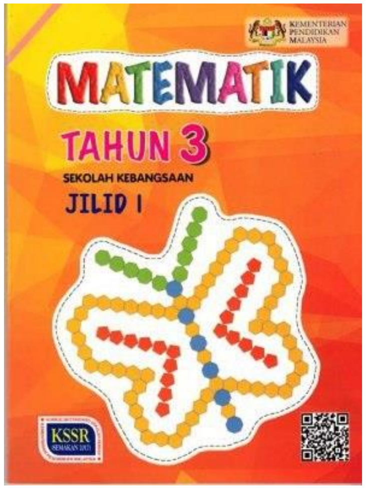

RANCANGAN PENGAJARAN TAHUNAN

MATEMATIK TAHUN 3 (SK)

2025/2026

NAMA SEKOLAH:

____

ALAMAT SEKOLAH:

____

NAMA GURU:

____

TAHUN:

____

BIDANG PEMBELAJARAN: NOMBOR DAN OPERASI		**TAJUK: 1.0 NOMBOR BULAT HINGGA 10 000**		
MINGGU	**STANDARD KANDUNGAN/ STANDARD PEMBELAJARAN**	**CATATAN**	**STANDARD PRESTASI**	
			TP	**TAFSIRAN**
1	**MINGGU ORIENTASI** Kump A: 16.2.2025-20.2.2025, Kump B: 17.2.2025-21.2.2025			
2 **Kump A: 23.2.2025- 27.2.2025**	**1.1 Nilai nombor.** 1.1.1 Menamakan nombor hingga 10 000: (i) Membaca sebarang nombor yang diberi dalam perkataan. (ii) Menyebut sebarang nombor yang diberi dalam bentuk angka. (iii) Memadan angka dengan namanya dalam perkataan. 1.1.2 Menentukan nilai nombor hingga 10 000: (i) Menunjukkan kuantiti bagi nombor yang diberi. (ii) Memadankan kumpulan objek dengan nombor. (iii) Membandingkan nilai dua nombor. (iv) Menyusun kumpulan objek mengikut tertib menaik dan tertib menurun.	Nota: Sebutan nombor secara betul. 4 513 disebut sebagai 'empat ribu lima ratus tiga belas' bukan 'empat lima satu tiga'. Cadangan aktiviti: Gunakan perwakilan objek, gambar, garis nombor dan abakus 4:1.	1 2 3	Menyatakan sebarang nombor hingga 10 000. Menjelaskan nilai nombor hingga 10 000. • Menentukan nilai nombor dan menyusun nombor mengikut tertib. • Menganggar dan membundar sebarang nombor. • Melengkapkan rangkaian dan pola nombor.
3 **Kump A: 2.3.2025- 6.3.2025**	**1.2 Menulis nombor.** 1.2.1 Menulis nombor dalam angka dan perkataan.	Cadangan aktiviti:Boleh dedahkan dengan pelbagai variasi bentuk nombor.	4	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan nombor hingga 10 000.
	1.3 Rangkaian nombor. 1.3.1 Membilang satu-satu hingga sepuluh-sepuluh, seratus-seratus dan seribu-seribu secara tertib menaik dan menurun. 1.3.2 Melengkapkan sebarang rangkaian nombor secara tertib menaik dan menurun.	Cadangan aktiviti: Gunakan pelbagai objek, gambar, garis nombor dan abakus 4:1.	5	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan nombor hingga 10 000 dengan pelbagai strategi.
	1.4 Nilai tempat. 1.4.1 Menyatakan nilai tempat dan nilai digit bagi sebarang nombor. 1.4.2 Mencerakin sebarang nombor mengikut nilai tempat dan nilai digit.	Cadangan aktiviti: Gunakan pelbagai perwakilan dan abakus 4:1 bagi mewakilkan nilai tempat dan nilai digit.	6	Menyelesaikan masalah harian bukan rutin melibatkan nombor hingga 10 000 secara kreatif dan inovatif.

BIDANG PEMBELAJARAN: NOMBOR DAN OPERASI		TAJUK: 1.0 NOMBOR BULAT HINGGA 10 000
MINGGU	**STANDARD KANDUNGAN/ STANDARD PEMBELAJARAN**	**CATATAN**
4 **Kump A: 9.3.2025-13.3.2025**	**1.5 Menganggar** 1.5.1 Memberi anggaran kuantiti yang munasabah dengan menggunakan perkataan 'lebih kurang', 'kurang daripada' dan 'lebih daripada' berdasarkan set rujukan.	Nota: Anggaran perlu dibuktikan dengan menentukan kuantiti sebenar.
	1.6 Membundarkan nombor. 1.6.1 Membundarkan nombor bulat hingga ribu terdekat.	Cadangan aktiviti: Boleh gunakan garis nombor.
5 **Kump A: 16.3.2025-20.3.2025**	**1.7 Pola nombor.** 1.7.1 Mengenal pasti pola bagi siri nombor yang diberi secara tertib menaik dan menurun satu-satu hingga sepuluh-sepuluh, seratus-seratus dan seribu-seribu. 1.7.2 Melengkapkan pelbagai pola nombor yang diberi secara tertib menaik dan menurun satu-satu hingga sepuluh-sepuluh, seratus-seratus dan seribu-seribu.	Nota: Siri nombor boleh melibatkan sehingga enam nombor.
	1.8 Penyelesaian masalah. 1.8.1 Menyelesaikan masalah melibatkan nombor bulat hingga 10 000 dalam situasi harian.	Cadangan aktiviti: Gunakan langkah-langkah penyelesaian masalah seperti berikut: • Memahami masalah. • Merancang strategi penyelesaian. • Melaksanakan strategi. • Menyemak jawapan. Gunakan pelbagai strategi penyelesaian masalah seperti mengenal pasti pola, membuat jadual dan bekerja ke belakang. Gunakan pelbagai strategi PdP seperti pendekatan STEM dan pembelajaran masteri.

STANDARD PRESTASI	
TP	**TAFSIRAN**
1	Menyatakan sebarang nombor hingga 10 000.
2	Menjelaskan nilai nombor hingga 10 000.
3	• Menentukan nilai nombor dan menyusun nombor mengikut tertib. • Menganggar dan membundar sebarang nombor. • Melengkapkan rangkaian dan pola nombor.
4	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan nombor hingga 10 000.
5	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan nombor hingga 10 000 dengan pelbagai strategi.
6	Menyelesaikan masalah harian bukan rutin melibatkan nombor hingga 10 000 secara kreatif dan inovatif.

BIDANG PEMBELAJARAN: NOMBOR DAN OPERASI		TAJUK: 2.0 OPERASI ASAS		
MINGGU	STANDARD KANDUNGAN / STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN	STANDARD PRESTASI	
			TP	TAFSIRAN
6 Kump A: 23.3.2025- 27.3.2025	**2.1 Tambah dalam lingkungan 10 000.** 2.1.1 Menyelesaikan ayat matematik tambah melibatkan dua nombor hasil tambah dalam lingkungan 10 000. 2.1.2 Menyelesaikan ayat matematik tambah melibatkan tiga nombor, hasil tambah dalam lingkungan 10 000.	Cadangan aktiviti: Gunakan objek, gambar, garis nombor, abakus 4:1 dan pengiraan secara mental untuk mewakilkan pengiraan tambah.	1	Membaca ayat matematik yang melibatkan operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak.
			2	Menerangkan prosedur bagi operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak.
			3	Menentukan kewajaran jawapan dan menyelesaikan ayat matematik yang melibatkan operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak.
7	**CUTI PERAYAAN HARI RAYA AIDILFITRI** Kump A: 30.3.2025-3.4.2025, Kump B: 31.3.2025-4.4.2025			
8 Kump A: 6.4.2025- 10.4.2025	**2.2 Tolak dalam lingkungan 10 000.** 2.2.1 Menyelesaikan ayat matematik tolak melibatkan dua nombor dalam lingkungan 10 000. 2.2.2 Menyelesaikan ayat matematik tolak melibatkan dua nombor dari satu nombor dalam lingkungan 10 000.	Cadangan aktiviti: Gunakan objek, gambar, garis nombor, abakus 4:1 dan pengiraan secara mental untuk mewakilkan pengiraan tolak.	4	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak.
			5	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak dengan pelbagai strategi.
. 9 Kump A: 13.4.2025- 17.4.2025	**2.3 Darab dalam lingkungan 10 000** 2.3.1 Menyelesaikan ayat matematik darab bagi sebarang nombor hingga empat digit dengan nombor satu digit, 10, 100 dan 1000, dan hasil darabnya hingga 10 000.	Cadangan aktiviti: Gunakan objek, gambar, garis nombor, abakus 4:1 dan pengiraan secara mental untuk mewakilkan pengiraan darab.	6	Menyelesaikan masalah harian bukan rutin melibatkan operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak secara kreatif dan inovatif.

<table>
<tr><th colspan="2">BIDANG PEMBELAJARAN: NOMBOR DAN OPERASI</th><th colspan="3">TAJUK: 2.0 OPERASI ASAS</th></tr>
<tr><th rowspan="2">MINGGU</th><th rowspan="2">STANDARD KANDUNGAN /
STANDARD PEMBELAJARAN</th><th rowspan="2">CATATAN</th><th colspan="2">STANDARD PRESTASI</th></tr>
<tr><th>TP</th><th>TAFSIRAN</th></tr>
<tr><td rowspan="3">10

Kump A:
20.4.2025-
24.4.2025</td><td rowspan="3">2.3 Darab dalam lingkungan 10 000.

2.3.1 Menyelesaikan ayat matematik darab bagi sebarang nombor hingga empat digit dengan nombor satu digit, 10, 100 dan 1000, dan hasil darabnya hingga 10 000.</td><td rowspan="3">Cadangan aktiviti:
Gunakan objek, gambar, garis nombor, abakus 4:1 dan pengiraan secara mental untuk mewakilkan pengiraan darab.</td><td>1</td><td>Membaca ayat matematik yang melibatkan operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak.</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Menerangkan prosedur bagi operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak.</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Menentukan kewajaran jawapan dan menyelesaikan ayat matematik yang melibatkan operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">11

Kump A:
27.4.2025-
1.5.2025</td><td rowspan="3">2.4 Bahagi dalam lingkungan 10 000.

2.4.1 Menyelesaikan ayat matematik bahagi bagi sebarang nombor dalam lingkungan 10 000 dengan nombor satu digit, 10, 100 dan 1000.</td><td rowspan="3">Cadangan aktiviti:
Gunakan objek, gambar, garis nombor, abakus 4:1 dan pengiraan secara mental untuk mewakilkan pengiraan bahagi.</td><td>4</td><td>Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak.</td></tr>
<tr><td>5</td><td>Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak dengan pelbagai strategi.</td></tr>
<tr><td>6</td><td>Menyelesaikan masalah harian bukan rutin melibatkan operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak secara kreatif dan inovatif.</td></tr>
</table>

BIDANG PEMBELAJARAN: NOMBOR DAN OPERASI		**TAJUK: 2.0 OPERASI ASAS**		
MINGGU	**STANDARD KANDUNGAN/ STANDARD PEMBELAJARAN**	**CATATAN**	**STANDARD PRESTASI**	
			TP	**TAFSIRAN**
12 **Kump A: 4.5.2025- 8.5.2025**	**2.5 Operasi bergabung tambah dan tolak.** 2.5.1 Menyelesaikan ayat matematik operasi bergabung tambah dan tolak dalam lingkungan 10 000.	Nota:Mulakan operasi bergabung tambah dan tolak tanpa mengumpul semula.	1	Membaca ayat matematik yang melibatkan operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak.
			2	Menerangkan prosedur bagi operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak.
	2.6 Penggunaan anu. 2.6.1 Mengenal pasti anu yang melibatkan operasi asas dalam ayat matematik. 2.6.2 Mewakilkan situasi harian melibatkan operasi asas dan satu anu kepada ayat matematik.	Nota: Hanya satu operasi dalam satu ayat matematik.	3	Menentukan kewajaran jawapan dan menyelesaikan ayat matematik yang melibatkan operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak.
	2.7 Penyelesaian masalah. 2.7.1 Mereka cerita berdasarkan ayat matematik melibatkan dua nombor bagi operasi asas dalam lingkungan 10 000. 2.7.2 Mereka cerita berdasarkan ayat matematik melibatkan operasi bergabung tambah dan tolak dalam lingkungan 10 000. 2.7.3 Menyelesaikan masalah operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak dalam lingkungan 10 000 melibatkan situasi harian.	Cadangan aktiviti: Gunakan langkah-langkah penyelesaian masalah seperti berikut: • Memahami masalah. • Merancang strategi penyelesaian. • Melaksanakan strategi. • Menyemak jawapan. Gunakan pelbagai strategi penyelesaian masalah seperti melukis gambar rajah, mengenal pasti pola dan mencuba kes lebih mudah. Gunakan pelbagai strategi PdP seperti pembelajaran kontekstual dan pembelajaran masteri.	4	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak.
			5	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak dengan pelbagai strategi.
			6	Menyelesaikan masalah harian bukan rutin melibatkan operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak secara kreatif dan inovatif.

BIDANG PEMBELAJARAN: NOMBOR DAN OPERASI		TAJUK: 3.0 PECAHAN, PERPULUHAN DAN PERATUS		
MINGGU	**STANDARD KANDUNGAN / STANDARD PEMBELAJARAN**	**CATATAN**	**STANDARD PRESTASI**	
			TP	**TAFSIRAN**
13 **Kump A: 11.5.2025-15.5.2025** **14** **Kump A: 18.5.2025-22.5.2025**	**3.1 Pecahan** 3.1.1 Mengenal pasti pecahan wajar sebagai sebahagian daripada satu kumpulan. 3.1.2 Menyatakan pecahan setara bagi pecahan wajar yang penyebutnya hingga 10. 3.1.3 Menukar pecahan wajar kepada bentuk termudah, penyebutnya hingga 10. 3.1.4 Menyatakan pecahan perseratus. 3.1.5 Menambah dua pecahan wajar melibatkan: (i) penyebut yang sama, (ii) penyebutnya 2 dengan 4, 6, 8 dan 10, (iii) penyebutnya 3 dengan 6 dan 9, (iv) penyebutnya 5 dengan 10, (v) penyebutnya 4 dengan 8, dan hasil tambahnya melibatkan pecahan wajar. 3.1.6 Menolak dua pecahan wajar melibatkan: (i) penyebut yang sama, (ii) penyebutnya 2 dengan 4, 6, 8 dan 10, (iii) penyebutnya 3 dengan 6 dan 9, (iv) penyebutnya 5 dengan 10, (v) penyebutnya 4 dengan 8. 3.1.7 Mengenal pasti pecahan tak wajar dan nombor bercampur melibatkan penyebutnya hingga 10.	Cadangan aktiviti: Gunakan bahan konkrit, gambar rajah dan perisian. Nota: Pecahan perseratus bermaksud pecahan yang penyebutnya 100. Cadangan aktiviti: Gunakan bahan konkrit, gambar rajah dan perisian.	1	Menyatakan pecahan wajar, pecahan tak wajar, nombor bercampur, perpuluhan dan peratus.
			2	Menerangkan pecahan wajar, pecahan tak wajar, nombor bercampur, perpuluhan dan peratus.
			3	• Membandingkan nilai dua perpuluhan. • Menambah dan menolak pecahan wajar. • Menambah dan menolak perpuluhan. • Menentukan kewajaran jawapan bagi operasi tambah dan tolak melibatkan pecahan dan nombor perpuluhan.
			4	Menyelesaikan masalah rutin melibatkan pecahan, perpuluhan dan peratus.
			5	Menyelesaikan masalah rutin melibatkan pecahan, perpuluhan dan peratus dengan pelbagai strategi.
			6	Menyelesaikan masalah bukan rutin melibatkan pecahan, perpuluhan dan peratus secara kreatif dan inovatif.

<table>
<tr><th colspan="2">BIDANG PEMBELAJARAN: NOMBOR DAN OPERASI</th><th colspan="3">TAJUK: 3.0 PECAHAN, PERPULUHAN DAN PERATUS</th></tr>
<tr><th rowspan="2">MINGGU</th><th rowspan="2">STANDARD KANDUNGAN/
STANDARD PEMBELAJARAN</th><th rowspan="2">CATATAN</th><th colspan="2">STANDARD PRESTASI</th></tr>
<tr><th>TP</th><th>TAFSIRAN</th></tr>
<tr><td rowspan="4">15

Kump A
25.5.2025-
28.5.2025</td><td rowspan="4">3.2 Perpuluhan.
3.2.1 Menyatakan sifar perpuluhan sifar satu hingga sifar perpuluhan sembilan sembilan dalam angka dan perkataan.
3.2.2 Mewakilkan perpuluhan dengan petak seratus dan sebaliknya.
3.2.3 Membanding nilai dua perpuluhan melibatkan hingga dua tempat perpuluhan berpandukan petak seratus dan garis nombor.
3.2.4 Menambah dua perpuluhan melibatkan hingga dua tempat perpuluhan, hasil tambahnya sehingga sifar perpuluhan sembilan sembilan.
3.2.5 Menolak dua perpuluhan melibatkan hingga dua tempat perpuluhan, dalam lingkungan sifar perpuluhan sembilan sembilan.</td><td rowspan="4">Cadangan aktiviti:

Gunakan gambar rajah, garis nombor dan perisian.</td><td>1</td><td>Menyatakan pecahan wajar, pecahan tak wajar, nombor bercampur, perpuluhan dan peratus.</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Menerangkan pecahan wajar, pecahan tak wajar, nombor bercampur, perpuluhan dan peratus.</td></tr>
<tr><td>3</td><td>• Membandingkan nilai dua perpuluhan.
• Menambah dan menolak pecahan wajar.
• Menambah dan menolak perpuluhan.
• Menentukan kewajaran jawapan bagi operasi tambah dan tolak melibatkan pecahan dan nombor perpuluhan.</td></tr>
<tr><td>4</td><td>Menyelesaikan masalah rutin melibatkan pecahan, perpuluhan dan peratus.</td></tr>
<tr><td colspan="3">CUTI PENGGAL 1 SESI 2025/2026

KUMPULAN A: 29.05.2025 - 09.06.2025, KUMPULAN B: 29.05.2025 - 09.06.2025</td><td>5</td><td>Menyelesaikan masalah rutin melibatkan pecahan, perpuluhan dan peratus dengan pelbagai strategi.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">16

Kump A:
10.6.2025-
12.6.2025</td><td rowspan="2">3.3 Peratus
3.3.1 Menama dan menyebut peratus.
3.3.2 Mengenal simbol peratus.
3.3.3 Mewakilkan peratus dalam petak seratus dan sebaliknya.
3.3.4 Menulis satu peratus hingga seratus peratus.</td><td rowspan="2">Nota:

Perkenalkan simbol peratus ‘%’.</td><td>6</td><td>Menyelesaikan masalah bukan rutin melibatkan pecahan, perpuluhan dan peratus secara kreatif dan inovatif.</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="2">BIDANG PEMBELAJARAN: NOMBOR DAN OPERASI</th><th colspan="3">TAJUK: 3.0 PECAHAN, PERPULUHAN DAN PERATUS</th></tr>
<tr><th rowspan="2">MINGGU</th><th rowspan="2">STANDARD KANDUNGAN/
STANDARD PEMBELAJARAN</th><th rowspan="2">CATATAN</th><th colspan="2">STANDARD PRESTASI</th></tr>
<tr><th>TP</th><th>TAFSIRAN</th></tr>
<tr><td rowspan="3">17

Kump A:
15.6.2025-
19.6.2025</td><td rowspan="3">3. 4 Perkaitan antara Pecahan, perpuluhan dan peratus.
3.4.1 Mewakilkan pecahan perseratus dengan perpuluhan dan sebaliknya.
3.4.2 Mewakilkan pecahan perseratus dengan peratus dan sebaliknya.
3.4.3 Mewakilkan peratus dengan perpuluhan dan sebaliknya.</td><td rowspan="3">Nota:
Perpuluhan melibatkan 0.01 hingga 0.99.

Cadangan aktiviti:
Gunakan bahan konkrit, gambar rajah, dan perisian.</td><td>1</td><td>Menyatakan pecahan wajar, pecahan tak wajar, nombor bercampur, perpuluhan dan peratus.</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Menerangkan pecahan wajar, pecahan tak wajar, nombor bercampur, perpuluhan dan peratus.</td></tr>
<tr><td>3</td><td>• Membandingkan nilai dua perpuluhan.
• Menambah dan menolak pecahan wajar.
• Menambah dan menolak perpuluhan.
• Menentukan kewajaran jawapan bagi operasi tambah dan tolak melibatkan pecahan dan nombor perpuluhan.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">18

Kump A:
22.6.2025-
26.6.2025</td><td rowspan="4">3.5 Penyelesaian masalah.
3.5.1 Mereka cerita berdasarkan ayat matematik melibatkan pecahan, perpuluhan dan peratus.
3.5.2 Menyelesaikan masalah pecahan, perpuluhan dan peratus.</td><td rowspan="4">Cadangan aktiviti:
Gunakan langkah-langkah penyelesaian masalah seperti berikut:
• Memahami masalah.
• Merancang strategi penyelesaian.
• Melaksanakan strategi.
• Menyemak jawapan.
Gunakan pelbagai strategi penyelesaian masalah seperti melukis gambar rajah, dan membuat jadual atau senarai secara bersistem.
Gunakan pelbagai strategi PdP seperti simulasi, pendekatan STEM dan pembelajaran berasaskan masalah.</td><td>4</td><td>Menyelesaikan masalah rutin melibatkan pecahan, perpuluhan dan peratus.</td></tr>
<tr><td>5</td><td>Menyelesaikan masalah rutin melibatkan pecahan, perpuluhan dan peratus dengan pelbagai strategi.</td></tr>
<tr><td>6</td><td>Menyelesaikan masalah bukan rutin melibatkan pecahan, perpuluhan dan peratus secara kreatif dan inovatif.</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
</table>

BIDANG PEMBELAJARAN: NOMBOR DAN OPERASI		TAJUK: 4.0 WANG		
MINGGU	STANDARD KANDUNGAN / STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN	STANDARD PRESTASI	
			TP	TAFSIRAN
19 **Kump A:** **29.6.2025-** **3.7.2025** **20** **Kump A:** **6.7.2025-** **10.7.2025**	**4.1 Tambah wang.** 4.1.1 Menyelesaikan ayat matematik tambah melibatkan dua nilai wang dan hasil tambahnya hingga RM10 000. 4.1.2 Menyelesaikan ayat matematik tambah melibatkan tiga nilai wang dan hasil tambahnya hingga RM10 000.	Cadangan aktiviti: Gunakan objek, gambar, garis nombor, abakus 4:1, perisian dan pengiraan secara mental untuk mewakilkan pengiraan tambah wang. Gunakan strategi PdP simulasi.	1	• Mengenal mata wang negara ASEAN. • Menyatakan nilai wang RM1 dengan nilai mata wang negara lain.
			2	Menjelaskan simpanan dan pelaburan dalam memenuhi keperluan dan kehendak masa depan.
	4.2 Tolak wang. 4.2.1 Menyelesaikan ayat matematik tolak melibatkan dua nilai wang dalam lingkungan RM10 000. 4.2.2 Menyelesaikan ayat matematik tolak melibatkan dua nilai wang dari satu nilai wang dalam lingkungan RM10 000.	Cadangan aktiviti: Gunakan objek, gambar, garis nombor, abakus 4:1, perisian dan pengiraan secara mental untuk mewakilkan pengiraan tolak wang. Gunakan strategi PdP simulasi.	3	Menentukan kewajaran jawapan dan menyelesaikan ayat matematik operasi asas dan operasi bergabung melibatkan wang.
			4	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan wang.
	4.3 Operasi bergabung tambah dan tolak wang. 4.3.1 Menyelesaikan ayat matematik operasi bergabung tambah dan tolak dalam lingkungan RM10 000.	Cadangan aktiviti: Gunakan objek, gambar, garis nombor, abakus 4:1, perisian dan pengiraan secara mental untuk mewakilkan pengiraan operasi bergabung tambah dan tolak wang. Gunakan strategi PdP simulasi.	5	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan wang dengan pelbagai strategi.
			6	Menyelesaikan masalah harian bukan rutin melibatkan wang secara kreatif dan inovatif.

BIDANG PEMBELAJARAN: NOMBOR DAN OPERASI		TAJUK: 4.0 WANG		
MINGGU	STANDARD KANDUNGAN / STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN	STANDARD PRESTASI	
			TP	TAFSIRAN
21 **Kump A:** **13.7.2025-** **17.7.2025** **22** **Kump A:** **20.7.2025-** **24.7.2025.**	**4.4 Darab wang.** 4.4.1 Menyelesaikan ayat matematik darab melibatkan nilai wang dengan nombor satu digit, 10, 100 dan 1000 dan hasil darabnya hingga RM10 000.	Cadangan aktiviti: Gunakan objek, gambar, garis nombor, abakus 4:1, perisian dan pengiraan secara mental untuk mewakilkan pengiraan darab wang. Gunakan strategi PdP simulasi.	1	• Mengenal mata wang negara ASEAN. • Menyatakan nilai wang RM1 dengan nilai mata wang negara lain.
			2	Menjelaskan simpanan dan pelaburan dalam memenuhi keperluan dan kehendak masa depan.
	4.5 Bahagi wang 4.5.1 Menyelesaikan ayat matematik bahagi melibatkan nilai wang dalam lingkungan RM10 000 dengan nombor satu digit, 10, 100 dan 1000.	Cadangan aktiviti: Gunakan objek, gambar, garis nombor, abakus 4:1, perisian dan pengiraan secara mental untuk mewakilkan pengiraan bahagi wang. Gunakan strategi PdP simulasi.	3	Menentukan kewajaran jawapan dan menyelesaikan ayat matematik operasi asas dan operasi bergabung melibatkan wang.
			4	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan wang.
	4.6 Mata wang asing. 4.6.1 Mengenal mata wang negara ASEAN. 4.6.2 Menyatakan nilai wang RM1 dengan nilai mata wang semasa negara lain.	Nota: Boleh perkenalkan mata wang negara lain.	5	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan wang dengan pelbagai strategi.
			6	Menyelesaikan masalah harian bukan rutin melibatkan wang secara kreatif dan inovatif.

BIDANG PEMBELAJARAN: NOMBOR DAN OPERASI		TAJUK: 4.0 WANG		
MINGGU	**STANDARD KANDUNGAN** **STANDARD PEMBELAJARAN**	**CATATAN**	**STANDARD PRESTASI**	
			TP	**TAFSIRAN**
22 **Kump A:** **20.7.2025-** **24.7.2025**	**4.7 Simpanan dan pelaburan.** 4.7.1 Menjelaskan keperluan dan kehendak sebagai asas kepada simpanan dan perbelanjaan. 4.7.2 Menjelaskan keperluan menyimpan dan melabur.	Nota:Keperluan ialah suatu yang mesti dimiliki untuk meneruskan kehidupan. Kehendak ialah barangan, aktiviti atau perkhidmatan yang diingini untuk meningkatkan kualiti dan keseronokan hidup. Pelaburan ialah aset yang dimiliki bagi tujuan menghasilkan atau menjana pendapatan atau keuntungan modal kepada pemiliknya. Boleh perkenalkan istilah derma sebagai bantuan berbentuk wang dan benda kepada orang atau pihak yang memerlukan.	1	• Mengenal mata wang negara ASEAN. • Menyatakan nilai wang RM1 dengan nilai mata wang negara lain.
			2	Menjelaskan simpanan dan pelaburan dalam memenuhi keperluan dan kehendak masa depan.
			3	Menentukan kewajaran jawapan dan menyelesaikan ayat matematik operasi asas dan operasi bergabung melibatkan wang.
23 **Kump A:** **27.7.2025-** **31.7.2025**	**4.8 Penyelesaian masalah.** 4.8.1 Mereka cerita berdasarkan ayat matematik tambah, tolak, darab dan bahagi melibatkan wang. 4.8.2 Menyelesaikan masalah wang dalam lingkungan RM10 000 melibatkan operasi asas dan operasi bergabung tambah dan tolak dalam situasi harian.	Cadangan aktiviti: Gunakan langkah-langkah penyelesaian masalah seperti berikut: • Memahami masalah. • Merancang strategi penyelesaian. • Melaksanakan strategi. • Menyemak jawapan. Gunakan pelbagai strategi penyelesaian masalah seperti mencuba kes lebih mudah dan cuba jaya. Gunakan pelbagai strategi PdP seperti simulasi, pembelajaran masteri, pembelajaran kontekstual dan pembelajaran berasaskan projek.	4	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan wang.
			5	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan wang dengan pelbagai strategi.
			6	Menyelesaikan masalah harian bukan rutin melibatkan wang secara kreatif dan inovatif.

<table>
<tr><th colspan="2">BIDANG PEMBELAJARAN: SUKATAN DAN GEOMETRI</th><th colspan="3">TAJUK: 5.0 MASA DAN WAKTU</th></tr>
<tr><th rowspan="2">MINGGU</th><th rowspan="2">STANDARD KANDUNGAN / STANDARD PEMBELAJARAN</th><th rowspan="2">CATATAN</th><th colspan="2">STANDARD PRESTASI</th></tr>
<tr><th>TP</th><th>TAFSIRAN</th></tr>
<tr><td rowspan="6">23

Kump A:
27.7.2025-
31.7.2025

. 24

Kump A:
3.8.2025-
7.8.2025</td><td rowspan="2">5.1 Waktu dalam jam dan minit
5.1.1 Membaca dan mendapatkan maklumat daripada jadual waktu sesuatu aktiviti.
5.1.2 Membaca dan merekod waktu sebelum, semasa dan selepas sesuatu aktiviti.</td><td rowspan="2">Nota:
Jadual waktu seperti jadual waktu kelas, jadual waktu perjalanan, waktu siaran televisyen dan sebagainya.
Cadangan aktiviti:
Gunakan maklumat atau situasi aktiviti harian murid.</td><td>1</td><td>Membaca waktu sebelum, semasa dan selepas sesuatu aktiviti serta membaca kalendar.</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Menerangkan maklumat daripada jadual waktu sesuatu aktiviti.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">5.2 Perkaitan dalam masa.
5.2.1 Menyatakan perkaitan minggu dengan hari, tahun dengan bulan, dan minit dengan saat.
5.2.2 Menukar unit masa melibatkan jam dengan minit, dan minit dengan saat.</td><td rowspan="3">Cadangan aktiviti:
Boleh gunakan kalendar Masihi untuk menyatakan perkaitan antara minggu dengan hari, dan tahun dengan bulan.
Boleh gunakan jam digital.</td><td>3</td><td>Merekodkan aktiviti, mendapatkan maklumat daripada jadual dan kalendar, dan menyelesaikan ayat matematik melibatkan masa.</td></tr>
<tr><td>4</td><td>Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan masa dan waktu.</td></tr>
<tr><td>5</td><td>Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan masa dan waktu dengan pelbagai strategi.</td></tr>
<tr><td>5.3 Kalendar.
5.3.1 Membaca dan mendapatkan maklumat daripada kalendar Masihi.</td><td>Nota:
Boleh gunakan kalendar lain yang sesuai.</td><td>6</td><td>Menyelesaikan masalah harian bukan rutin melibatkan masa dan waktu secara kreatif dan inovatif.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="2">BIDANG PEMBELAJARAN: SUKATAN DAN GEOMETRI</th><th colspan="3">TAJUK: 5.0 MASA DAN WAKTU</th></tr>
<tr><th rowspan="2">MINGGU</th><th rowspan="2">STANDARD KANDUNGAN /
STANDARD PEMBELAJARAN</th><th rowspan="2">CATATAN</th><th colspan="2">STANDARD PRESTASI</th></tr>
<tr><th>TP</th><th>TAFSIRAN</th></tr>
<tr><td rowspan="6">25

Kump A:
10.8.2025-
14.8.2025

26

Kump A:
17.8.2025-
21.8.2025</td><td rowspan="2">5.4 Tambah masa
5.4.1 Menyelesaikan ayat matematik tambah hingga tiga nilai masa:
(i) jam dengan jam,
(ii) minit dengan minit,
(iii) saat dengan saat,
(iv) jam dan minit dengan jam dan minit,
(v) minit dan saat dengan minit dan saat.</td><td rowspan="2">Cadangan aktiviti:
Gunakan pelbagai objek, gambar, garis nombor dan abakus 4:1.</td><td>1</td><td>Membaca waktu sebelum, semasa dan selepas sesuatu aktiviti serta membaca kalendar.</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Menerangkan maklumat daripada jadual waktu sesuatu aktiviti.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">5.5 Tolak masa.
5.5.1 Menyelesaikan ayat matematik tolak hingga tiga nilai masa:
(i) jam dengan jam,
(ii) minit dengan minit,
(iii) saat dengan saat,
(iv) jam dan minit dengan jam dan minit,
(v) minit dan saat dengan minit dan saat.</td><td rowspan="2">Cadangan aktiviti:
Gunakan pelbagai objek, gambar, garis nombor dan abakus 4:1.</td><td>3</td><td>Merekodkan aktiviti, mendapatkan maklumat daripada jadual dan kalendar, dan menyelesaikan ayat matematik melibatkan masa.</td></tr>
<tr><td>4</td><td>Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan masa dan waktu.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">5.6 Operasi bergabung tambah dan tolak masa.
5.6.1 Menyelesaikan ayat matematik operasi bergabung tambah dan tolak nilai masa:
(i) jam dengan jam,
(ii) minit dengan minit,
(iii) saat dengan saat,
(iv) jam dan minit dengan jam dan minit,
(v) minit dan saat dengan minit dan saat.</td><td rowspan="2">Cadangan aktiviti:
Gunakan pelbagai objek, gambar, garis nombor dan abakus 4:1.</td><td>5</td><td>Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan masa dan waktu dengan pelbagai strategi.</td></tr>
<tr><td>6</td><td>Menyelesaikan masalah harian bukan rutin melibatkan masa dan waktu secara kreatif dan inovatif.</td></tr>
</table>

BIDANG PEMBELAJARAN: SUKATAN DAN GEOMETRI		TAJUK: 5.0 MASA DAN WAKTU		
MINGGU	**STANDARD KANDUNGAN/ STANDARD PEMBELAJARAN**	**CATATAN**	**STANDARD PRESTASI**	
			TP	**TAFSIRAN**
27 **Kump A: 24.8.2025-28.8.2025**	**5.7 Darab masa.** 5.7.1 Menyelesaikan ayat matematik darab melibatkan masa: (i) jam, (ii) minit, (iii) saat, (iv) jam dan minit, (v) minit dan saat, dengan nombor satu digit.	Cadangan aktiviti: Gunakan pelbagai objek, gambar, garis nombor dan abakus 4:1.	1	Membaca waktu sebelum, semasa dan selepas sesuatu aktiviti serta membaca kalendar.
			2	Menerangkan maklumat daripada jadual waktu sesuatu aktiviti.
			3	Merekodkan aktiviti, mendapatkan maklumat daripada jadual dan kalendar, dan menyelesaikan ayat matematik melibatkan masa.
	5.8 Bahagi masa. 5.8.1 Menyelesaikan ayat matematik bahagi melibatkan masa: (i) jam, (ii) minit, (iii) saat, (iv) jam dan minit, (v) minit dan saat, dengan nombor satu digit.	Cadangan aktiviti: Gunakan pelbagai objek, gambar, garis nombor dan abakus 4:1.	4	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan masa dan waktu.
			5	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan masa dan waktu dengan pelbagai strategi.
			6	Menyelesaikan masalah harian bukan rutin melibatkan masa dan waktu secara kreatif dan inovatif.

BIDANG PEMBELAJARAN: SUKATAN DAN GEOMETRI		TAJUK: 5.0 MASA DAN WAKTU		
MINGGU	STANDARD KANDUNGAN / STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN	STANDARD PRESTASI	
			TP	TAFSIRAN
28 **Kump A: 1.9.2025- 4.9.2025**	**5.9 Penyelesaian masalah.** 5.9.1 Mereka cerita berdasarkan ayat matematik operasi asas melibatkan masa. 5.9.2 Menyelesaikan masalah berkaitan masa dan waktu dalam situasi harian.	Cadangan aktiviti: Gunakan langkah-langkah penyelesaian masalah seperti berikut: • Memahami masalah. • Merancang strategi penyelesaian. • Melaksanakan strategi. • Menyemak jawapan. Gunakan pelbagai strategi penyelesaian masalah seperti mencuba kes lebih mudah, melukis gambar rajah, dan bekerja ke belakang.Gunakan pelbagai strategi PdP seperti simulasi, dan pendekatan modular.	1	Membaca waktu sebelum, semasa dan selepas sesuatu aktiviti serta membaca kalendar.
			2	Menerangkan maklumat daripada jadual waktu sesuatu aktiviti.
			3	Merekodkan aktiviti, mendapatkan maklumat daripada jadual dan kalendar, dan menyelesaikan ayat matematik melibatkan masa.
			4	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan masa dan waktu.
			5	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan masa dan waktu dengan pelbagai strategi.
			6	Menyelesaikan masalah harian bukan rutin melibatkan masa dan waktu secara kreatif dan inovatif.

BIDANG PEMBELAJARAN: SUKATAN DAN GEOMETRI		TAJUK: 6.0 UKURAN DAN SUKATAN		
MINGGU	**STANDARD KANDUNGAN / STANDARD PEMBELAJARAN**	**CATATAN**	**STANDARD PRESTASI**	
			TP	**TAFSIRAN**
28 **Kump A: 1.9.2025-4.9.2025** **29** **Kump A: 7.9.2025-11.9.2025**	**6.1 Panjang.** 6.1.1 Menukar unit ukuran panjang melibatkan meter dan sentimeter. 6.1.2 Menyelesaikan ayat matematik tambah hingga tiga ukuran panjang melibatkan meter dan sentimeter. 6.1.3 Menyelesaikan ayat matematik tolak ukuran panjang hingga dua nilai dari satu nilai melibatkan meter dan sentimeter. 6.1.4 Menyelesaikan ayat matematik darab melibatkan ukuran panjang dengan nombor satu digit berkaitan meter dan sentimeter. 6.1.5 Menyelesaikan ayat matematik bahagi melibatkan ukuran panjang dengan nombor satu digit berkaitan meter dan sentimeter.	Cadangan aktiviti: Gunakan objek sebenar dan perisian bagi penukaran unit melibatkan meter dan sentimeter. Gunakan pelbagai strategi pengiraan bagi menyelesaikan ayat matematik.	1	Menyatakan perkaitan unit sentimeter dengan meter, gram dengan kilogram, mililiter dengan liter.
			2	Menerangkan unit bagi panjang, jisim dan isi padu cecair dalam sesuatu ukuran dan sukatan.
			3	Menyelesaikan ayat matematik melibatkan ukuran dan sukatan.
			4	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan ukuran dan sukatan.
			5	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan ukuran dan sukatan dengan pelbagai strategi.
			6	Menyelesaikan masalah harian bukan rutin melibatkan ukuran secara kreatif dan inovatif.

CUTI PENGGAL 2 SESI 2025/2026
KUMPULAN A: 12.09.2025 - 20.09.2025, KUMPULAN B: 13.09.2025 - 21.09.2025

BIDANG PEMBELAJARAN: SUKATAN DAN GEOMETRI		TAJUK: 6.0 UKURAN DAN SUKATAN		
MINGGU	**STANDARD KANDUNGAN / STANDARD PEMBELAJARAN**	**CATATAN**	**STANDARD PRESTASI**	
			TP	**TAFSIRAN**
30 **Kump A: 21.9.2025-25.9.2025**	**6.2 Jisim.** 6.2.1 Menukar unit ukuran jisim melibatkan kilogram dan gram. 6.2.2 Menyelesaikan ayat matematik tambah hingga tiga ukuran jisim melibatkan kilogram dan gram. 6.2.3 Menyelesaikan ayat matematik tolak ukuran jisim hingga dua nilai dari satu nilai melibatkan kilogram dan gram. 6.2.4 Menyelesaikan ayat matematik darab melibatkan ukuran jisim dengan nombor satu digit berkaitan kilogram dan gram. 6.1.6 Menyelesaikan ayat matematik bahagi melibatkan ukuran jisim dengan nombor satu digit berkaitan kilogram dan gram.	Cadangan aktiviti: Gunakan objek sebenar dan perisian bagi penukaran unit melibatkan kilogram dan gram. Gunakan pelbagai strategi pengiraan bagi menyelesaikan ayat matematik.	1	Menyatakan perkaitan unit sentimeter dengan meter, gram dengan kilogram, mililiter dengan liter.
			2	Menerangkan unit bagi panjang, jisim dan isi padu cecair dalam sesuatu ukuran dan sukatan.
			3	Menyelesaikan ayat matematik melibatkan ukuran dan sukatan.
			4	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan ukuran dan sukatan.
			5	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan ukuran dan sukatan dengan pelbagai strategi.
			6	Menyelesaikan masalah harian bukan rutin melibatkan ukuran secara kreatif dan inovatif.

BIDANG PEMBELAJARAN: SUKATAN DAN GEOMETRI		**TAJUK: 6.0 UKURAN DAN SUKATAN**		
MINGGU	**STANDARD KANDUNGAN / STANDARD PEMBELAJARAN**	**CATATAN**	**STANDARD PRESTASI**	
			TP	**TAFSIRAN**
31 **Kump A:** **28.9.2025-** **2.10.2025** **32** **Kump A:** **5.10.2025-** **9.10.2025**	**6.3 Isi padu cecair.** 6.3.1 Menukar unit isi padu cecair melibatkan liter dan mililiter. 6.3.2 Menyelesaikan ayat matematik tambah hingga tiga isi padu cecair melibatkan liter dan mililiter. 6.3.3 Menyelesaikan ayat matematik tolak isi padu cecair hingga dua nilai dari satu nilai melibatkan liter dan mililiter. 6.3.4 Menyelesaikan ayat matematik darab melibatkan isi padu cecair dengan nombor satu digit berkaitan liter dan mililiter. 6.3.5 Menyelesaikan ayat matematik bahagi melibatkan isi padu cecair dengan nombor satu digit berkaitan liter dan mililiter.	Cadangan aktiviti: Gunakan objek sebenar dan perisian bagi penukaran unit melibatkan liter dan mililiter. Gunakan pelbagai strategi pengiraan bagi menyelesaikan ayat matematik.	1	Menyatakan perkaitan unit sentimeter dengan meter, gram dengan kilogram, mililiter dengan liter.
			2	Menerangkan unit bagi panjang, jisim dan isi padu cecair dalam sesuatu ukuran dan sukatan.
			3	Menyelesaikan ayat matematik melibatkan ukuran dan sukatan.
33 **Kump A:** **12.10.2025-** **16.10.2025**	6.4 Penyelesaian masalah. 6.4.1 Mereka cerita berdasarkan ayat matematik melibatkan ukuran dan sukatan. 6.4.2 Menyelesaikan masalah berkaitan ukuran dan sukatan dalam situasi harian.	Cadangan aktiviti: Gunakan langkah-langkah penyelesaian masalah seperti berikut: • Memahami masalah. • Merancang strategi penyelesaian. • Melaksanakan strategi. • Menyemak jawapan. Gunakan pelbagai strategi penyelesaian masalah seperti menaakul secara mantik, dan mengenal pasti pola. Gunakan pelbagai strategi PdP seperti simulasi, pendekatan STEM dan pendekatan modular.	4	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan ukuran dan sukatan.
			5	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan ukuran dan sukatan dengan pelbagai strategi.
			6	Menyelesaikan masalah harian bukan rutin melibatkan ukuran secara kreatif dan inovatif.

BIDANG PEMBELAJARAN: SUKATAN DAN GEOMETRI		TAJUK: 7.0 RUANG		
MINGGU	STANDARD KANDUNGAN / STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN	STANDARD PRESTASI TP	TAFSIRAN
34 **Kump A:** **22.10.2025-** **23.10.2025**	**7.1 Prisma.** 7.1.1 Mengenal prisma segi empat sama, prisma segi empat tepat dan prisma segi tiga. 7.1.2 Mencirikan prisma dan melabelkan prisma segi empat sama, prisma segi empat tepat dan prisma segi tiga berdasarkan permukaan, tapak, bucu dan tepi.	Nota: Nama bagi sesuatu prisma berdasarkan bentuk tapaknya. Kubus adalah prisma segi empat sama, dan kuboid adalah prisma segi empat tepat.	1	Menyatakan bentuk-bentuk prisma, poligon sekata dan paksi simetri.
			2	Menerangkan ciri-ciri prisma dan poligon sekata.
			3	• Membandingkan prisma dan bukan prisma. • Melukis paksi simetri pada bentuk dua dimensi. • Menghasilkan corak berasaskan bentuk poligon sekata.
35 **Kump A:** **26.10.2025-** **30.10.2025**	**7.2 Prisma dan bukan prisma.** 7.2.1 Membandingkan prisma dan bukan prisma berdasarkan permukaan, tapak, bucu dan tepi.	Nota: Gunakan model untuk membuat perbandingan.	4	Menyelesaikan masalah rutin melibatkan ruang.
	7.3 Poligon sekata. 7.3.1 Mengenal pasti bentuk poligon sekata bagi pentagon, heksagon, heptagon dan oktagon. 7.3.2 Menghasilkan corak berasaskan bentuk poligon sekata.	Nota: Corak boleh dibentuk berdasarkan gabungan poligon sekata yang sama atau berbeza.	5	Menyelesaikan masalah rutin melibatkan ruang dengan pelbagai strategi.
			6	Menyelesaikan masalah bukan rutin melibatkan ruang secara kreatif dan inovatif.

BIDANG PEMBELAJARAN: SUKATAN DAN GEOMETRI		TAJUK: 7.0 RUANG		
MINGGU	STANDARD KANDUNGAN/ STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN	STANDARD PRESTASI	
			TP	TAFSIRAN
35 **Kump A:** **26.10.2025-** **30.10.2025**	**7.4 Paksi simetri.** 7.4.1 Mengenal pasti dan melukis paksi simetri.	Nota: Paksi simetri ialah garis lurus yang membahagikan sesuatu bentuk atau rajah kepada dua bahagian yang sama saiz dan bentuk.	1	Menyatakan bentuk-bentuk prisma, poligon sekata dan paksi simetri.
			2	Menerangkan ciri-ciri prisma dan poligon sekata.
			3	• Membandingkan prisma dan bukan prisma. • Melukis paksi simetri pada bentuk dua dimensi. • Menghasilkan corak berasaskan bentuk poligon sekata.
	7.5 Penyelesaian masalah. 7.5.1 Menyelesaikan masalah melibatkan prisma dan paksi simetri bentuk dua dimensi.	Catatan aktiviti: Gunakan pelbagai strategi penyelesaian masalah seperti menggunakan gambar rajah, model dan objek sebenar.	4	Menyelesaikan masalah rutin melibatkan ruang.
			5	Menyelesaikan masalah rutin melibatkan ruang dengan pelbagai strategi.
			6	Menyelesaikan masalah bukan rutin melibatkan ruang secara kreatif dan inovatif.

BIDANG PEMBELAJARAN: PERKAITAN DAN ALGEBRA		TAJUK: 8.0 KOORDINAT		
MINGGU	STANDARD KANDUNGAN / STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN	STANDARD PRESTASI	
			TP	TAFSIRAN
36 **Kump A: 2.11.2025-6.11.2025**	**8.1 Koordinat pada sukuan pertama.** 8.1.1 Mengenal pasti kedudukan objek berdasarkan titik rujukan dengan menggunakan perbendaharaan kata yang sesuai. 8.1.2 Menamakan objek berdasarkan kedudukan pada paksi mengufuk dan paksi mencancang. 8.1.3 Menentukan kedudukan objek pada paksi mengufuk dan paksi mencancang.	Nota: Perbendaharaan kata berkaitan kedudukan seperti 'ke kanan', 'ke atas', 'ke timur' dan 'ke utara'. Cadangan aktiviti: Gunakan strategi PdP simulasi bagi menamakan objek dan menentukan kedudukan objek.	1	Menyatakan perbendaharaan kata berkaitan kedudukan.
			2	Menamakan objek berdasarkan kedudukan objek pada paksi mengufuk dan paksi mencancang.
			3	Menentukan kedudukan objek pada paksi mengufuk dan paksi mencancang.
			4	Menyelesaikan masalah rutin melibatkan koordinat.
	8.2 Penyelesaian masalah. 8.2.1 Menyelesaikan masalah melibatkan koordinat.	Cadangan aktiviti: Gunakan pelbagai strategi penyelesaian masalah seperti menggunakan analogi dan melukis gambar rajah. Gunakan pelbagai strategi PdP seperti simulasi dan pembelajaran kontekstual.	5	Menyelesaikan masalah rutin melibatkan koordinat dengan pelbagai strategi.
			6	Menyelesaikan masalah bukan rutin melibatkan koordinat secara kreatif dan inovatif.

BIDANG PEMBELAJARAN: STATISTIK DAN KEBARANGKALIAN		TAJUK: 9.0 PENGURUSAN DATA		
MINGGU	**STANDARD KANDUNGAN / STANDARD PEMBELAJARAN**	**CATATAN**	**STANDARD PRESTASI**	
			TP	**TAFSIRAN**
37 **Kump A: 9.11.2025-13.11.2025**	**9.1 Mengumpul, mengelas dan menyusun data.** 9.1.1 Mengumpul, mengelas dan menyusun data berdasarkan situasi harian.	Cadangan aktiviti: Gunakan pelbagai cara bagi menyusun data.	1	Membaca maklumat dari piktograf, carta palang dan carta pai.
	9.2 Carta pai. 9.2.1 Membaca dan mendapatkan maklumat dari carta pai.	Cadangan aktiviti: Gunakan perbendaharaan kata yang mudah bagi menjelaskan tajuk dan petunjuk pada carta pai.	2	Menjelaskan maklumat dari piktograf, carta palang dan carta pai.
	9.3 Perkaitan antara piktograf, carta palang dan carta pai. 9.3.1 Membuat perkaitan antara piktograf, carta palang dan carta pai bagi mewakili suatu maklumat.	Cadangan aktiviti: Kenal pasti perkaitan antara perwakilan data dan kesesuaiannya bagi mewakili suatu maklumat.	3	Menentukan kewajaran jawapan bagi maklumat yang diberi pada piktograf, carta palang dan carta pai.
	9.4 Penyelesaian masalah. 9.4.1 Menyelesaikan masalah melibatkan pengurusan data dalam situasi harian.	Cadangan aktiviti: Gunakan langkah-langkah penyelesaian masalah seperti berikut: • Memahami masalah. • Merancang strategi penyelesaian. • Melaksanakan strategi. • Menyemak jawapan. Gunakan pelbagai strategi penyelesaian masalah seperti membuat jadual/carta atau senarai secara bersistem dan melukis gambar rajah. Gunakan pelbagai strategi PdP seperti pendekatan STEM dan pembelajaran berasaskan projek.	4	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan piktograf, carta palang dan carta pai.
			5	Menyelesaikan masalah harian rutin melibatkan piktograf, carta palang dan carta pai dengan pelbagai strategi.
			6	Menyelesaikan masalah harian bukan rutin melibatkan piktograf, carta palang dan carta pai secara kreatif dan inovatif.

38-39	**Ujian Akhir Sesi Akademik (UASA)** Kump A: 16.11.2025-20.11.2025, Kump B: 17.11.2025-21.11.2025 Kump A: 23.11.2025-27.11.2025, Kump B: 24.11.2025-28.11.2025
40-42	**PENGURUSAN AKHIR TAHUN** Kump A: 30.11.2025-4.12.2025 Kump B: 1.12.2025-5.12.2025 Kump A: 7.12.2025-11.12.2025 Kump B: 8.12.2025-12.12.2025 Kump A: 14.12.2025-18.12.2025 Kump B: 15.12.2025-19.12.2025
CUTI AKHIR PERSEKOLAHAN SESI 2025/2026 **KUMPULAN A: 19.12.2025 - 10.01.2026, KUMPULAN B: 20.12.2025 - 11.01.2026**	

#DOWNLOAD FREE RPT: https://rphsekolahrendah.com/rpt-sekolah-rendah-free-download/

#MEMERLUKAN RPH LENGKAP UNTUK SETAHUN?

#RPH2025/2026 coming soon on JAN 2025.

Sila order melalui website (Autosent by EMAIL): https://rphsekolahrendah.com
@ PM: **011-5668 0954** (WhatsApp link: https://wa.me/601156680954)

TELEGRAM (FREE RPT & DSKP): https://telegram.me/RPTDSKPSekolahRendah
TELEGRAM (CONTOH RPH ROZAYUS): https://t.me/RPHbyRozayusAcademy

FB Group (FREE RPT): https://www.facebook.com/groups/freerpt/
FB Page (Contoh RPH): https://www.facebook.com/RozaYusAcademy/

Instagram: https://www.instagram.com/rozayus.academy/
Tiktok: https://www.tiktok.com/@rphrozayus
Shoppe Link: https://shopee.com.my/rph.rozayus

*UP: Diizinkan mana-mana website untuk share tanpa membuang maklumat yang disampaikan oleh Rozayus Academy

BAHAN-BAHAN PERCUMA YANG AKAN DIPEROLEHI BERSAMA RPH 2025/2026:-

1. DSKP & RPT 2025/2026 (Lengkap dengan tarikh Kumpulan A dan B)
2. Muka Depan Borang Transit Dan Panduan Tahap Pencapaian (TP)
3. Borang Transit – 3 Version (2 Excel (Autosum & Manual) & Senarai semak)
4. RPH Pendidikan Sivik* (BM, BI, Sejarah, P,Moral, P.Islam)
5. RPH PKJR* (RPH bergabung RPH BM)
6. Buku Teks Pdf (Google Drive)
7. Poster Cuti – Cuti Am, Cuti Penggal.
8. Divider Mingguan – 3 Version (Google Drive)
9. Teacher Planner – 3 Version (Google Drive)
10. Fail Rekod Penghantaran RPH (Google Drive)

Cikgu nak buat t-shirt untuk family day mengikut tema pilihan? Nak buat t-shirt rumah sukan mengikut ciri-ciri rumah sukan masing-masing? Nak buat t-shirt untuk pasukan bola sepak, bola jaring, kelab permainan atau persatuan? Kami boleh design pelbagai jenis t-shirt mengikut citarasa cikgu… Jom book awal supaya tahun depan tak kalut… PM dulu, nanti boleh bincang harga terbaik. https://www.wasap.my/60193715144/RozAzDesignLab

Perlukan Designer utk design rumah anda yg menarik & modern ? Nak renovated rumah ? Nak design rumah ? Nak buat hiasan dalaman rumah yg murah ? Keliru dan pening nak pilih kontraktor dan pereka hiasan dalaman yg tepat. Jgn risau...kami boleh tolong selesaikan..

Let us Design your Desired Home !
| Design | Floor Plan | 3D Visualizer l Construction

Want to see our example project?
https://www.facebook.com/NADesignStud?mibextid=LQQJ4d

Boleh whatsapp kami utk tolong anda merealisasikan suasana rumah impian anda.
https://www.wasap.my/60193715144/RozAzDesignLab

Nak free ebook dan cuci-cuci mata contoh ID boleh join telegram channel kami:
https://t.me/RozAzDesignLab