunga satu ringgit. Buku nota lima ringgit.



Bekas pensel ini sepuluh ringgit.

Bezakan nilai wang dengan harga barang.



Mari Cuba

1. Pilih simbol wang yang betul.

a.



1 sen

RM1

b.



RM5

50 sen

c.



10 sen

RM10

2. Pilih barang yang boleh dibeli.

a.

RM1



b.

RM5



c.

RM10



Apakah kegunaan wang?



5.1.4

- Minta murid nyatakan barang yang boleh dibeli dengan nilai wang RM1, RM5 dan RM10.



Alatan



Kad soalan

Kad jawapan

Sampul surat

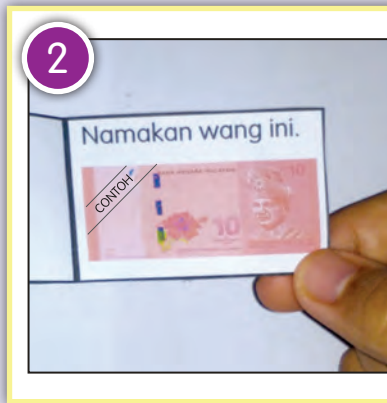
Hadiah

Wang
mainan RMI

Cara Main



Pilih satu sampul.



Ambil kad soalan dan jawab soalan.



Ambil kad jawapan dan lihat jawapan.



Jika jawapan betul, dapat RMI.



Setelah tamat, tukar wang dengan hadiah.

Imbas Saya



5.1.1
5.1.2
5.1.3

- Imbas QR Code untuk mencetak kad soalan dan kad jawapan.
- Masukkan kad soalan dengan kad jawapan ke dalam sampul.
- Sediakan soalan yang sesuai dengan kemampuan dan keperluan murid.
- Bimbing murid memilih hadiah dan kaitkan dengan nilai wang.





6 Masa dan Waktu



Kenal Jam

SILA BERATUR

Pukul 10 pagi

Pukul 12 tengah hari

Pukul 5 petang

Pukul 8 malam

Apakah kegunaan jam?



Imbas Saya



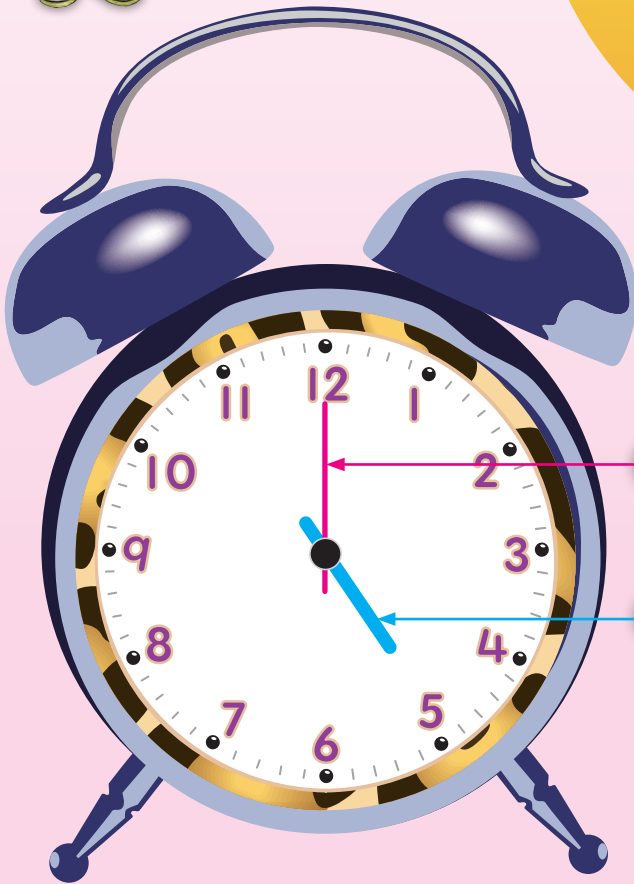
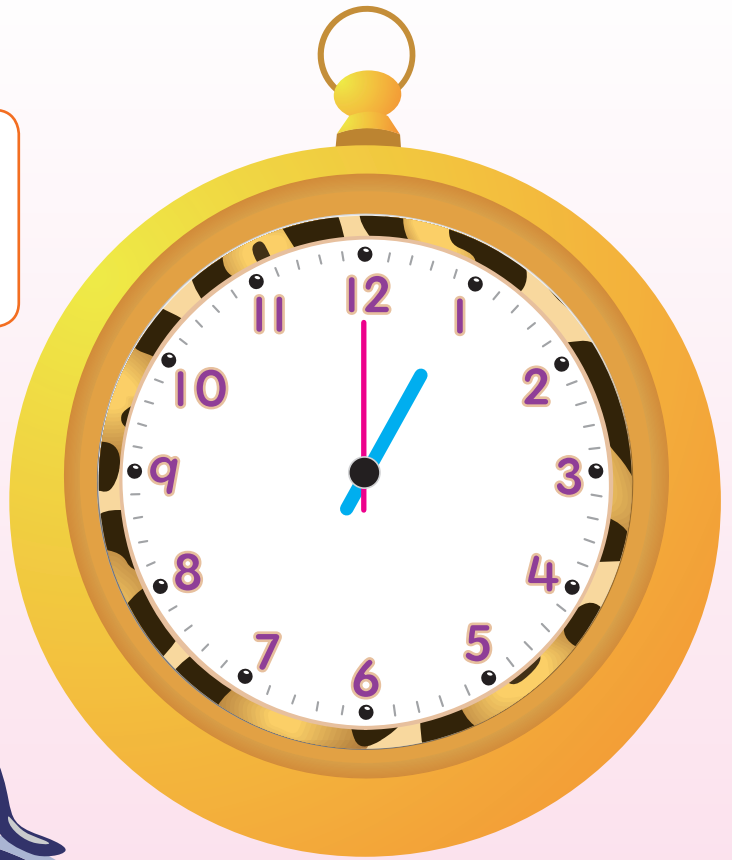
- 6.1.1
- 6.1.2
- 6.1.3

- Kaitkan masa dan waktu dengan kehidupan seharian.
- Imbas QR Code untuk melihat video cara menyebut dan menulis waktu.

2



Muka jam ada nombor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 dan 12.



Jarum jam, pendek.
Jarum minit, panjang.

Jarum minit

Jarum jam



Mengapakah jarum jam dan jarum minit tidak sama panjang?



6.1.1
6.1.2

- Bimbing murid menyebut nombor pada muka jam.
- Bimbing murid membezakan jarum jam dan jarum minit.



Mari Sebut Waktu



Jarum jam tunjuk 9.



Jarum minit tunjuk 12.

Pukul 9 pagi.



2



Sekarang pukul 3 petang.



3



Jarum jam dan jarum minit tunjuk 12. Pukul 12 tengah hari.



Jarum minit tetap tunjuk 12. Alihkan jarum jam pada satu nombor. Nyatakan waktunya.



6.1.1
6.1.2
6.1.3

- Bimbing murid menyebut dan menamakan waktu dalam unit jam.
- Jalankan aktiviti padanan muka jam dengan waktu yang diberikan.
- Sediakan model jam.



Mari Tulis Waktu

Jarum jam tunjuk 7.
Jarum minit tunjuk 12.

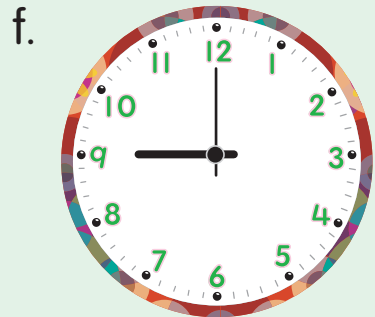
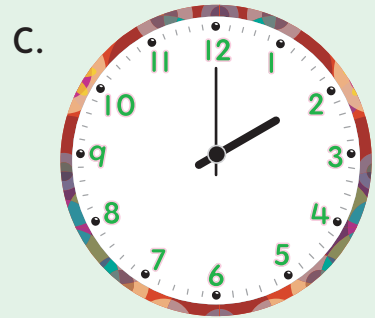


Jarum jam tunjuk 1.
Jarum minit tunjuk 12.



Mari Cuba

Sebut dan tulis waktu.



- 6.1.1
- 6.1.2
- 6.1.3
- 6.1.4

- Rangsang murid untuk menyatakan waktu berdasarkan jarum jam.
- Sediakan kad jawapan untuk aktiviti Mari Cuba.



Mari Lukis Jarum Jam



Bagaimanakah menentukan waktu dalam jam?



Mari Cuba

Lukis jarum jam mengikut waktu.

- | | | |
|------------|-------------|-------------|
| a. Pukul 1 | b. Pukul 3 | c. Pukul 5 |
| d. Pukul 8 | e. Pukul 10 | f. Pukul 6 |
| g. Pukul 9 | h. Pukul 11 | i. Pukul 12 |

Imbas Saya



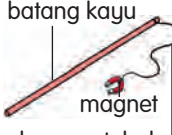
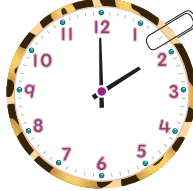


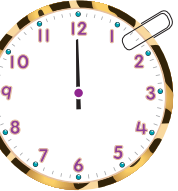
6.1.2
6.1.5

- Bimbing murid melukis jarum jam menggunakan pembaris.
- Imbas QR Code untuk mencetak gambar jam bagi aktiviti Mari Cuba.

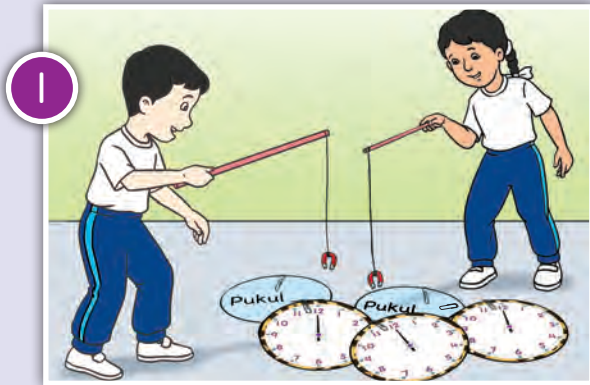


Pancing Jam

Alatan

batang kayu  magnet benang tebal Pancing magnet	 Hadapan  Belakang Pukul _____	 Hadapan Pukul 3  Belakang	<table border="1"> <tr><th colspan="2">MARKAH</th></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> Kad markah	MARKAH					
MARKAH									
Kad jam									

Cara Main



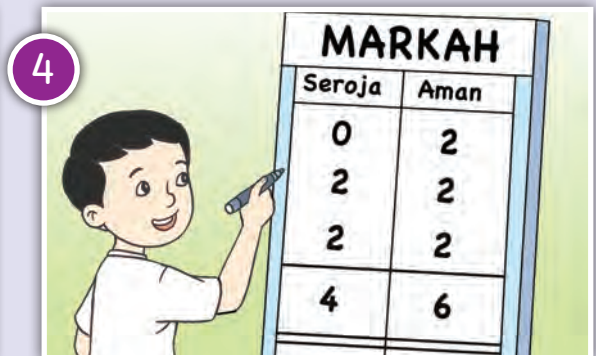
Pancing 1 kad jam.



Jawab soalan. Tulis waktu atau lukis jarum jam.



Sebut waktu.



Jawapan betul dapat 2 markah. Jumlahkan markah.

- Nota Guru
- 6.1.3
 - 6.1.4
 - 6.1.5

- Sediakan bahan yang sesuai dengan tahap kemampuan murid.
- Bimbing murid menjalankan aktiviti dan mengira markah.

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