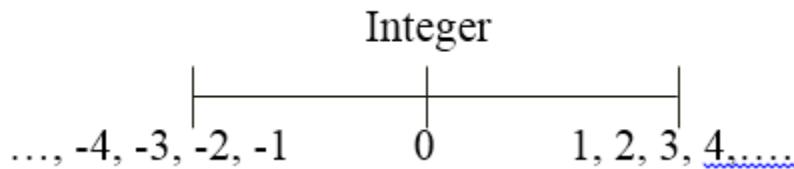
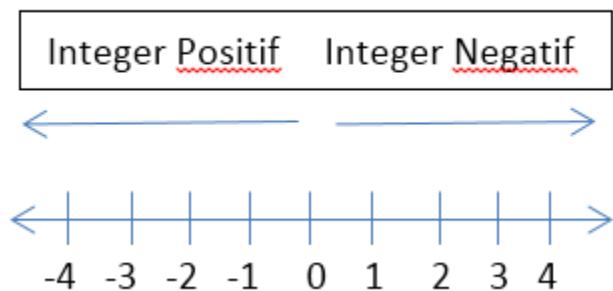


Integer

- Integer ialah nombor bulat yang mempunyai tanda positif atau negatif dan sifar yang berada diantara kawasan ini.

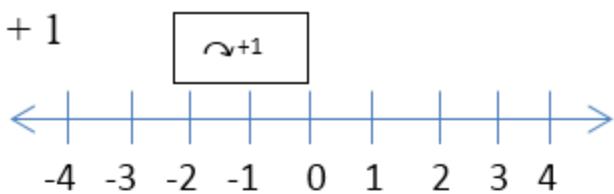


- Pada integer nombor sebelah kiri sifar ialah integer negatif manakala disebelah kanan pula ialah integer positif



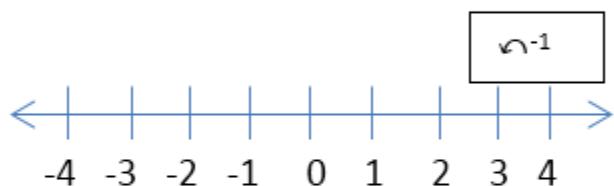
- Penambahan dan penolakan integer

a) $-2 + 1$



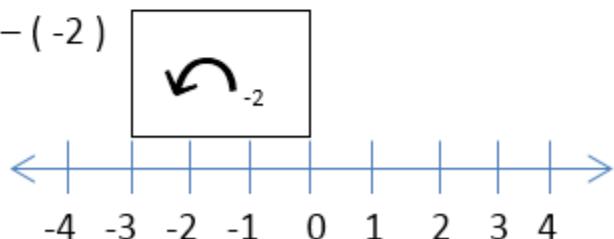
$$-2 + 1 = -1$$

b) $4 + (-1)$



$$4 + (-1) = 3$$

c) $-1 - (-2)$



$$-1 - (-2) = -3$$

Membaca dan Menulis Integer

Integer ialah nombor bulat (whole number) yang mempunyai **tanda positif** (positive sign), atau **tanda negatif pada sebelumnya** (negative sign), dan juga termasuklah sifar (zero).

Integer positif (positive integers) adalah **nombor bulat yang lebih besar daripada sifar**.

Integer positif boleh ditulis tanpa tanda '+' pada sebelumnya. Contohnya, +7 biasanya ditulis sebagai 7 sahaja.

Integer negatif (negative integers) adalah **nombor bulat selain daripada sifar**, dan mempunyai tanda '-' pada sebelumnya. Contohnya, -3, -5.

Tanda sesuatu integer adalah dibaca terlebih dahulu sebelum nombornya. Contohnya;

- -3 dibaca sebagai '**negatif 3**'.
- +7 dibaca sebagai '**positif tujuh**' atau '**tujuh**' sahaja.

Sifar, 0, adalah integer yang bukan positif, juga bukan negatif kerana $+0 = -0 = 0$. +0 dan -0 tidak mempunyai sebarang perbezaan.

Nombor perpuluhan (decimals) dan **pecahan** (fractions) yang bertanda '+' atau '-' **adalah bukan integer** kerana nombor perpuluhan dan pecahan bukan merupakan nombor bulat.

Integer digunakan dalam situasi kehidupan harian kita. Sebagai contoh, suhu takat didih air adalah 100°C dan takat beku air adalah 0°C . Suhu di bawah 0 darjah Celsius, **misalnya 8 darjah di bawah 0 (sifar) darjah**, adalah ditulis sebagai '**negatif 8 darjah Celsius**'.

Integer dapat diwakili pada satu garis lurus yang dinamakan **garis nombor integer** (integers number line).

STANDARD KANDUNGAN

1.2 Operasi asas Aritmetik yang melibatkan integer

STANDARD PEMBELAJARAN

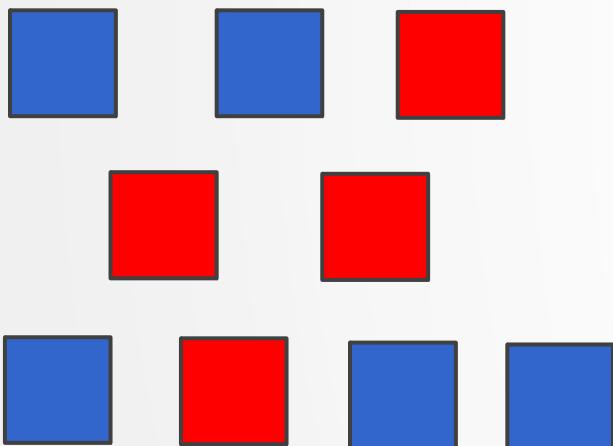
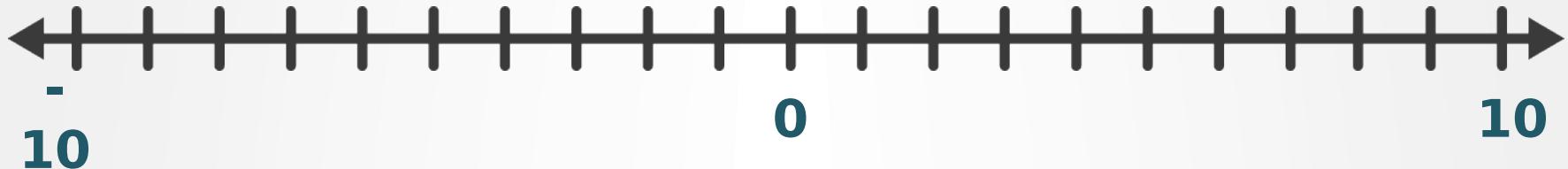
- **Menambah dan menolak integer menggunakan garis nombor atau kaedah lain yang sesuai. Seterusnya membuat generalisasi tentang penambahan dan penolakan integer.**
- **Mendarab dan membahagi integer menggunakan pelbagai kaedah. Seterusnya membuat generalisasi tentang pendaraban dan pembahagian integer.**

STANDARD PEMBELAJARAN

- **Membuat pengiraan yang melibatkan gabungan operasi asas aritmetik bagi integer mengikut tertib operasi.**
- **Menghuraikan hukum operasi aritmetik iaitu Hukum Identiti, Hukum Kalis Tukar Tertib, Hukum Kalis Sekutuan dan Hukum Kalis Agihan.**
- **Membuat pengiraan yang efisien dengan menggunakan hukum operasi asas aritmetik.**
- **Menyelesaikan masalah yang melibatkan integer.**

PENAMBAHAN INTEGER

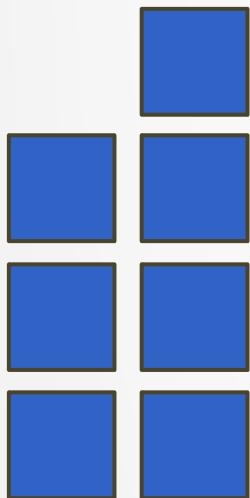
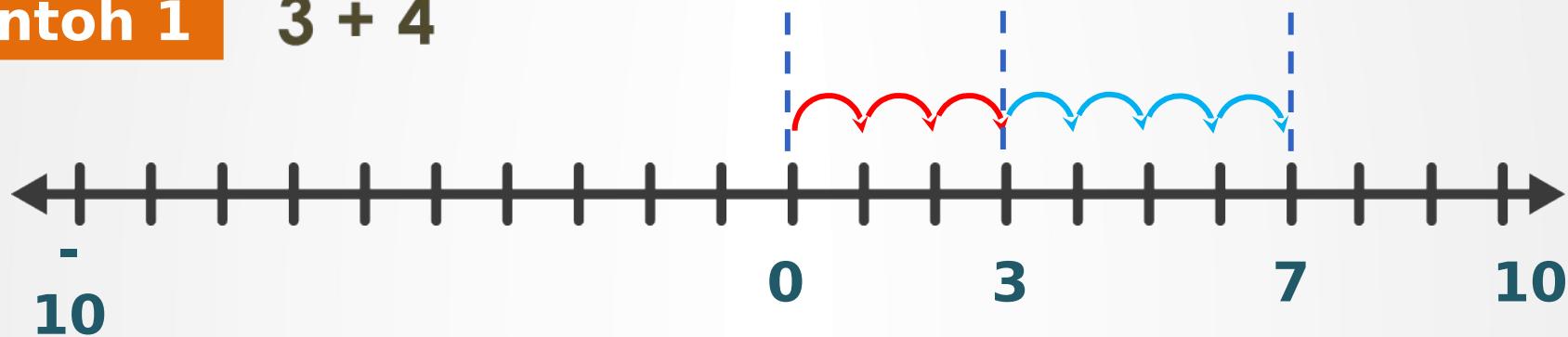
MEMODELKAN PENAMBAHAN INTEGER



Garis nombor dan bahan maujud sering digunakan untuk memodelkan penambahan dan pengolahan integer.
Apabila menggunakan bahan seperti segi empat sama di sebelah, warna yang berlainan digunakan untuk mewakili integer positif manakala yang satu lagi mewakili songsangannya, iaitu integer negatif.

PENGGUNAAN GARIS NOMBOR BAGI MEMODELKAN PENAMBAHAN INTEGER

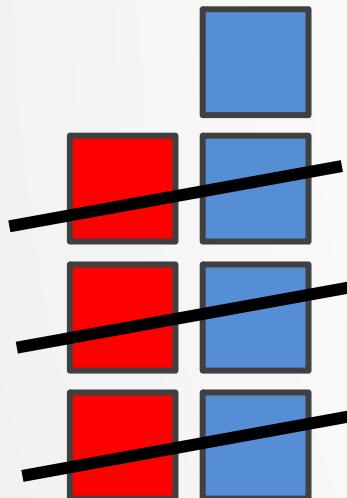
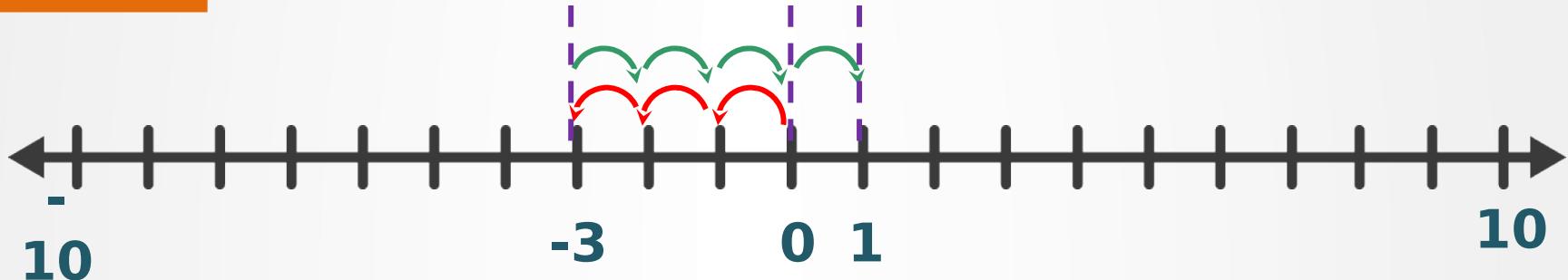
Contoh 1 $3 + 4$



Perhatikan garis nombor dan segiempat sama.
Terangkan bagaimana kedua-duanya digunakan untuk memodelkan penambahan integer.
Modelkan satu penambahan integer yang hampir sama.

PENGGUNAAN GARIS NOMBOR BAGI MEMODELKAN PENAMBAHAN INTEGER

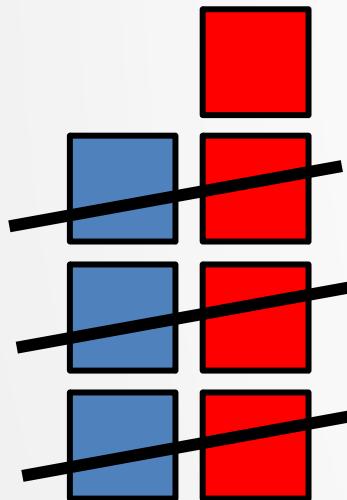
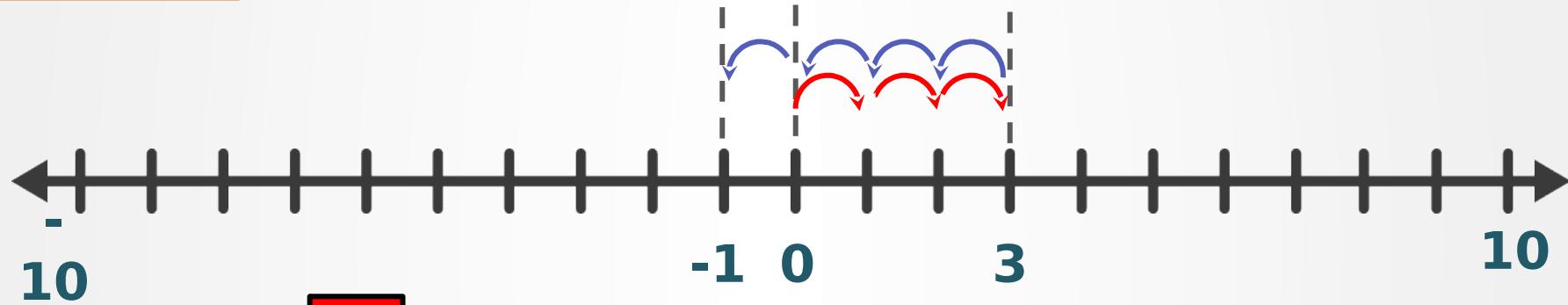
Contoh 2 $-3 + 4$



**Perhatikan garis nombor dan segiempat sama.
Terangkan bagaimana kedua-duanya digunakan untuk memodelkan penambahan integer.
Modelkan satu penambahan integer yang hampir sama.**

PENGGUNAAN GARIS NOMBOR BAGI MEMODELKAN PENAMBAHAN INTEGER

Contoh 3 $3 + (-4)$

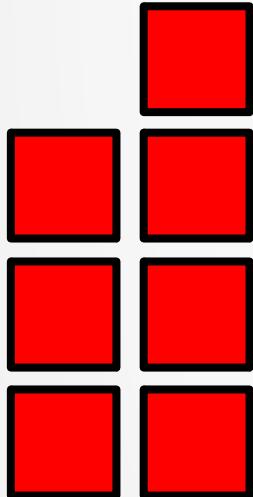
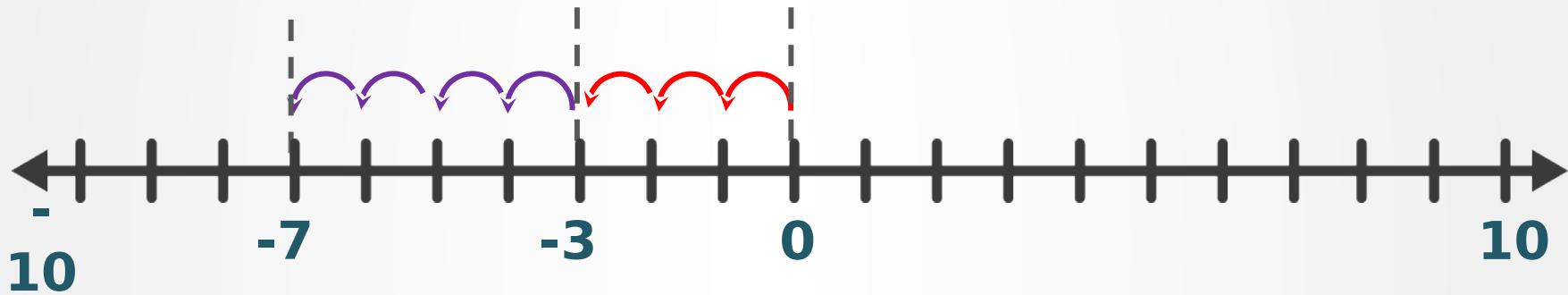


Perhatikan garis nombor dan segiempat sama. Terangkan bagaimana kedua-duanya digunakan untuk memodelkan penambahan integer. Modelkan satu penambahan integer yang hampir sama.

PENGGUNAAN GARIS NOMBOR BAGI MEMODELKAN PENAMBAHAN INTEGER

Contoh 4

$$-3 + (-4)$$



Perhatikan garis nombor dan segiempat sama. Terangkan bagaimana keduanya digunakan untuk memodelkan penambahan integer. Modelkan satu penambahan integer yang hampir sama.

Selesaikan.

(a) $8 + (-5) =$

(b) $-8 + (+5) =$

(c) $-8 + (-5) =$

(d) $8 + (-5) =$

(e) $4 + (-7) =$

(f) $-4 + (+7) =$

(g) $-4 + (-7) =$

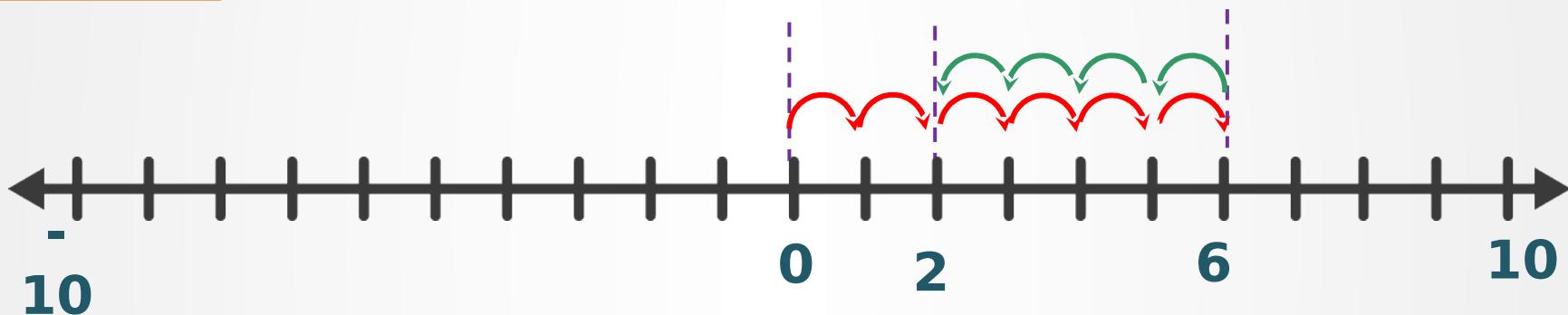
(h) $4 + (-12) =$

PENOLAKAN INTEGER

PENGGUNAAN GARIS NOMBOR BAGI MEMODELKAN PENOLAKAN INTEGER

Contoh 1

$$6 - 4$$



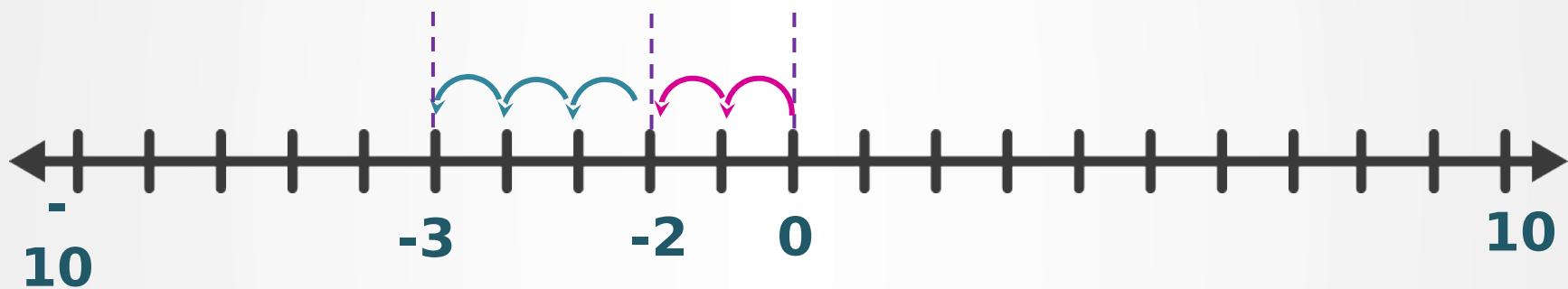
Terangkan bagaimana garis nombor digunakan untuk memodelkan penolakan integer.

Modelkan satu penolakan integer yang hampir sama.

Tukarkan dengan rakan anda dan semak jawapan masing-masing.

PENGGUNAAN GARIS NOMBOR BAGI MEMODELKAN PENOLAKAN INTEGER

Contoh 2 $-2 - 3$



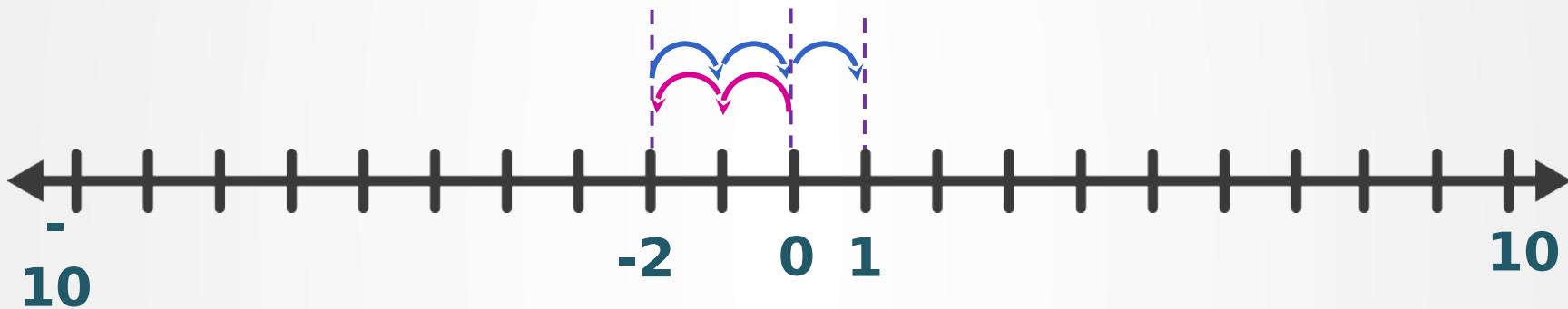
Terangkan bagaimana garis nombor digunakan untuk memodelkan penolakan integer.

Modelkan satu penolakan integer yang hampir sama.

Tukarkan dengan rakan anda dan semak jawapan masing-masing.

PENGGUNAAN GARIS NOMBOR BAGI MEMODELKAN PENOLAKAN INTEGER

Contoh 3 $-2 (-3)$

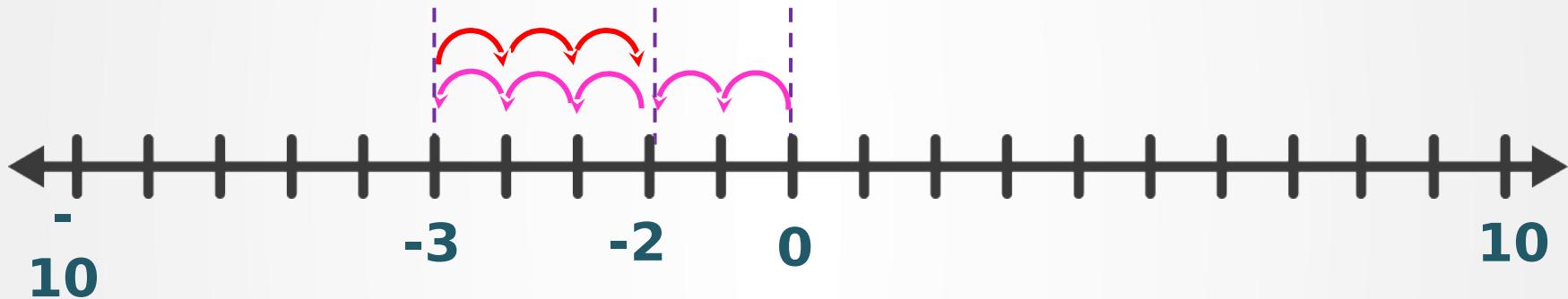


Terangkan bagaimana garis nombor digunakan untuk memodelkan penolakan integer.
Modelkan satu penolakan integer yang hampir sama.

Tukarkan dengan rakan anda dan semak jawapan masing-masing.

PENGGUNAAN GARIS NOMBOR BAGI MEMODELKAN PENOLAKAN INTEGER

Contoh 4 $-5 - (-3)$



Terangkan bagaimana garis nombor digunakan untuk memodelkan penolakan integer.

Modelkan satu penolakan integer yang hampir sama.

Tukarkan dengan rakan anda dan semak jawapan masing-masing.

Selesaikan.

(a) $8 - (-5) =$

(b) $-8 - (+5) =$

(c) $-8 - (-5) =$

(d) $8 - (-5) =$

(e) $4 - (-7) =$

(f) $-4 - (+7) =$

(g) $-4 - (-7) =$

(h) $4 - (-12) =$

PENDARABAN INTEGER

$$5 \times 2 = 10$$

Masukka
n 5
kumpula
n

2 keping
cip biru
dalam
setiap
kumpula
n

Terdapat
10
keping
cip biru
di dalam
bekas

Teliti permodelan pendaraban.
Terangkan maksud permodelan
tersebut.
Modelkan satu pendaraban
integer yang hampir sama.



$$5 \times -2 = -10$$

Masukka
n 5
kumpula
n

2 keping
cip
merah
dalam
setiap
kumpula
n

Terdapat
10
keping
cip
merah di
dalam
bekas

**Teliti permodelan pendaraban.
Terangkan maksud permodelan
tersebut.
Modelkan satu pendaraban
integer yang hampir sama.**



$$-5 \times 2 = -10$$

Keluarkan
n5
kumpulan

2 keping
cip **biru**
dalam
setiap
kumpulan

Terdapat
10
keping
cip
merah di
dalam
bekas

**Teliti permodelan pendaraban.
Terangkan maksud permodelan
tersebut.
Modelkan satu pendaraban
integer yang hampir sama.**



$$-5 \times -2 = 10$$

Keluarkan
n5
kumpulan

2 keping cip
merah
dalam setiap
kumpulan

Terdapat
10
keping cip **biru**
di dalam
bekas

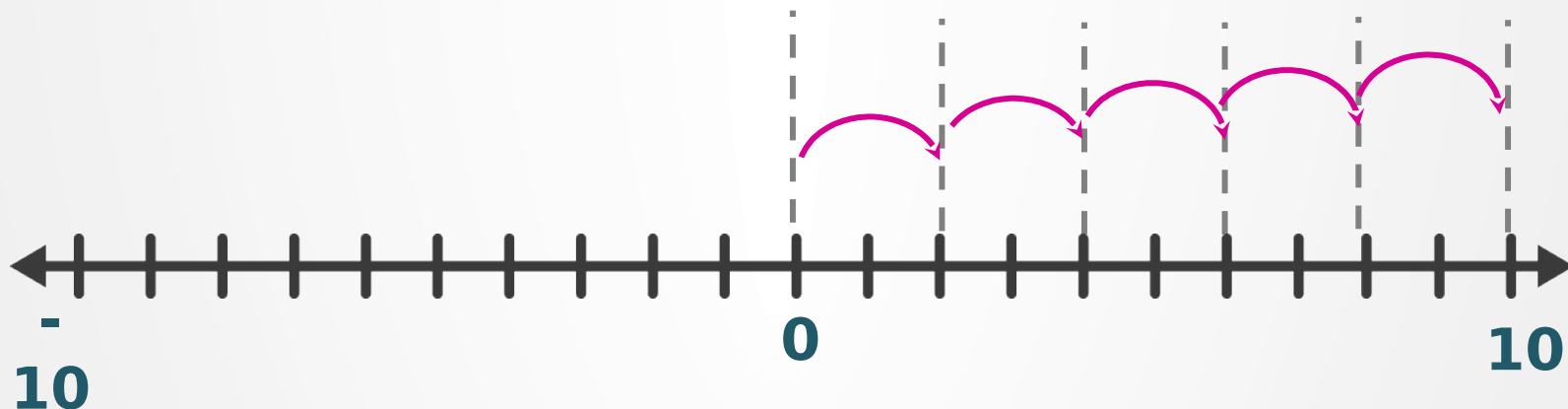
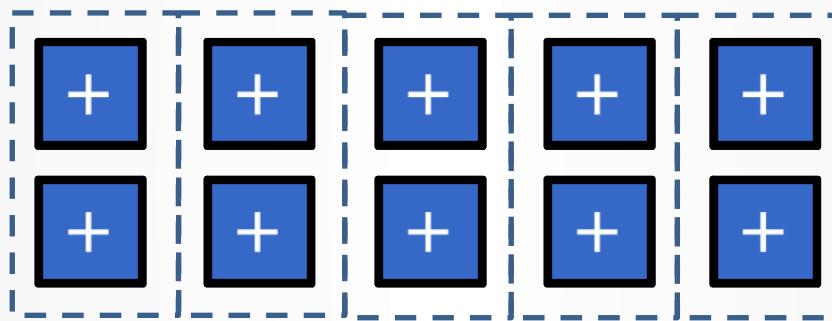
Teliti permodelan pendaraban.
Terangkan maksud permodelan tersebut.
Modelkan satu pendaraban integer yang hampir sama.



PERMODELAN PENDARABAN MENGGUNAKAN GARIS NOMBOR DAN CIPS

Contoh 1

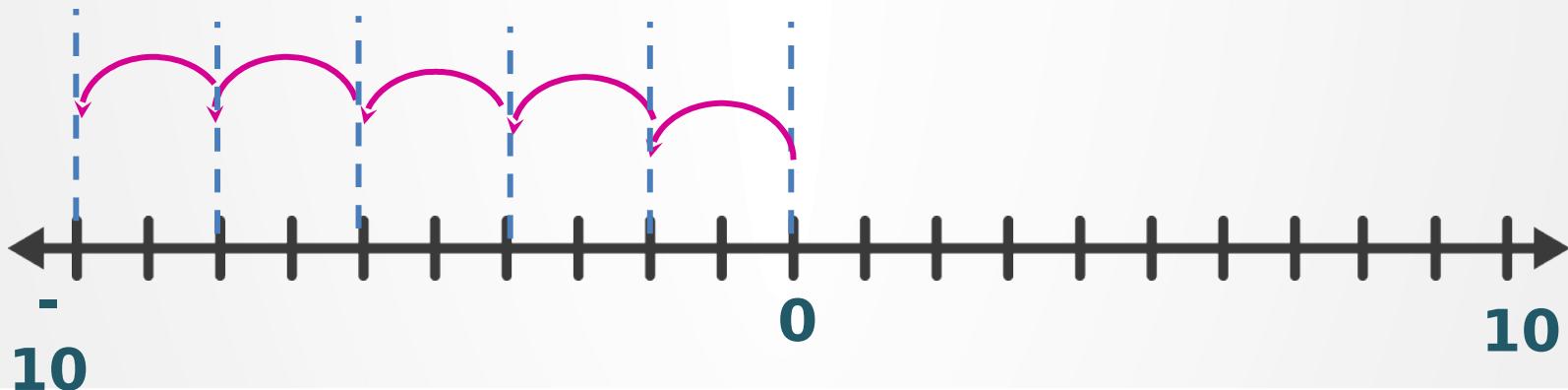
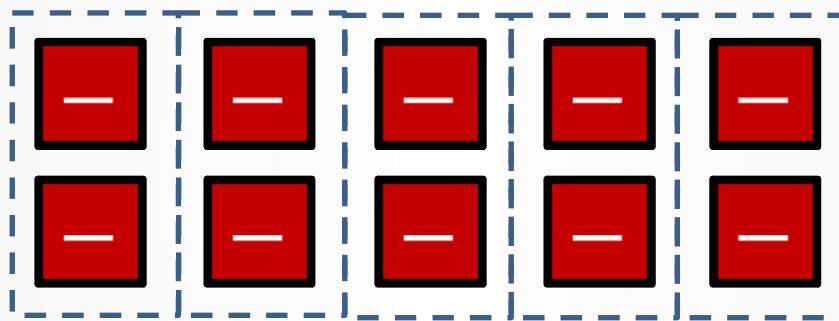
$$\begin{aligned}5 \times 2 &= 2 + 2 + 2 + 2 + 2 \\&= 10\end{aligned}$$



PERMODELAN PENDARABAN MENGGUNAKAN GARIS NOMBOR DAN CIPS

Contoh 2

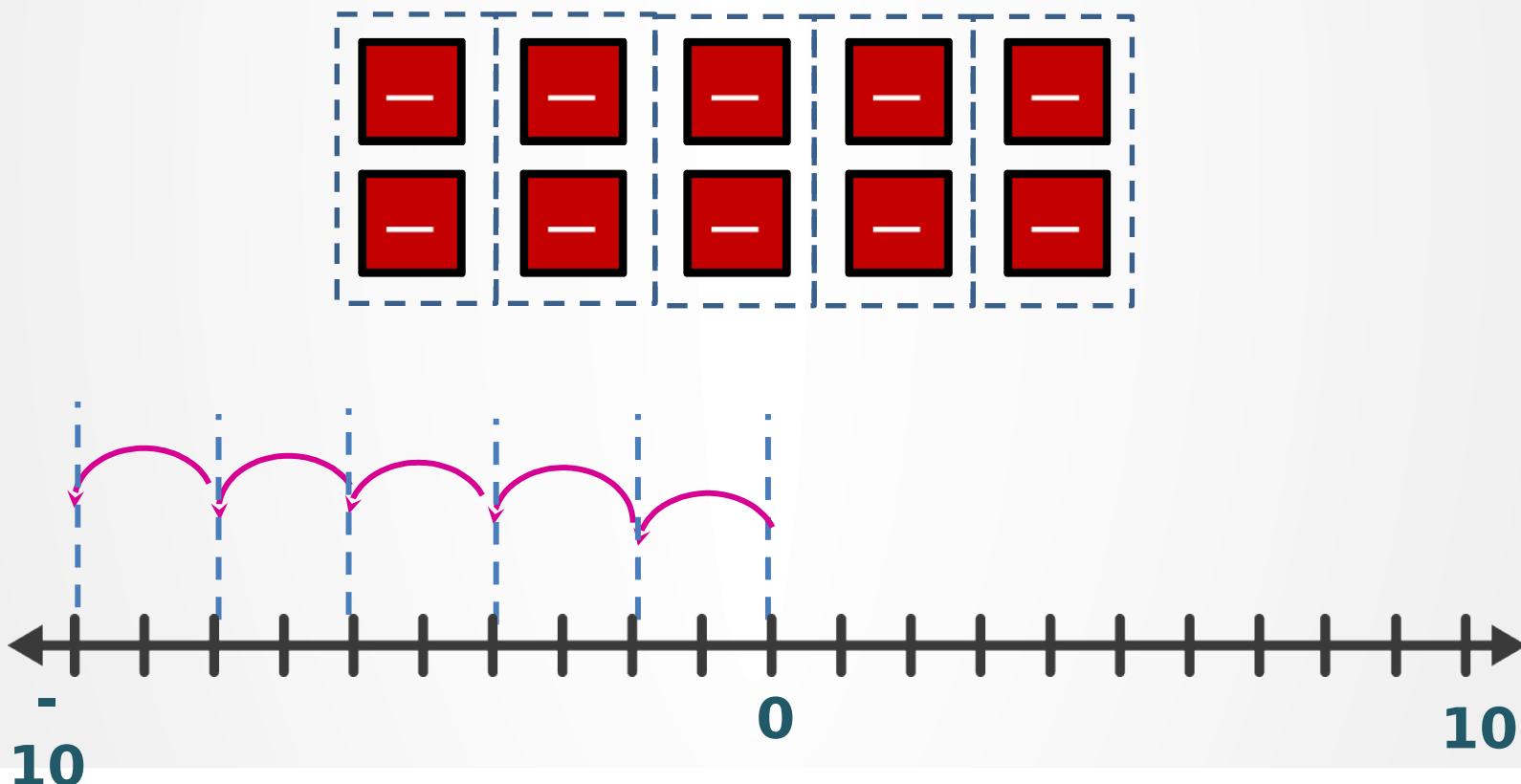
$$5 \times (-2) = (-2) + (-2) + (-2) + (-2) + (-2)$$
$$= -10$$



PERMODELAN PENDARABAN MENGGUNAKAN GARIS NOMBOR DAN CIPS

Contoh 3

$$\begin{aligned}-5 \times 2 &= -2 - 2 - 2 - 2 - 2 \\&= -10\end{aligned}$$



Selesaikan.

(a) $8 \times (-5) =$

(b) $-8 \times (+5) =$

(c) $-8 \times (-5) =$

(d) $8 \times (-5) =$

(e) $4 \times (-7) =$

(f) $-4 \times (+7) =$

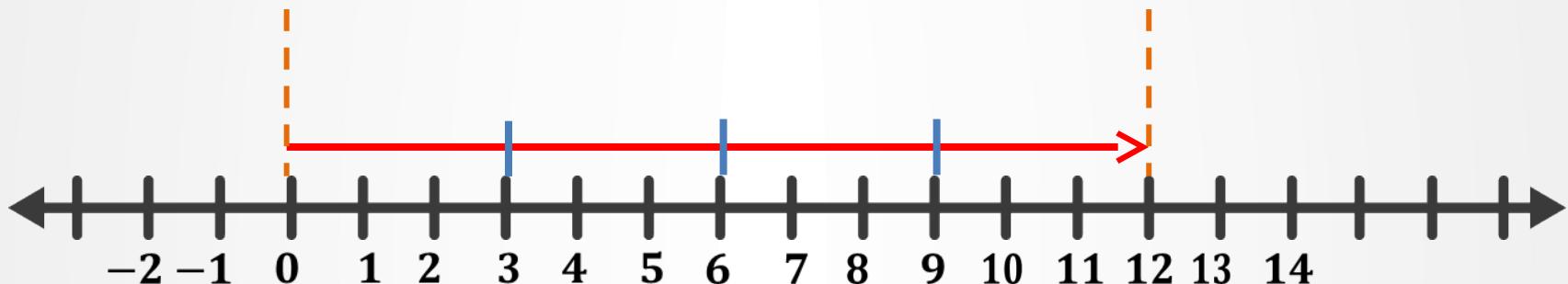
(g) $-4 \times (-7) =$

(h) $4 \times (-12) =$

PEMBAHAGIAN INTEGER

PERMODELAN PEMBAHAGIAN MENGGUNAKAN GARIS NOMBOR

Contoh 1 $(+12) \div (+3)$



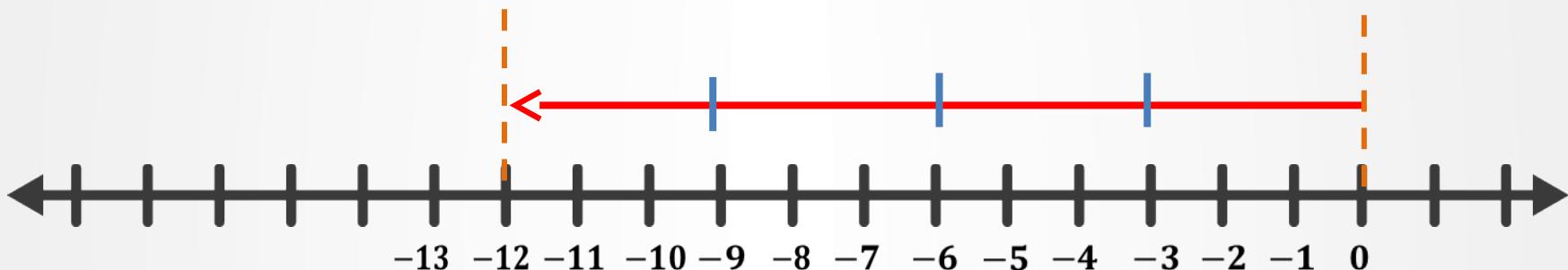
Bagaimanakah kedua-dua integer dalam $(+12) \div (+3)$ diwakilkan pada garis nombor?

Terangkan bagaimana garis nombor boleh digunakan untuk memodelkan $(+12) \div (+4)$.

Lukis garis nombor tersebut.

PERMODELAN PEMBAHAGIAN MENGGUNAKAN GARIS NOMBOR

Contoh 1 $(- 12) \div (- 3)$



Bagaimanakah kedua-dua integer dalam $(- 12) \div (- 3)$ diwakilkan pada garis nombor?

Terangkan bagaimana garis nombor boleh digunakan untuk memodelkan $(- 12) \div (- 4)$.

Lukis garis nombor tersebut.

Selesaikan.

(a) $8 \div (-2) =$

(b) $-8 \div (+2) =$

(c) $-8 \div (-2) =$

(d) $12 \div (-3) =$

(e) $-12 \div (+3) =$

(f) $-12 \div (-3) =$

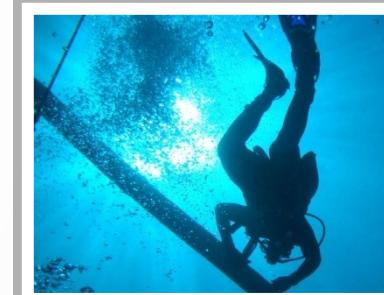
MENYELESAIKAN MASALAH YANG MELIBATKAN INTEGER

AKTIVITI 1

Wakilkan setiap yang berikut dengan integer yang sesuai. Terangkan jawapan anda.

(a) Suhaimi meminjam duit abangnya sebanyak RM60 untuk membeli sehelai kemeja.

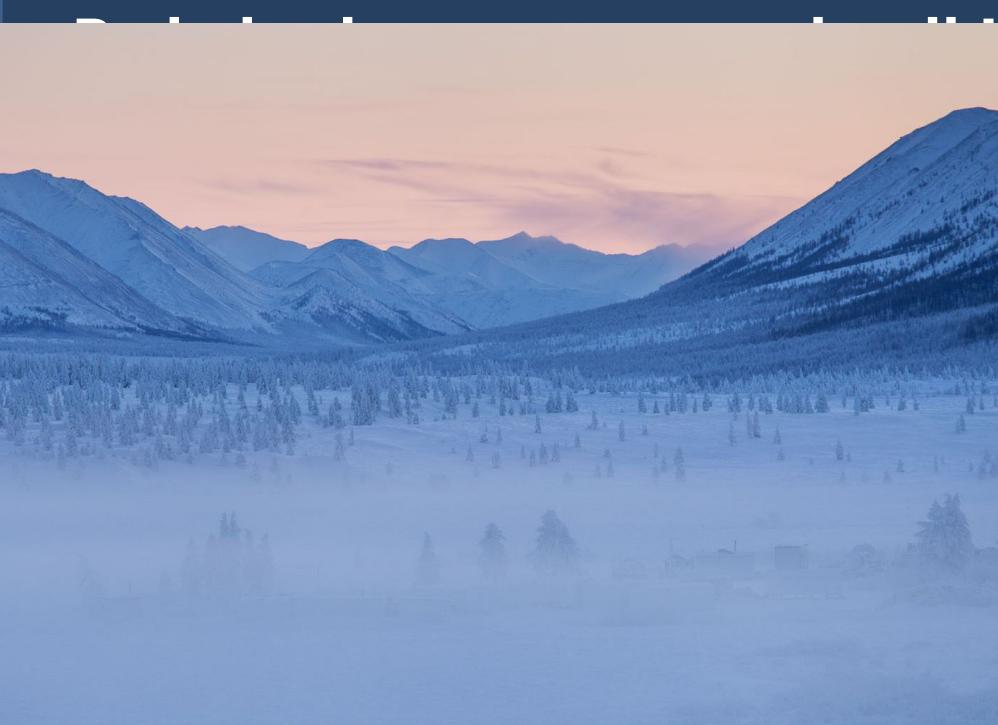
- (b) Encik Tan menyelam 15 meter ke dalam laut.
- (c) Erina menerima gaji bulan Julai sebanyak RM1200.
- (d) Suhu di Artik pada musim sejuk mencecah -50°C .



AKTIVITI 2

Oymyakon, di Siberia, Russia, adalah sebuah perkampungan yang mengandungi lebih kurang 500 orang pendudu dan dianggap sebagai antara kawasan yang paling sejuk didiami oleh manusia.

Pada suatu hari di bulan Julai, purata suhu di Oymyakon ialah -10°C .



AKTIVITI 3

Nyatakan sama ada pernyataan di bawah benar atau tidak benar. Jika tidak benar, terangkan.

- (a) Sifar adalah negatif.
- (b) Sebarang nombor negatif adalah lebih kecil daripada sebarang nombor positif.
- (c) Sekiranya kita menambah dua nombor yang bersongsangan, hasilnya ialah 1.
- (d) Semua integer mempunyai songsangan.
- (e) Songsangan bagi -30 ialah 30 .
- (f) Semua integer adalah sama ada positif atau negatif.

AKTIVITI 4



Nyatakan dua nilai suhu yang mempunyai beza 36°C dan salah satu suhu tersebut mempunyai nilai negatif.

AKTIVITI 5

$$18 + - 35 + - 15 + 35 + - 18$$

Terangkan bagaimana anda boleh menentukan jawapan bagi ayat matematik di atas tanpa membuat sebarang pengiraan.

AKTIVITI 6



Pada bulan Mei, Sani meminjam RM25 daripada kakaknya.

Pada 3 Jun, dia mendapat wang saku dari ayahnya sebanyak RM15. Dia membeli alat tulis sebanyak RM3 dan memberikan semua baki wang saku kepada kakaknya.

Pada 4 Jun, dia mendapat upah RM12 kerana membantu jirannya memandikan kucing. Dia memberikan RM12 kepada kakaknya.

Adakah dia masih berhutang kepada kakaknya?

Berapa banyakkah hutang tersebut?

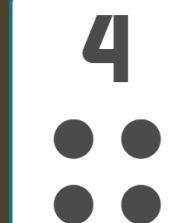
Terangkan jawapan anda.

AKTIVITI 7



Merah mewakili
nombor negatif

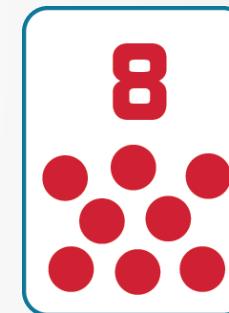
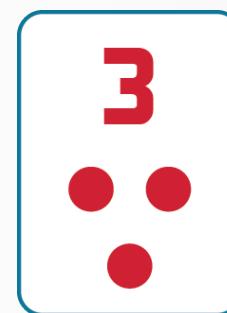
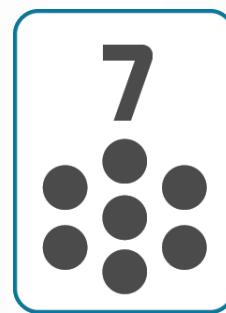
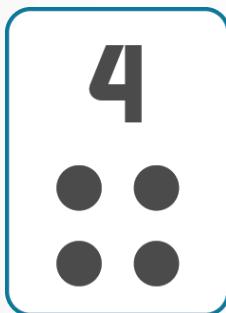
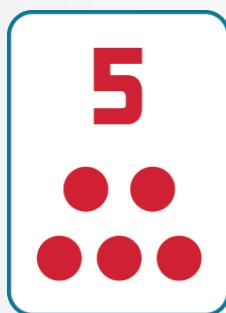
Mewakili -3



Hitam mewakili
nombor negatif

Mewakili +4

Kesemua kad berikut di masukkan ke dalam sebuah kota



**Kad yang manakah yang perlu dikeluarkan
sekiranya jumlah kesemua nilai ialah +3.
Terangkan jawapan anda,**

AKTIVITI 8

- (a) Sumaiyah menyatakan bahawa sekiranya purata suatu set data yang mengandungi integer adalah negatif, maka terdapat lebih banyak integer negatif dalam set data itu berbanding integer positif. Adakah anda bersetuju dengan kenyataan Sumaiyah? Bincang dan terangkan jawapan anda.
- (b) Bolehkah perbezaan antara dua nombor negatif menjadi positif? Terangkan jawapan anda dan tunjukkan satu contoh bagi menyokong jawapan anda.

TERTIB PENGIRAAAN

TERTIB PENGIRAAN

Selesaikan.

$$5 + 5 \times 5 - 5 =$$

Apakah jawapan yang telah anda peroleh?

Adakah semua murid mendapat jawapan yang sama?

TERTIB PENGIRAAN

Tentukan jawapan kepada ayat matematik berikut.

$$3 + 5 \times 4$$

Mari kita lihat situasi berikut.

Aini bekerja di kedai makan selama 4 jam dan menerima gaji sebanyak RM5 sejam. Seorang pelanggan telah memberikan RM3 kepada Aini sebagai tip.

Modelkan ayat matematik bagi situasi yang diberi.

Bandingkan ayat matematik anda dengan ayat matematik di atas.

Anda boleh mengira hasilnya.

TERTIB PENGIRAAN

Dalam menyelesaikan sesuatu ayat matematik, tertib operasi adalah penting. Mengapa? Bincangkan.



TERTIB PENGIRAAN

Sentiasa lakukan operasi matematik mengikut tertib berikut.

Operasi dalam kurungan

Pendaraban dan pembahagian dari kiri ke kanan

Penambahan dan penolakan dari kiri ke kanan

Selesaikan dua soalan yang telah diberikan tadi menggunakan tertib operasi. Apakah yang anda peroleh?

TERTIB PENGIRAAN

Rose membuat pengiraan berikut.

$$\begin{aligned}12 \div 3 \times 4 \\= 12 \div 12 \\= 1\end{aligned}$$

Adakah anda bersetuju dengan pengiraan Rose?
Terangkan jawapan anda.

TERTIB PENGIRAAN

Selesaikan yang berikut.

(a) $21 \div (7 - 4)$

(c) $5 + 8 - 6$

(e) $3 + 5 \times 2 - 4$

(g) $25 \div 5 + 4 \times 3$

(b) $21 \div 7 - 2$

(d) $5 + (8 - 6)$

(f) $3 + (5 \times 2) - 4$

(h) $25 \div (8 - 3) \times 4$

TERTIB PENGIRAAN

1 =
2 =
3 =
4 =
5 =
6 =
7 =
8 =
9 =
10 =

Lakukan aktiviti berikut secara berpasangan.

Bentukkah 10 ayat matematik dengan jawapan kepada ayat matematik anda tersebut seperti di sebelah.

Anda mesti mengaplikasikan tertib operasi yang telah anda pelajari, iaitu

- kurungan
- darab atau/dan bahagi
- tambah atau/dan tolak

Gunakan kreativiti bagi mempelbagaikan ayat matematik anda. Tulis pada kertas mahjung dan lakukan pembentangan pada laluan galeri.

HUKUM KALIS TUKAR TERTIB, HUKUM KALIS SEKUTUAN & HUKUM KALIS AGIHAN

HUKUM KALIS TUKAR TERTIB

$$a + b = b + a$$

Contoh:

$$2 + 3 = 3 + 2$$

$$5 + 4 = 4 + 5$$

$$6 + 3 = 3 + 6$$

$$a \times b = b \times a$$

Contoh:

$$2 \times 3 = 3 \times 2$$

$$5 \times 4 = 4 \times 5$$

$$6 \times 3 = 3 \times 6$$

Teliti maklumat di atas yang menerangkan Hukum Kalis Tukar Tertib.

Terangkan apa yang anda faham tentang Hukum Kalis Tukar Tertib?

Adakah Hukum Kalis Tukar Tertib benar bagi operasi tolak dan bahagi?

Bincang dan terangkan.

HUKUM KALIS SEKUTUAN

$$(a + b) + c = a + (b + c)$$

Contoh:

$$(2 + 3) + 4 = 2 + (3 + 4)$$

$$(a \times b) \times c = a \times (b \times c)$$

Contoh:

$$(2 \times 3) \times 4 = 2 \times (3 \times 4)$$

Teliti maklumat di atas yang menerangkan Hukum Kalis Sekutuan.

Terangkan apa yang anda faham tentang Hukum Kalis Sekutuan?

Adakah Hukum Kalis Sekutuan benar bagi operasi tolak dan bahagi?

Bincang dan terangkan.

HUKUM KALIS AGIHAN

$$(a + b) \times c = ac + bc$$

Tentusahkan Hukum Kalis Agihan.

Terangkan apa yang anda faham tentang Hukum Kalis Agihan.

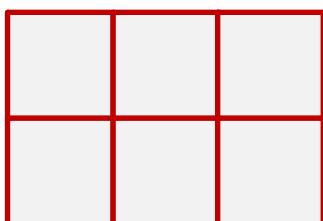
HUKUM KALIS AGIHAN

$$(a + b) \times c = ac + bc$$

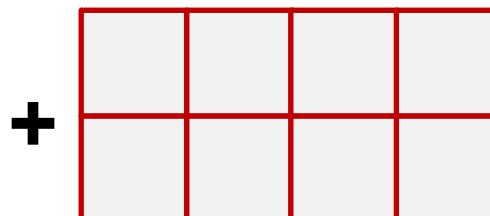
Bentukkan ayat matematik yang memenuhi Hukum Kalis Agihan dan modelkan dengan menggunakan konsep luas.

Hukum Kalis Agihan boleh dimodelkan dengan menggunakan konsep luas.

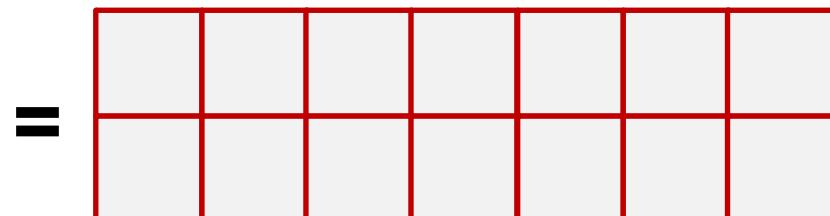
$$2 \times 3 + 2 \times 4 = 2 \times (3 + 4)$$



$$2 \times 3$$



$$2 \times 4$$



$$2 \times 7$$

CONTOH 2

Jadual menunjukkan harga barang di sebuah pasaraya. Puan Salmah membeli 5 bungkus biskut *marie* dan

Tulis dua ayat matematik yang mewakili jumlah wang yang perlu dibayar oleh Puan Salmah.

Terangkan bagaimanakah Puan Salmah boleh menggunakan Hukum Kalis Agihan untuk menghitung jumlah wang yang perlu dibayar olehnya?

BARANG	HARGA (RM)
Biskut <i>marie</i>	3
Ayam 1 kg	7
Koko Crunch	13
Sabun pinggan	5
Batang saderi	4



CONTOH PENTAKSIRAN KBAT

- 1) Adam menyelam 10 meter di bawah paras laut. Dia turun sebanyak 5 meter selepas 5 minit. Selepas 10 minit, dia turun lagi sebanyak 8 meter. Di manakah kedudukan Adam sekarang.
- 2) Ilmuna memasuki sebuah lif untuk ke bilik hotelnya yang berada di tingkat 10. Selepas itu dia turun untuk makan tengah hari di cafeteria sebanyak 8 tingkat. Selepas habis makan tengah hari, dia naik sebanyak 3 tingkat untuk ke bilik seminar. Selepas habis seminar, dia turun lagi sebanyak 4 tingkat untuk pergi ke kolam renang. Di tingkat berapakah letaknya kolam renang di hotel tersebut?
- 3) Suhu suatu larutan kimia yang diletakkan dalam ais ketul pada asalnya adalah 25°C - 2°C . Kemudian larutan itu dimasukkan ke dalam peti sejuk dan suhunya menurun sebanyak 30°C . Selepas 2 jam, larutan itu dikeluarkan dari peti sejuk dan dipanaskan dan suhunya naik sebanyak 20°C . Cari suhu akhir larutan tersebut.
- 4) Mawar membeli sebuah buku cerita berharga RM35, sebuah majalah berharga RM12 dan sebuah kamus berharga RM27. Jika Mawar memberi duit sebanyak RM100 kepada penjual tersebut, berapakah wang baki yang akan dikembalikan kepada Mawar.

5) Terdapat 19 murid lelaki dan 24 murid perempuan di Tingkatan 1 Cemerlang. Setiap murid lelaki membayar RM12 untuk baju sukan dan setiap murid perempuan membayar RM15 untuk baju sukan.

Berapakah jumlah keseluruhan bayaran mereka?

6) Sebotol minyak masak berharga RM17 dan sekampit beras berharga RM35. Ibu membeli 3 botol minyak masak dan sekampit beras dengan memberikan wang tunai sebanyak RM100. Berapakah baki yang akan diterima oleh ibu?

7) Sekeping kertas A4 boleh memuatkan 27 baris perkataan. Jika harga sekeping kertas A4 adalah 3 sen dan kos mencetak adalah 5 sen sekeping. Berapakah kos (dalam sen) yang perlu dibayar bagi 1234 baris perkataan.

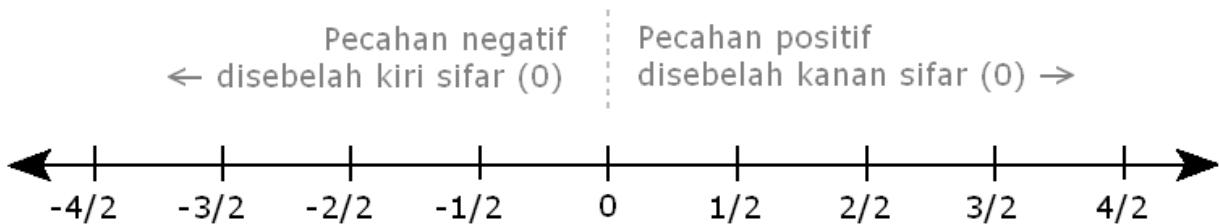
Pecahan Positif dan Negatif

Pecahan boleh ditandakan pada garis nombor (number line).

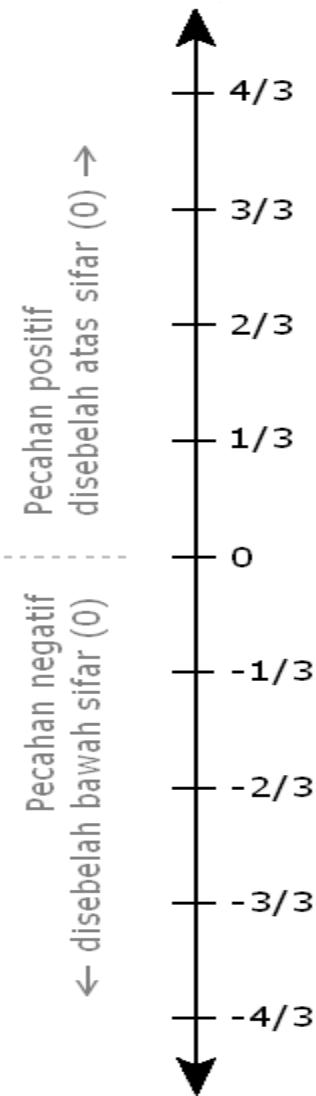
Pecahan positif (positive fraction) adalah pecahan dengan atau tanpa tanda (sign) positif (+), dan mempunyai nilai yang lebih besar daripada sifar (zero). Contohnya, $+ \frac{6}{7}$, $+ \frac{5}{8}$, $+ \frac{2}{9}$ boleh ditulis tanpa tanda '+': $\frac{6}{7}$, $\frac{5}{8}$, $\frac{2}{9}$.

Pecahan negatif merupakan pecahan dengan tanda negatif (-), yang mempunyai nilai yang kurang daripada sifar. Contohnya, $- \frac{3}{4}$, $- \frac{1}{5}$, $- \frac{5}{11}$.

Pada garis nombor melintang (horizontal number line), pecahan positif adalah kesemua pecahan yang disebelah kanan sifar (0), manakala pecahan negatif kesemua pecahan yang di sebelah kiri sifar (0).



Pada garis nombor menegak (vertical number line), pecahan positif adalah kesemua pecahan di atas daripada sifar (0), manakala pecahan negatif adalah kesemua pecahan yang di bawah sifar (0).



Melaksanakan penambahan, penolakan, pendaraban atau pembahagian pecahan.

Kaedah-kaedah untuk menambah, menolak, mendarab, atau membahagi pecahan positif dan negatif, adalah sama seperti dilakukan pada integer-integer.

Tanda kurungan (brackets) gunakan untuk membezakan operasi dari tanda-tanda nombor. Contohnya:

$$+(+) = +, \quad +(-) = -, \quad -(+) = -, \quad -(-) = +$$

Contoh 1:

Selesaikan yang berikut.

- $-1/8 + (-1/3)$

Jwb:

$$= -1/8 - 1/3$$

GSTK (LCM) bagi 8 dan 3 adalah 24.

$$= -3/24 - 8/24$$

$$= -11/24$$

- $-2/7 - (-1/5)$

Jwb:

$$= -2/7 + 1/5$$

GSTK (LCM) bagi 7 dan 5 adalah 35.

$$= -10/35 + 7/35$$

$$= -3/35$$

Contoh 2:

Kirakan yang berikut.

- $\frac{5}{6} \times (-\frac{7}{10})$

Jwb:

$$= \frac{5}{6} \times (-\frac{7}{10})$$

$$= -\frac{7}{12}$$

- $-\frac{3}{5} \div (-\frac{9}{25})$

Jwb:

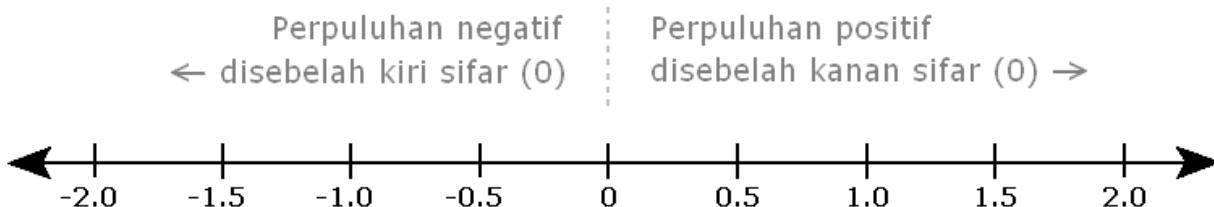
$$-\frac{3}{5} \div (-\frac{9}{25}) = -\frac{3}{5} \times (-\frac{25}{9})$$

$$= \frac{5}{3}$$

Perpuluhan Positif dan Negatif

Perpuluhan (decimals) boleh ditandakan pada garis nombor (number line).

Nombor perpuluhan positif adalah mengarah ke kanan daripada sifar (0), manakala nombor perpuluhan negatif pula mengarah ke kiri daripada sifar (0).



Melaksanakan penambahan, penolakan, pendaraban atau pembahagian perpuluhan.

Kaedah-kaedah untuk menambah, menolak, mendarab dan membahagi perpuluhan positif dan negatif adalah sama seperti kaedah-kaedah yang digunakan untuk integer.

Contoh 1:

Kirakan yang berikut:

- $-8.4 + (-3.5)$

Jwb:

$$+(-) = -$$

$$= -8.4 - 3.5$$

$$= -11.9$$

- $-8.4 - (-3.5)$

Jwb:

$$-(-) = +$$

$$= -8.4 + 3.5$$

$$= -4.9$$

Contoh 2:

Kirakan yang berikut:

- $-8.4 \times (-2.5)$

Jwb:

$$(-) \times (-) = +$$

$$= 8.4 \times 2.5$$

$$= 21$$

- $-8.4 \div 2.5$

Jwb:

$$(-) \div (+) = -$$

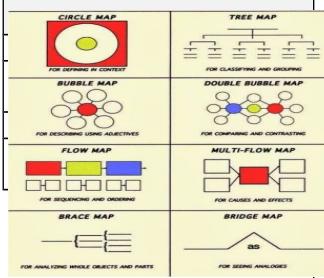
Gerakkan titik perpuluhan satu tempat ke sebelah kanan.

$$= -84 \div 25$$

$$= -84/25$$

$$= -3.36$$

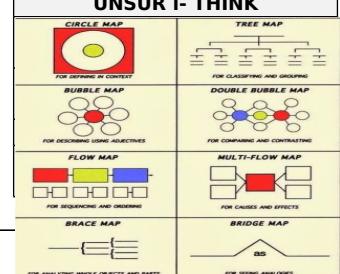
TAPAK OK

M. PELAJARAN TINGKATAN	MATEMATIK 1 TR	TARIKH HARI ISNIN	9.1.17 12.30-2.00	MOD PELAJARAN PERBINCANGAN x EKSPERIMEN KUMPULAN x TEKNOLOGI SIMULASI LAIN-LAIN
BIL MURID	25	MASA		
BIDANG PEMBELAJAR AN	NISBAH			
STANDARD KANDUNGAN	1.2 Operasi asas aritmetik yang melibatkan integer			TAHAP PEMIKIRAN MENCIPTA MENILAI MENGANALISIS x MENGAPLIKASI MEMAHAMI
STANDARD PEMBELAJAR AN	Diakhirkelajaran murid dapat : 1.2.3 Membuat pengiraan yang melibatkan gabungan operasi asas aritmetik bagi integer mengikut tertib operasi. 1.2.4 Menghuraikan hukum operasi aritmetik iaitu Hukum Identiti, Hukum Kalis Tukar Tertib, Hukum Kalis Sekutuan dan Hukum Kalis Agihan			
OBJEKTIF PEMBELAJAR AN/ KRITERIA KEJAYAAN (SC)	Pelajar akan berjaya jika mereka dapat - Menjawab 4/5 soalan gabungan operasi integer dengan betul - Menjawab 4/5 soalan menggunakan hukum operasi aritmetik dengan betul			
AKTIVITI PEMBELAJAR AN	1. Pelajar ingat semula konsep BODMAS untuk mengenalpasti urutan penyelesaian dalam soalan gabungan operasi. Setiap kumpulan diberi nombor dan pelajar dalam kumpulan membuat perbincangan dan diberi 1 nombor. Wakil tulis nombor dihadapan. 2. Aktiviti 1: Pelajar membuat latihan dan perbincangan dalam kumpulan untuk soalan yang diberi bagi setiap kumpulan 3. Setiap kumpulan membuat pembentangan jalan penyelesaian 4. Pelajar mencatat hasil perbincangan 5. Aktiviti 2 : Pelajar mengenalpasti hukum operasi aritmetik dan menjawab soalan menggunakan hukum. Pelajar dalam kumpulan membuat hukum berdasarkan soalan yang diberi. 6. Pelajar membuat kesimpulan 7. Pelajar membuat soalan pengukuhan.			ELEMEN MERENTASI KURIKULUM (EMK) BAHASA KREATIVITI DAN INOVASI KELESTARIAN TEK MAKLUMAT & KOMUNIKASI NILAI MURNI KELESTARIAN GLOBAL SAIN & TEKNOLOGI PEN KEWANGAN PATRIOTISM KEUSAHAWANAN x
				PDP ABAD KE 21 ENTRY / EXIT CARD ROLLAY ROBIN BRAINSTORMING TRAFIC LIGHT GALERY WALK BUS STOP GAMES THINK PAIR SQUARE GROUP PRESENTATION THINK PAIR SHARE
				TAHAP PENGUASAAN TAHAP 1 TAHAP 4 TAHAP 2 TAHAP 5 TAHAP 3 TAHAP 6

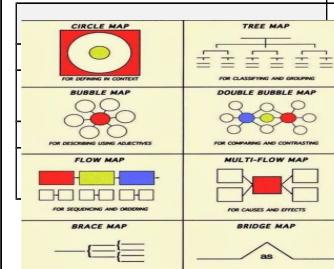
MATA PELAJARAN	MATEMATIK	TARIKH	3/1/2016	MOD PEMBELAJARAN	
TINGKATAN	1 TAR	HARI	SELASA	Perbincangan	X
BIL. MURID	___ / 25	MASA	7.30-9.00 PAGI	Kerja Kumpulan	X
BIDANG PEMBELAJARAN	1. Nombor Nisbah		Simulasi		
STANDARD KANDUNGAN	1.1 Integer		Eksperimen		
KRITERIA KEJAYAAN (SC)	Pelajar akan berjaya jika mereka dapat:		Lain-lain :		
	1. Mengenal sekurang-kurangnya 3 daripada 6 nombor positif dan nombor negatif berdasarkan situasi sebenar.		KBAT		
	2. Mengenal dan memerihal sekurang-kurangnya 5 integer.		Mencipta		
			Menilai		
			Menganalisis	X	
			Mengaplikasi	X	
			Memahami		
AKTIVITI PEMBELAJARAN	1. Set induksi : Pelajar diberikan situasi seperti suhu glasier, suhu di gurun, aras bangunan bertingkat. Pelajar menyatakan nilai suhu terhadap situasi yang diberikan dan menyatakan aras tingkat-tingkat dalam bangunan menggunakan nombor.		Mengingati		
	2. Aktiviti 1: Secara berpasangan, pelajar dikehendaki mengenalpasti integer positif & negative (Aktiviti penerokaan 1) dan menyatakan apa yang dimaksudkan dengan integer.				
	3. Aktiviti 2 : Secara individu, pelajar dikehendaki menjawab soalan kuiz yang diberikan oleh guru Pelajar yang menjawab dengan betul akan diberikan ganjaran.				
	4. Aktiviti 3: Pelajar diberikan latihan yang mengandungi 10 soalan untuk dijawab dalam masa 10 minit. Guru berbincang jawapan bersama pelajar. Penilaian setiap pelajar diambil.				
	5. Penutup : Pelajar membuat rumusan tentang apa yang telah dipelajari pada hari ini.				
	Buku Teks	X	Keratan Akhbar	UNSUR i-THINK	
ABM	Buku Kerja		Majalah	Peta Pokok	X
	Edaran		Rujukan	Peta Bulatan	
	Carta	X	Lain-lain	Peta Buih	
				Peta Buih Berganda	
EMK	Belajar cara belajar			Peta Alir	
				Peta Titi	
NILAI	Kerja sama dalam kumpulan			Peta Dakap	
REFLEKSI				Peta Pelbagai Alir	
				AKTIVITI PENGAYAAN	
CATATAN				Latihan Bertulis	X
				Kerja Rumah	
				Lain-lain:	

MATA PELAJARAN	MATEMATIK	TARIKH	3/1/2016	MOD PEMBELAJARAN	
TINGKATAN	1 TAR	HARI	SELASA	Perbincangan	X
BIL. MURID	___ / 25	MASA	7.30-9.00 PAGI	Kerja Kumpulan	X
BIDANG PEMBELAJARAN	1. Nombor Nisbah			Simulasi	
STANDARD KANDUNGAN	1.1 Integer			Eksperimen	
KRITERIA KEJAYAAN (SC)	<p>Pelajar akan berjaya jika mereka dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mewakilkan sekurang-kurangnya 4 daripada 8 nombor integer pada garis nombor dan membuat perkaitan antara nilai integer dengan kedudukan integer tersebut berbanding integer lain pada garis nombor 2. Membanding dan menyusun sekurang-kurangnya 5 integer mengikut tertib. 			Lain-lain :	
				KBAT	
				Mencipta	
				Menilai	
				Menganalisis	X
				Mengaplikasi	X
				Memahami	
				Mengingati	
AKTIVITI PEMBELAJARAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Set induksi : Pelajar melihat garis yang terdapat dalam pembaris dan membuat kesimpulan bagaimana nombor disusun 2. Aktiviti 1: Secara berpasangan, pelajar dikehendaki mengenalpasti kedudukan nombor integer positif & negatif (Aktiviti penerokaan 1) yang diberi dan menyatakan perkaitannya. 3. Aktiviti 2 : Secara individu, pelajar dikehendaki menjawab soalan kuiz yang diberikan oleh guru . 4. Aktiviti 3: Pelajar diberikan latihan yang mengandungi 10 soalan untuk dijawab dalam masa 10 minit. Guru berbincang jawapan bersama pelajar. Penilaian setiap pelajar diambil . 5. Penutup : Pelajar membuat rumusan tentang apa yang telah dipelajari pada hari ini. 				

MATA PELAJARAN	MATEMATIK	TARIKH	3/1/2016	MOD PEMBELAJARAN	
TINGKATAN	1 TAR	HARI	SELASA	Perbincangan	X
BIL. MURID	___ / 25	MASA	7.30-9.00 PAGI	Kerja Kumpulan	X
BIDANG PEMBELAJARAN	1. Nombor Nisbah			Simulasi	
STANDARD KANDUNGAN	1.1 Integer			Eksperimen	
KRITERIA KEJAYAAN (SC)	Pelajar akan berjaya jika mereka dapat:			Lain-lain :	
	1. Membanding dan menyusun sekurang-kurangnya 5 integer mengikut tertib.			KBAT	
	2. Menambah dan menolak integer dan menjawab sekurang-kurangnya 5 soalan dengan betul.			Mencipta	
				Menilai	
				Menganalisis	X
				Mengaplikasi	X
				Memahami	
			Mengingati		
AKTIVITI PEMBELAJARAN	1. Set induksi : Pelajar membaca contoh peristiwa dalam buku teks				
	2. Aktiviti 1: Secara berpasangan, pelajar dikehendaki mengenalpasti pergerakan nombor integer dalam garis nombor bagi operasi tambah dan tolak.				
	Pelajar juga membuat kerja berkumpulan dengan menggunakan kad warna bagi menyelesaikan penambahan dan penolakan integer dengan kaedah memadankan kad mengikut warna. (warna biru sebagai integer positif dan warna merah sebagai integer negatif)				
	3. Aktiviti 2 : Secara individu, pelajar dikehendaki menjawab soalan kuiz yang diberikan oleh guru .				
	4. Aktiviti 3: Pelajar diberikan latihan yang mengandungi soalan untuk dijawab dalam masa 10 minit. Guru berbincang jawapan bersama pelajar. Penilaian setiap pelajar diambil .				
	5. Penutup : Pelajar membuat rumusan tentang apa yang telah dipelajari pada hari ini.				

M. PELAJARAN	MATEMATIK	TARIKH	9.1.17	MOD PELAJARAN
TINGKATAN	1 KRK	HARI	ISNIN	
BIL MURID	27	MASA	10.20-11.50	
BIDANG PEMBELAJARAN	NISBAH			
STANDARD KANDUNGAN	1.1 INTEGER			
STANDARD PEMBELAJARAN/OBJEKTIF PEMBELAJARAN (LO)	Diakhirkapelajaran murid dapat : -mengenal nombor positif dan negative berdasarkan situasi sebenar. -mewakilkan integer pada garis nombor dan membuat perkaitan antara nilai integer dengan kedudukan integer tersebut berbanding integer lain pada garis nombor. -Membanding dan menyusun integer mengikut tertib.			KEM. BERFIKIR ARAS
KRITERIA KEJAYAAN (SC)	Pelajar akan berjaya jika mereka dapat -menyebut 5 nombor positif dan 5 nombor integer -mewakilkan integer pada 2 garis nombor -menyusun 3 senarai integer mengikut tertib			TINGGI
				MENCIPTA MENGAPLIKASI MENILAI MEMAHAMI MANGANALISIS MENGINGATI
				UNSUR i- THINK
				

AKTIVITI PEMBELAJARAN	1. pelajar menggunakan situasi harian untuk menerangkan maksud integer (kumpulan) 2. latihan 3. mencatat si penting	ELEMEN MERENTASI KURIKULUM (EMK)									
		<table border="1"> <tr><td>BAHASA</td><td>KREATIVITI DAN INOVASI</td></tr> <tr><td>KELESTARIAN ALAM SEKITAR</td><td>TEK MAKLUMAT & KOMUNIKASI</td></tr> <tr><td>NILAI MURNI</td><td>KELESTARIAN GLOBAL</td></tr> <tr><td>SAIN & TEKNOLOGI</td><td>PEN KEWANGAN</td></tr> <tr><td>PATRIOTISM</td><td>KEUSAHAWANAN</td></tr> </table>	BAHASA	KREATIVITI DAN INOVASI	KELESTARIAN ALAM SEKITAR	TEK MAKLUMAT & KOMUNIKASI	NILAI MURNI	KELESTARIAN GLOBAL	SAIN & TEKNOLOGI	PEN KEWANGAN	PATRIOTISM
BAHASA	KREATIVITI DAN INOVASI										
KELESTARIAN ALAM SEKITAR	TEK MAKLUMAT & KOMUNIKASI										
NILAI MURNI	KELESTARIAN GLOBAL										
SAIN & TEKNOLOGI	PEN KEWANGAN										
PATRIOTISM	KEUSAHAWANAN										
		PDP ABAD KE 21									
	<table border="1"> <tr><td>ENTRY / EXIT CARD</td><td>ROLLAY ROBIN</td></tr> <tr><td>BRAINSTORMING</td><td>TRAFIG LIGHT</td></tr> <tr><td>GALERY WALK</td><td>BUS STOP</td></tr> <tr><td>GAMES</td><td>THINK PAIR SQUARE</td></tr> <tr><td>GROUP PRESENTATION</td><td>THINK PAIR SHARE</td></tr> </table>	ENTRY / EXIT CARD	ROLLAY ROBIN	BRAINSTORMING	TRAFIG LIGHT	GALERY WALK	BUS STOP	GAMES	THINK PAIR SQUARE	GROUP PRESENTATION	THINK PAIR SHARE
ENTRY / EXIT CARD	ROLLAY ROBIN										
BRAINSTORMING	TRAFIG LIGHT										
GALERY WALK	BUS STOP										
GAMES	THINK PAIR SQUARE										
GROUP PRESENTATION	THINK PAIR SHARE										
		PENTAKSIRAN									
	<table border="1"> <tr><td>LISAN</td><td>LAT. BUKU TEKS</td></tr> <tr><td>KUIZ</td><td>LAMPIRAN</td></tr> <tr><td>PEMBENTANGAN</td><td>LAIN- LAIN</td></tr> </table>	LISAN	LAT. BUKU TEKS	KUIZ	LAMPIRAN	PEMBENTANGAN	LAIN- LAIN				
LISAN	LAT. BUKU TEKS										
KUIZ	LAMPIRAN										
PEMBENTANGAN	LAIN- LAIN										

M. PELAJARAN TINGKATAN BIL MURID BIDANG PEMBELAJARAN STANDARD KANDUNGAN	MATEMATIK 1 TR 25 NISBAH 1.2 Operasi asas aritmetik yang melibatkan integer	TARIKH HARI MASA 9.1.17 ISNNIN 12.30-2.00	MOD PELAJARAN PERBINCANGAN x EKSPERIMENT KUMPULAN x TEKNOLOGI SIMULASI LAIN-LAIN
STANDARD PEMBELAJARAN	Diakhirkapelajaran murid dapat : -1.2.1 Menambah dan menolak integer menggunakan garis nombor atau kaedah lain yang sesuai. Seterusnya membuat generalisasi tentang penambahan dan penolakan integer.		TAHAP PEMIKIRAN MENCINTA x MENGAPLIKASI MENILAI MEMAHAMI MENGANALISIS x MENGINGATI
	1.2.2 Mendarab dan membahagi integer menggunakan pelbagai kaedah. Seterusnya membuat generalisasi tentang pendaraban dan pembahagian integer.		
OBJEKTIF PEMBELAJARAN AN/ KRITERIA KEJAYAAN	Pelajaran berjaya jika mereka dapat -Menjawab 8/10 soalan tambah dan tolak integer dengan betul - Menjawab 8/10 soalan darab dan bahagi dengan betul		ELEMEN MERENTASI KURIKULUM (EMK) BAHASA KREATIVITI DAN INOVASI KELESTARIAN ALAM TEK MAKLUMAT & KOMUNIKASI

(SC)	<p>1. pelajar menggunakan kad warna untuk membuat penambahan dan penolakan (kumpulan)</p> <p>2. Pelajar membuat latihan</p> <p>3. Pelajar meneroka konsep darab dan bagi dengan merujuk buku teks</p> <p>4. Pelajar mencatat isi penting</p> <p>5. Pelajar membuat kesimpulan</p>	<table border="1"> <tr><td>SEKITAR</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>NILAI MURNI</td><td>KELESTARIAN GLOBAL</td><td></td></tr> <tr><td>SAIN & TEKNOLOGI</td><td>PEN KEWANGAN</td><td></td></tr> <tr><td>PATRIOTISM</td><td>KEUSAHAWANAN</td><td>x</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><th colspan="2">PDP ABAD KE 21</th></tr> <tr><td>ENTRY / EXIT CARD</td><td>ROLLAY ROBIN</td></tr> <tr><td>BRAINSTORMING</td><td>TRAFIG LIGHT</td></tr> <tr><td>GALERY WALK</td><td>BUS STOP</td></tr> <tr><td>GAMES</td><td>THINK PAIR SQUARE</td></tr> <tr><td>GROUP PRESENTATION</td><td>THINK PAIR SHARE</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><th colspan="2">TAHAP PENGUASAAN</th></tr> <tr><td>TAHAP 1</td><td>TAHAP 4</td></tr> <tr><td>TAHAP 2</td><td>TAHAP 5</td></tr> <tr><td>TAHAP 3</td><td>TAHAP 6</td></tr> </table>	SEKITAR			NILAI MURNI	KELESTARIAN GLOBAL		SAIN & TEKNOLOGI	PEN KEWANGAN		PATRIOTISM	KEUSAHAWANAN	x	PDP ABAD KE 21		ENTRY / EXIT CARD	ROLLAY ROBIN	BRAINSTORMING	TRAFIG LIGHT	GALERY WALK	BUS STOP	GAMES	THINK PAIR SQUARE	GROUP PRESENTATION	THINK PAIR SHARE	TAHAP PENGUASAAN		TAHAP 1	TAHAP 4	TAHAP 2	TAHAP 5	TAHAP 3	TAHAP 6
SEKITAR																																		
NILAI MURNI	KELESTARIAN GLOBAL																																	
SAIN & TEKNOLOGI	PEN KEWANGAN																																	
PATRIOTISM	KEUSAHAWANAN	x																																
PDP ABAD KE 21																																		
ENTRY / EXIT CARD	ROLLAY ROBIN																																	
BRAINSTORMING	TRAFIG LIGHT																																	
GALERY WALK	BUS STOP																																	
GAMES	THINK PAIR SQUARE																																	
GROUP PRESENTATION	THINK PAIR SHARE																																	
TAHAP PENGUASAAN																																		
TAHAP 1	TAHAP 4																																	
TAHAP 2	TAHAP 5																																	
TAHAP 3	TAHAP 6																																	

M. PELAJARAN	MATEMATIK	TARIKH	9.1.17	<table border="1"> <tr><th colspan="2">MOD PELAJARAN</th></tr> <tr><td>PERBINCANGAN</td><td>x</td><td>EKSPERIMEN</td><td></td></tr> <tr><td>KUMPULAN</td><td>x</td><td>TEKNOLOGI</td><td></td></tr> <tr><td>SIMULASI</td><td></td><td>LAIN-LAIN</td><td></td></tr> </table> <table border="1"> <tr><th colspan="2">KEM. BERFIKIR ARAS</th></tr> <tr><th colspan="2">TINGGI</th></tr> <tr><td>MENCIPTA</td><td>MENAPAKLISASI</td></tr> <tr><td>MENILAI</td><td>MEMAHAMI</td></tr> <tr><td>MENGANALISIS</td><td>x MENGINGATI</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><th colspan="2">UNSUR i- THINK</th></tr> <tr><td style="text-align: center;"> </td><td style="text-align: center;"> </td></tr> </table> <table border="1"> <tr><th colspan="2">ELEMEN MERENTASI KURIKULUM (EMK)</th></tr> <tr><td>BAHASA</td><td>KREATIVITI DAN INOVASI</td></tr> <tr><td>KELESTARIAN ALAM SEKITAR</td><td>TEK MAKLUMAT & KOMUNIKASI</td></tr> <tr><td>NILAI MURNI</td><td>KELESTARIAN GLOBAL</td></tr> <tr><td>SAIN & TEKNOLOGI</td><td>PEN KEWANGAN</td></tr> <tr><td>PATRIOTISM</td><td>KEUSAHAWANAN</td><td>x</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><th colspan="2">PDP ABAD KE 21</th></tr> <tr><td>ENTRY / EXIT</td><td>ROLLAY</td></tr> </table>	MOD PELAJARAN		PERBINCANGAN	x	EKSPERIMEN		KUMPULAN	x	TEKNOLOGI		SIMULASI		LAIN-LAIN		KEM. BERFIKIR ARAS		TINGGI		MENCIPTA	MENAPAKLISASI	MENILAI	MEMAHAMI	MENGANALISIS	x MENGINGATI	UNSUR i- THINK		 	 	ELEMEN MERENTASI KURIKULUM (EMK)		BAHASA	KREATIVITI DAN INOVASI	KELESTARIAN ALAM SEKITAR	TEK MAKLUMAT & KOMUNIKASI	NILAI MURNI	KELESTARIAN GLOBAL	SAIN & TEKNOLOGI	PEN KEWANGAN	PATRIOTISM	KEUSAHAWANAN	x	PDP ABAD KE 21		ENTRY / EXIT	ROLLAY
MOD PELAJARAN																																																	
PERBINCANGAN	x	EKSPERIMEN																																															
KUMPULAN	x	TEKNOLOGI																																															
SIMULASI		LAIN-LAIN																																															
KEM. BERFIKIR ARAS																																																	
TINGGI																																																	
MENCIPTA	MENAPAKLISASI																																																
MENILAI	MEMAHAMI																																																
MENGANALISIS	x MENGINGATI																																																
UNSUR i- THINK																																																	
ELEMEN MERENTASI KURIKULUM (EMK)																																																	
BAHASA	KREATIVITI DAN INOVASI																																																
KELESTARIAN ALAM SEKITAR	TEK MAKLUMAT & KOMUNIKASI																																																
NILAI MURNI	KELESTARIAN GLOBAL																																																
SAIN & TEKNOLOGI	PEN KEWANGAN																																																
PATRIOTISM	KEUSAHAWANAN	x																																															
PDP ABAD KE 21																																																	
ENTRY / EXIT	ROLLAY																																																
TINGKATAN	1 TR	HARI	ISNIN																																														
BIL MURID	25	MASA	12.30-2.00																																														
BIDANG PEMBELAJARAN	NISBAH																																																
STANDARD KANDUNGAN	1.2 Operasi asas aritmetik yang melibatkan integer																																																
STANDARD PEMBELAJARAN/OBJKTIF PEMBELAJARAN (LO)	<p>Diakhirkelajaran murid dapat :</p> <p>1.2.3 Membuat pengiraan yang melibatkan gabungan operasi asas aritmetik bagi integer mengikut tertib operasi.</p> <p>1.2.4 Menghuraikan hukum operasi aritmetik iaitu Hukum Identiti, Hukum Kalis Tukar Tertib, Hukum Kalis Sekutuan dan Hukum Kalis Agihan</p>																																																
KRITERIA KEJAYAAN (SC)	<p>Pelajaranberjayaikanmerekadapat</p> <ul style="list-style-type: none"> -Menjawab 4/5 soalan gabungan operasi intger dengan betul - Menjawab 4/5 soalan menggunakan hokum operasi aritmetik dengan betul 																																																
AKTIVITI PEMBELAJARAN	<p>1.pelajar menggunakan menggunakan konsep BODMAS untuk mengenalpasti urutan penyelesaian dalam soalan gabungan operasi</p> <p>2. Pelajar membuat latihan dan perbincangan dalam kumpulan untuk soalan yang diberi bagi setiao kumpulan</p> <p>3. Setiap kumpulan membuat pembentangan jalan penyelesaian</p> <p>4. Pelajar mencatat hasil perbincangan</p> <p>5. Pelajar mengenalpasti hukum operasi aritmetik dan menjawab soalan menggunakan hokum.</p> <p>Pelajar membuat soalan pengukuhan dan membuat kesimpulan</p>																																																

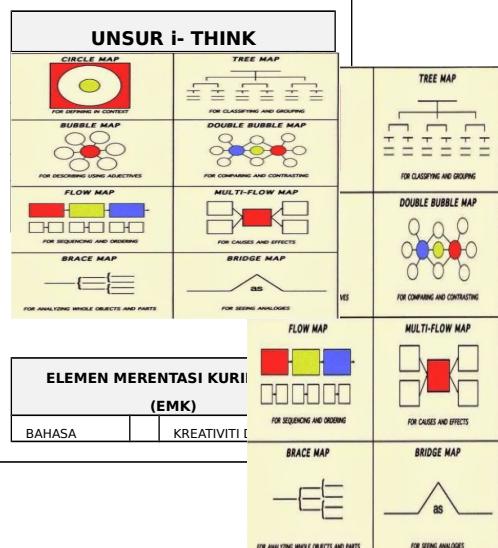
ABM	BUKU TEKS	X	CARTA		
	BUKU KERJA		KERATAN AKHBAR		
	EDARAN	X	MAJALAH		
	RUJUKAN		KAD WARNA	X	
RUJUKAN / SUMBER	Buku teks - Modul HEBAT Matematik. Internet : www.kbatsm.my				
NILAI	Bekerjasama, keyakinan dan ketepatan.				
PENTAKSIRAN SEKOLAH					
REFLEKSI					
CATATAN					

CARD		ROBIN	
BRAINSTORMING		TRAFIG LIGHT	
GALERY WALK		BUS STOP	
GAMES		THINK PAIR SQUARE	
GROUP PRESENTATION		THINK PAIR SHARE	

PENTAKSIRAN			
LISAN	X	LAT. BUKU TEKS	
KUIZ	X	LAMPIRAN	
PEMBENTANGAN		LAIN- LAIN	

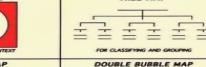
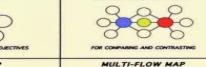
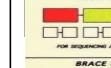
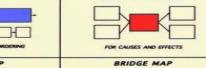
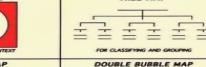
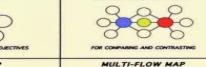
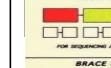
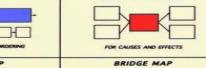
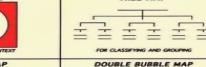
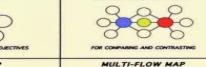
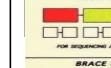
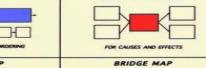
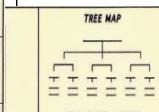
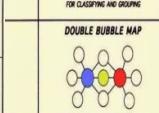
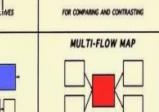
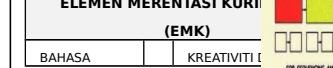
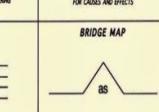
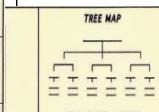
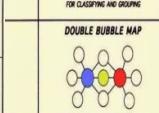
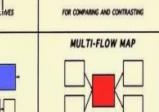
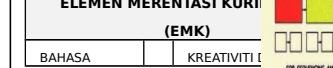
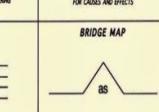
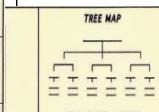
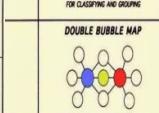
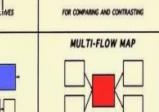
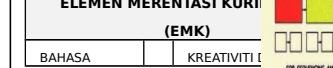
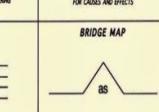
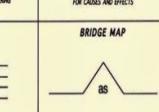
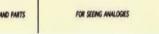
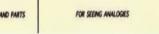
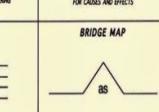
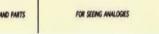
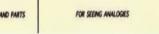
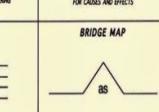
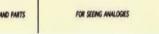
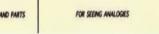
M. PELAJARAN	MATEMATIK	TARIKH	9.1.17	MOD PELAJARAN	
TINGKATAN	1 TR	HARI	ISNIN		
BIL MURID	25	MASA	12.30-2.00		
BIDANG PEMBELAJARAN	NISBAH				
STANDARD KANDUNGAN PEMBELAJARAN/OB JEKTIF PEMBELAJARAN (LO)	1.2 Operasi asas aritmetik yang melibatkan integer Diakhirpelajaran murid dapat : 1.2.6 Menyelesaikan masalah yang melibatkan integer				
KRITERIA KEJAYAAN (SC)	Pelajaranberjaya jika merekadapat -Menjawab 2/3 soalan penyelesaian masalah dengan betul				
AKTIVITI PEMBELAJARAN	1. Pelajar membuat persamaan matematik berdasarkan masalah seharian yang diberi 2. Pelajar diberi contoh soalan yang melibatkan penyelesaian masalah 3. Pelajar membuat latihan dan perbincangan dalam kumpulan untuk soalan yang diberi bagi setiao kumpulan				

KEM. BERFIKIR ARAS	
TINGGI	
MENCINTA	MENAPLIKASI
MENILAI	MEMAHAMI
MENGANALISIS	X MENGINGATI



	4. Setiap kumpulan membuat pembentangan jalan penyelesaian 5. Pelajar mencatat hasil perbincangan 6. Pelajar diberi soalan pengukuhan dan membuat kesimpulan	<table border="1"> <tr><td>BUKU TEKS</td><td>X</td><td>CARTA</td></tr> <tr><td>BUKU KERJA</td><td></td><td>KERATAN AKHBAR</td></tr> <tr><td>EDARAN</td><td>X</td><td>MAJALAH</td></tr> <tr><td>RUJUKAN</td><td></td><td>KAD WARNA</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>X</td></tr> </table>	BUKU TEKS	X	CARTA	BUKU KERJA		KERATAN AKHBAR	EDARAN	X	MAJALAH	RUJUKAN		KAD WARNA			X	<table border="1"> <tr><td>KELESTARIAN</td><td>TEK MAKLUMAT & KOMUNIKASI</td></tr> <tr><td>NILAI MURNI</td><td>KELESTARIAN GLOBAL</td></tr> <tr><td>SAIN & TEKNOLOGI</td><td>PEN KEWANGAN</td></tr> <tr><td>PATRIOTISM</td><td>KEUSAHAWANAN</td></tr> <tr><td></td><td>x</td></tr> </table>	KELESTARIAN	TEK MAKLUMAT & KOMUNIKASI	NILAI MURNI	KELESTARIAN GLOBAL	SAIN & TEKNOLOGI	PEN KEWANGAN	PATRIOTISM	KEUSAHAWANAN		x																								
BUKU TEKS	X	CARTA																																																		
BUKU KERJA		KERATAN AKHBAR																																																		
EDARAN	X	MAJALAH																																																		
RUJUKAN		KAD WARNA																																																		
		X																																																		
KELESTARIAN	TEK MAKLUMAT & KOMUNIKASI																																																			
NILAI MURNI	KELESTARIAN GLOBAL																																																			
SAIN & TEKNOLOGI	PEN KEWANGAN																																																			
PATRIOTISM	KEUSAHAWANAN																																																			
	x																																																			
ABM	<table border="1"> <tr><td>BUKU TEKS</td><td>X</td><td>CARTA</td></tr> <tr><td>BUKU KERJA</td><td></td><td>KERATAN AKHBAR</td></tr> <tr><td>EDARAN</td><td>X</td><td>MAJALAH</td></tr> <tr><td>RUJUKAN</td><td></td><td>KAD WARNA</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>X</td></tr> </table>	BUKU TEKS	X	CARTA	BUKU KERJA		KERATAN AKHBAR	EDARAN	X	MAJALAH	RUJUKAN		KAD WARNA			X	<table border="1"> <tr><td>ENTRY / EXIT CARD</td><td>ROLLAY ROBIN</td></tr> <tr><td>BRAINSTORMING</td><td>TRAFFIC LIGHT</td></tr> <tr><td>GALERY WALK</td><td>X BUS STOP</td></tr> <tr><td>GAMES</td><td>THINK PAIR SQUARE</td></tr> <tr><td>GROUP PRESENTATION</td><td>THINK PAIR SHARE</td></tr> </table>	ENTRY / EXIT CARD	ROLLAY ROBIN	BRAINSTORMING	TRAFFIC LIGHT	GALERY WALK	X BUS STOP	GAMES	THINK PAIR SQUARE	GROUP PRESENTATION	THINK PAIR SHARE	<table border="1"> <tr><td colspan="4">PDP ABAD KE 21</td></tr> <tr><td>ENTRY / EXIT CARD</td><td>ROLLAY ROBIN</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>BRAINSTORMING</td><td>TRAFFIC LIGHT</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>GALERY WALK</td><td>X BUS STOP</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>GAMES</td><td>THINK PAIR SQUARE</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>GROUP PRESENTATION</td><td>THINK PAIR SHARE</td><td></td><td></td></tr> </table>	PDP ABAD KE 21				ENTRY / EXIT CARD	ROLLAY ROBIN			BRAINSTORMING	TRAFFIC LIGHT			GALERY WALK	X BUS STOP			GAMES	THINK PAIR SQUARE			GROUP PRESENTATION	THINK PAIR SHARE		
BUKU TEKS	X	CARTA																																																		
BUKU KERJA		KERATAN AKHBAR																																																		
EDARAN	X	MAJALAH																																																		
RUJUKAN		KAD WARNA																																																		
		X																																																		
ENTRY / EXIT CARD	ROLLAY ROBIN																																																			
BRAINSTORMING	TRAFFIC LIGHT																																																			
GALERY WALK	X BUS STOP																																																			
GAMES	THINK PAIR SQUARE																																																			
GROUP PRESENTATION	THINK PAIR SHARE																																																			
PDP ABAD KE 21																																																				
ENTRY / EXIT CARD	ROLLAY ROBIN																																																			
BRAINSTORMING	TRAFFIC LIGHT																																																			
GALERY WALK	X BUS STOP																																																			
GAMES	THINK PAIR SQUARE																																																			
GROUP PRESENTATION	THINK PAIR SHARE																																																			
RUJUKAN / SUMBER	Buku teks - Modul HEBAT Matematik. Internet : www.kbatsm.my																																																			
NILAI	Bekerjasama, keyakinan dan ketepatan.		<table border="1"> <tr><td colspan="4">PENTAKSIRAN</td></tr> <tr><td>LISAN</td><td>X</td><td>LAT. BUKU TEKS</td><td></td></tr> <tr><td>KUIZ</td><td>X</td><td>LAMPIRAN</td><td></td></tr> <tr><td>PEMBENTANGAN</td><td></td><td>LAIN- LAIN</td><td></td></tr> </table>	PENTAKSIRAN				LISAN	X	LAT. BUKU TEKS		KUIZ	X	LAMPIRAN		PEMBENTANGAN		LAIN- LAIN																																		
PENTAKSIRAN																																																				
LISAN	X	LAT. BUKU TEKS																																																		
KUIZ	X	LAMPIRAN																																																		
PEMBENTANGAN		LAIN- LAIN																																																		
REFLEKSI																																																				
CATATAN																																																				

1.3

M. PELAJARAN	MATEMATIK	TARIKH	9.1.17	<table border="1"> <tr><td colspan="4">MOD PELAJARAN</td></tr> <tr><td>PERBINCANGAN</td><td>X</td><td>EKSPERIMENT</td><td></td></tr> <tr><td>KUMPULAN</td><td>X</td><td>TEKNOLOGI</td><td></td></tr> <tr><td>SIMULASI</td><td></td><td>LAIN-LAIN</td><td></td></tr> </table>	MOD PELAJARAN				PERBINCANGAN	X	EKSPERIMENT		KUMPULAN	X	TEKNOLOGI		SIMULASI		LAIN-LAIN																													
MOD PELAJARAN																																																
PERBINCANGAN	X	EKSPERIMENT																																														
KUMPULAN	X	TEKNOLOGI																																														
SIMULASI		LAIN-LAIN																																														
TINGKATAN	1 TR	HARI	ISNIN																																													
BIL MURID	25	MASA	12.30-2.00																																													
BIDANG PEMBELAJARAN	NISBAH			<table border="1"> <tr><td colspan="4">KEM. BERFIKIR ARAS</td></tr> <tr><td colspan="4">TINGGI</td></tr> <tr><td>MENCINTA</td><td></td><td>MENGAPLIKASI</td><td></td></tr> <tr><td>MENILAI</td><td></td><td>MEMAHAMI</td><td></td></tr> <tr><td>MENGANALISIS</td><td>X</td><td>MENGINGATI</td><td></td></tr> </table>	KEM. BERFIKIR ARAS				TINGGI				MENCINTA		MENGAPLIKASI		MENILAI		MEMAHAMI		MENGANALISIS	X	MENGINGATI																									
KEM. BERFIKIR ARAS																																																
TINGGI																																																
MENCINTA		MENGAPLIKASI																																														
MENILAI		MEMAHAMI																																														
MENGANALISIS	X	MENGINGATI																																														
STANDARD KANDUNGAN PEMBELAJARAN/OB JEKTIF PEMBELAJARAN (LO)	1.3 Pecahan positif dan pecahan negatif			<table border="1"> <tr><td colspan="4">UNSUR i- THINK</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>FOR DESCRIBING IN CONTEXT</td><td>FOR CLASSIFYING AND GROUPING</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>FOR DESCRIBING USING ADJECTIVES</td><td>FOR COMPARING AND CONTRASTING</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>FOR SEQUENCING AND ORDERING</td><td>FOR CAUSES AND EFFECTS</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>FOR ANALYZING WHOLE OBJECTS AND PARTS</td><td>FOR SEEING ANALOGIES</td><td></td><td></td></tr> </table>	UNSUR i- THINK								FOR DESCRIBING IN CONTEXT	FOR CLASSIFYING AND GROUPING							FOR DESCRIBING USING ADJECTIVES	FOR COMPARING AND CONTRASTING							FOR SEQUENCING AND ORDERING	FOR CAUSES AND EFFECTS							FOR ANALYZING WHOLE OBJECTS AND PARTS	FOR SEEING ANALOGIES										
UNSUR i- THINK																																																
																																																
FOR DESCRIBING IN CONTEXT	FOR CLASSIFYING AND GROUPING																																															
																																																
FOR DESCRIBING USING ADJECTIVES	FOR COMPARING AND CONTRASTING																																															
																																																
FOR SEQUENCING AND ORDERING	FOR CAUSES AND EFFECTS																																															
																																																
FOR ANALYZING WHOLE OBJECTS AND PARTS	FOR SEEING ANALOGIES																																															
KRITERIA KEJAYAAN (SC)	Pelajaran akan berjaya jika mereka dapat -Menjawab 2/3 soalan penyelesaian masalah dengan betul			<table border="1"> <tr><td colspan="4">TREE MAP</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>FOR CLASSIFYING AND GROUPING</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>FOR COMPARING AND CONTRASTING</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>FOR SEQUENCING AND ORDERING</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>FOR CAUSES AND EFFECTS</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>FOR ANALYZING WHOLE OBJECTS AND PARTS</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	TREE MAP								FOR CLASSIFYING AND GROUPING								FOR COMPARING AND CONTRASTING								FOR SEQUENCING AND ORDERING								FOR CAUSES AND EFFECTS								FOR ANALYZING WHOLE OBJECTS AND PARTS			
TREE MAP																																																
																																																
FOR CLASSIFYING AND GROUPING																																																
																																																
FOR COMPARING AND CONTRASTING																																																
																																																
FOR SEQUENCING AND ORDERING																																																
																																																
FOR CAUSES AND EFFECTS																																																
																																																
FOR ANALYZING WHOLE OBJECTS AND PARTS																																																
AKTIVITI PEMBELAJARAN	7. Pelajar membuat persamaan matematik berdasarkan masalah sehari-hari yang diberi 8. Pelajar diberi contoh soalan yang melibatkan penyelesaian masalah 9. Pelajar membuat latihan dan perbincangan dalam kumpulan untuk soalan yang diberi bagi setiap kumpulan			<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>FOR SEEING ANALOGIES</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>FOR SEQUENCING AND ORDERING</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>FOR CAUSES AND EFFECTS</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>FOR ANALYZING WHOLE OBJECTS AND PARTS</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>					FOR SEEING ANALOGIES								FOR SEQUENCING AND ORDERING								FOR CAUSES AND EFFECTS								FOR ANALYZING WHOLE OBJECTS AND PARTS															
																																																
FOR SEEING ANALOGIES																																																
																																																
FOR SEQUENCING AND ORDERING																																																
																																																
FOR CAUSES AND EFFECTS																																																
FOR ANALYZING WHOLE OBJECTS AND PARTS																																																

	<p>10. Setiap kumpulan membuat pembentangan jalan penyelesaian</p> <p>11. Pelajar mencatat hasil perbincangan</p> <p>12. Pelajar diberi soalan pengukuhan dan membuat kesimpulan</p>													
ABM	<table border="1"> <tr> <td>BUKU TEKS</td><td>X</td><td>CARTA</td></tr> <tr> <td>BUKU KERJA</td><td></td><td>KERATAN AKHBAR</td></tr> <tr> <td>EDARAN</td><td>X</td><td>MAJALAH</td></tr> <tr> <td>RUJUKAN</td><td></td><td>KAD WARNA</td></tr> </table>	BUKU TEKS	X	CARTA	BUKU KERJA		KERATAN AKHBAR	EDARAN	X	MAJALAH	RUJUKAN		KAD WARNA	X
BUKU TEKS	X	CARTA												
BUKU KERJA		KERATAN AKHBAR												
EDARAN	X	MAJALAH												
RUJUKAN		KAD WARNA												
RUJUKAN / SUMBER	<p>Buku teks -</p> <p>Modul HEBAT Matematik.</p> <p>Internet : www.kbatsm.my</p>													
NILAI	Bekerjasama, keyakinan dan ketepatan.													
PENTAKSIRAN SEKOLAH														
REFLEKSI														
CATATAN														

MINGGU 3

M. PELAJARAN	MATEMATIK	TARIKH	15.1.17
TINGKATAN	1 TR	HARI	AHAD
BIL MURID	25	MASA	12.00-1.00
BIDANG PEMBELAJARA N	NISBAH		
STANDARD KANDUNGAN	1.2 Operasi asas aritmetik yang melibatkan integer		
STANDARD PEMBELAJARA N	Diakhirkapelajaran murid dapat : 1.2.3 Membuat pengiraan yang melibatkan gabungan operasi asas aritmetik bagi integer mengikut tertib operasi. 1.2.4 Menghuraikan hukum operasi aritmetik iaitu Hukum Identiti, Hukum Kalis Tukar Tertib, Hukum Kalis Sekutuan dan Hukum Kalis Agihan		
OBJEKTIF PEMBELAJARA N/ KRITERIA KEJAYAAN (SC)	Pelajarakanberjaya jika merekadapat -Menjawab 4/5 soalan gabungan operasi intger dengan betul - Menjawab 4/5 soalan menggunakan hukum operasi aritmetik dengan betul		

AKTIVITI PEMBELAJARA N	1. Pelajar ingat semula konsep gabungan operasi dengan menulis di hadapan kelas. 2. Aktiviti 1; Pelajar menjawab soalan kuiz selama 15 minit. 3. Pelajar membuat perbincangan dan pembetulan. 4. Pelajar meneroka konsep hukum operasi aritmetik 5. Aktiviti 2: Pelajar membuat latihan dan perbincangan dalam kumpulan untuk soalan yang diberi bagi setiap kumpulan 6. Setiap kumpulan membuat pembentangan jalan penyelesaian 7. Pelajar mencatat hasil perbincangan 8. Pelajar membuat kesimpulan 9. Pelajar membuat soalan pengukuhan.					
	BUKU TEKS	X	CARTA			
	BUKU KERJA		KERATAN AKHBAR			
	EDARAN	X	MAJALAH			
	RUJUKAN		SAMPUL SURAT		X	
	LEMBARAN KERJA	X	PEMERHATIAN		LISAN	
	HASIL KERJA MURID		KUIZ		DRAMA/PBL	
	TUGASAN	X	PEMBENTANGAN		LAIN-LAIN =	
REFLEKSI						
CATATAN						

ELEMEN MERENTASI KURIKULUM (EMK)		
BAHASA	KREATIVITI DAN INOVASI	
KELESTARIAN ALAM SEKITAR	TEK MAKLUMAT & KOMUNIKASI	
NILAI MURNI	KELESTARIAN GLOBAL	
SAIN & TEKNOLOGI	PEN KEWANGAN	
PATRIOTISM	KEUSAHAANAN	X

PDP ABAD KE 21		
ENTRY / EXIT CARD	ROLLAY ROBIN	
BRAINSTORMING	TRAFIC LIGHT	
GALERY WALK	BUS STOP	
GAMES	THINK PAIR SQUARE	
GROUP PRESENTATION	THINK PAIR SHARE	

TAHAP PENGUASAAN		
TAHAP 1		TAHAP 4
TAHAP 2		TAHAP 5
TAHAP 3		TAHAP 6

STANDARD KANDUNGAN 1.3 Pecahan positif dan pecahan negatif

STANDARD PEMBELAJARAN Diakhirpelajaran murid dapat :

1.3.1 Mewakilkan pecahan positif dan pecahan negatif pada garis nombor

1.3.2 Membanding dan menyusun pecahan positif dan pecahan negatif mengikut tertib.

OBJEKTIF PEMBELAJARAN/ KRITERIA KEJAYAAN

(SC) Pelajaranberjaya jika mereka dapat

-Menjawab 4/5 soalan pecahan positif dan pecahan negatif dengan betul

AKTIVITI PEMBELAJARAN 1. Pelajar ingat semula konsep pecahan dengan membanding pecahan pelajar perempuan dengan jumlah pelajar keseluruhannya

2. Aktiviti 1; Pelajar mewakilkan pecahan positif dan negatif pada garis nombor.

3. Pelajar membuat perbincangan dan pembetulan

5. Aktiviti 2: Pelajar menyusun pecahan positif dan pecahan negative mengikut tertib dalam kumpulan

6. Setiap kumpulan membuat pembentangan jalan penyelesaian

7. Pelajar mencatat hasil perbincangan
8. Pelajar membuat kesimpulan
9. Pelajar membuat soalan pengukuhan.

STANDARD KANDUNGAN	1.3 Pecahan positif dan pecahan negatif
STANDARD PEMBELAJARAN	<p>Diakhirkelajaran murid dapat :</p> <p>1.3.1 Mewakilkan pecahan positif dan pecahan negatif pada garis nombor</p> <p>1.3.2 Membanding dan menyusun pecahan positif dan pecahan negatif mengikut tertib.</p>
OBJKTIF PEMBELAJARAN/ KRITERIA KEJAYAAN (SC)	<p>Pelajar akan berjaya jika mereka dapat</p> <p>-Menjawab 4/5 soalan pecahan positif dan pecahan negatif dengan betul</p>
AKTIVITI PEMBELAJARAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelajar ingat semula konsep pecahan dengan membanding pecahan pelajar perempuan dengan jumlah pelajar keseluruhannya 2. Aktiviti 1; Pelajar mewakilkan pecahan positif dan negatif pada garis nombor. 3. Pelajar membuat perbincangan dan pembetulan 5. Aktiviti 2: Pelajar menyusun pecahan positif dan pecahan negative mengikut tertib dalam kumpulan 6. Setiap kumpulan membuat pembentangan jalan penyelesaian 7. Pelajar mencatat hasil perbincangan 8. Pelajar membuat kesimpulan 9. Pelajar membuat soalan pengukuhan.

STANDARD KANDUNGAN	1.4 Perpuluhan positif dan perpuluhan negatif
STANDARD PEMBELAJARAN	<p>Diakhirkelajaran murid dapat :</p> <p>1.4.1 Mewakilkan perpuluhan positif dan perpuluhan negatif pada garis nombor.</p> <p>1.4.2 Membanding dan menyusun perpuluhan positif dan perpuluhan negatif mengikut tertib.</p>
OBJKTIF PEMBELAJARAN/ KRITERIA KEJAYAAN (SC)	<p>Pelajar akan berjaya jika mereka dapat</p> <p>-Menjawab 4/5 soalan perpuluhan positif dan perpuluhan negatif dengan betul</p>
AKTIVITI PEMBELAJARAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelajar ingat semula konsep perpuluhan dengan membanding pecahan pelajar perempuan dengan jumlah pelajar keseluruhannya yang ditukar kepada bentuk perpuluhan. 2. Aktiviti 1; Pelajar mewakilkan perpuluhan positif dan negatif pada garis nombor. 3. Pelajar membuat perbincangan dan pembetulan 5. Aktiviti 2: Pelajar menyusun perpuluhan positif dan pecahan negative mengikut tertib dalam kumpulan

	6. Setiap kumpulan membuat pembentangan jalan penyelesaian 7. Pelajar mencatat hasil perbincangan 8. Pelajar membuat kesimpulan 9. Pelajar membuat soalan pengukuhan. _____
--	--

M. PELAJARAN	MATEMATIK	TARIKH	2/3/2017	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">MOD PELAJARAN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PERBINCANGAN</td><td>x</td><td>EKSPERIMEN</td><td></td> </tr> <tr> <td>KUMPULAN</td><td>x</td><td>TEKNOLOGI</td><td></td> </tr> <tr> <td>SIMULASI</td><td></td><td>LAIN-LAIN</td><td></td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">TAHAP PEMIKIRAN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>MENCINTA</td><td></td><td>MENGAPLIKASI</td><td></td> </tr> <tr> <td>MENILAI</td><td></td><td>MEMAHAMI</td><td></td> </tr> <tr> <td>MENGANALISIS</td><td>x</td><td>MENGINGATI</td><td></td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">UNSUR i- THINK</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PETA</td><td></td><td>PETA AIR</td><td></td> </tr> <tr> <td>POKOK</td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>PETA</td><td></td><td>PETA TITI</td><td></td> </tr> <tr> <td>BULATAN</td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>PETA BUIH</td><td></td><td>PETA DAKAP</td><td></td> </tr> <tr> <td>PETA BUIH</td><td></td><td>PETA PELBAGAI</td><td></td> </tr> <tr> <td>BERGANDA</td><td></td><td>AIR</td><td></td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">ELEMEN MERENTASI KURIKULUM</th> </tr> <tr> <th colspan="2">(EMK)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>BAHASA</td><td></td><td>KREATIVITI DAN INOVASI</td><td></td> </tr> <tr> <td>KELESTARIAN</td><td></td><td>TEK MAKLUMAT &</td><td></td> </tr> <tr> <td>ALAM SEKITAR</td><td></td><td>KOMUNIKASI</td><td></td> </tr> <tr> <td>NILAI MURNI</td><td></td><td>KELESTARIAN GLOBAL</td><td></td> </tr> <tr> <td>SAIN & TEKNOLOGI</td><td></td><td>PEN KEWANGAN</td><td></td> </tr> <tr> <td>PATRIOTISM</td><td></td><td>KEUSAHAWANAN</td><td></td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PDP ABAD KE 21</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ENTRY / EXIT CARD</td><td></td><td>ROLLAY ROBIN</td><td></td> </tr> <tr> <td>BRAINSTORMING</td><td></td><td>TRAFIG LIGHT</td><td></td> </tr> <tr> <td>GALERY WALK</td><td></td><td>BUS STOP</td><td></td> </tr> <tr> <td>GAMES</td><td></td><td>THINK PAIR SQUARE</td><td></td> </tr> <tr> <td>GROUP</td><td>x</td><td>THINK PAIR SHARE</td><td></td> </tr> <tr> <td>PRESENTATION</td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">TAHAP PENGUASAAN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TAHAP 1</td><td></td><td>TAHAP 4</td><td></td> </tr> <tr> <td>TAHAP 2</td><td></td><td>TAHAP 5</td><td></td> </tr> <tr> <td>TAHAP 3</td><td></td><td>TAHAP 6</td><td></td> </tr> </tbody> </table>	MOD PELAJARAN		PERBINCANGAN	x	EKSPERIMEN		KUMPULAN	x	TEKNOLOGI		SIMULASI		LAIN-LAIN		TAHAP PEMIKIRAN		MENCINTA		MENGAPLIKASI		MENILAI		MEMAHAMI		MENGANALISIS	x	MENGINGATI		UNSUR i- THINK		PETA		PETA AIR		POKOK				PETA		PETA TITI		BULATAN				PETA BUIH		PETA DAKAP		PETA BUIH		PETA PELBAGAI		BERGANDA		AIR		ELEMEN MERENTASI KURIKULUM		(EMK)		BAHASA		KREATIVITI DAN INOVASI		KELESTARIAN		TEK MAKLUMAT &		ALAM SEKITAR		KOMUNIKASI		NILAI MURNI		KELESTARIAN GLOBAL		SAIN & TEKNOLOGI		PEN KEWANGAN		PATRIOTISM		KEUSAHAWANAN		PDP ABAD KE 21		ENTRY / EXIT CARD		ROLLAY ROBIN		BRAINSTORMING		TRAFIG LIGHT		GALERY WALK		BUS STOP		GAMES		THINK PAIR SQUARE		GROUP	x	THINK PAIR SHARE		PRESENTATION				TAHAP PENGUASAAN		TAHAP 1		TAHAP 4		TAHAP 2		TAHAP 5		TAHAP 3		TAHAP 6	
MOD PELAJARAN																																																																																																																																		
PERBINCANGAN	x	EKSPERIMEN																																																																																																																																
KUMPULAN	x	TEKNOLOGI																																																																																																																																
SIMULASI		LAIN-LAIN																																																																																																																																
TAHAP PEMIKIRAN																																																																																																																																		
MENCINTA		MENGAPLIKASI																																																																																																																																
MENILAI		MEMAHAMI																																																																																																																																
MENGANALISIS	x	MENGINGATI																																																																																																																																
UNSUR i- THINK																																																																																																																																		
PETA		PETA AIR																																																																																																																																
POKOK																																																																																																																																		
PETA		PETA TITI																																																																																																																																
BULATAN																																																																																																																																		
PETA BUIH		PETA DAKAP																																																																																																																																
PETA BUIH		PETA PELBAGAI																																																																																																																																
BERGANDA		AIR																																																																																																																																
ELEMEN MERENTASI KURIKULUM																																																																																																																																		
(EMK)																																																																																																																																		
BAHASA		KREATIVITI DAN INOVASI																																																																																																																																
KELESTARIAN		TEK MAKLUMAT &																																																																																																																																
ALAM SEKITAR		KOMUNIKASI																																																																																																																																
NILAI MURNI		KELESTARIAN GLOBAL																																																																																																																																
SAIN & TEKNOLOGI		PEN KEWANGAN																																																																																																																																
PATRIOTISM		KEUSAHAWANAN																																																																																																																																
PDP ABAD KE 21																																																																																																																																		
ENTRY / EXIT CARD		ROLLAY ROBIN																																																																																																																																
BRAINSTORMING		TRAFIG LIGHT																																																																																																																																
GALERY WALK		BUS STOP																																																																																																																																
GAMES		THINK PAIR SQUARE																																																																																																																																
GROUP	x	THINK PAIR SHARE																																																																																																																																
PRESENTATION																																																																																																																																		
TAHAP PENGUASAAN																																																																																																																																		
TAHAP 1		TAHAP 4																																																																																																																																
TAHAP 2		TAHAP 5																																																																																																																																
TAHAP 3		TAHAP 6																																																																																																																																
TINGKATAN	1 TR	HARI	KHAMIS																																																																																																																															
BIL MURID	24	MASA	12.30-2.00																																																																																																																															
BIDANG PEMBELAJARA N	NISBAH																																																																																																																																	
STANDARD KANDUNGAN	1.5 Nombor nisbah																																																																																																																																	
STANDARD PEMBELAJARA N	Diakhir pelajaran murid dapat : 1.5.1 Mengenal dan memerihalkan nombor nisbah. 1.5.2 Membuat pengiraan yang melibatkan gabungan operasi asas aritmetik bagi nombor nisbah mengikut tertib operasi.																																																																																																																																	
OBJEKTIF PEMBELAJARA N/ KRITERIA KEJAYAAN (SC)	Pelajar akan berjaya jika mereka dapat -Memberi 5 contoh nombor nisbah -Pelajar cemerlang dapat menjawab 4/5 soalan dengan betul. -Pelajar sederhana dan lemah dapat menjawab soalan tp 1 dan tp 2 dengan betul																																																																																																																																	
AKTIVITI PEMBELAJARA N	1. Pelajar memberi contoh nombor nisbah berdasarkan pengetahuan lepas 2. Pelajar memberi sebab kenapa nombor ditulis dalam bentuk nisbah dan bentuk pecahan yang mewakili nombor nisbah yang diberi. 3. Pelajar memberi nisbah bilangan pelajar lelaki kepada pelajar perempuan ditulis dalam bentuk nisbah dan ditukar dalam bentuk pecahan 4. Pelajar mendengar penjelasan guru tentang nisbah gula dan tepung dalam membuat sebiji kek. Contoh : 200 g gula untuk 1kg tepung bagi membuat sebiji kek Nisbah = Gula : tepung 200 : 1x1000 200 : 2000 Pecahan = 200 / 2000 = 1 / 10 Boleh guna nisbah yang sama untuk 2 biji kek dan seterusnya. 5. Aktiviti 1; Pelajar membuat perbincangan soalan nisbah. 6. Pelajar yang melepassi tahap 3 menulis dan menerangkan jawapan di hadapan dan pelajar yang tidak melepassi tahap 3 membuat pembetulan. 7. Aktiviti 2: Pelajar secara berkumpulan memahami dan mempelajari gabungan operasi melibatkan nombor nisbah. 6. Seorang wakil dipanggil secara rawak untuk menerangkan																																																																																																																																	

	hasil perbincangan. 7. Pelajar mencatat nota penting 8. Pelajar membuat perbincangan 9. Pelajar membuat kesimpulan.						
ABM	BUKU TEKS	X	CARTA				
	BUKU KERJA		KERATAN AKHBAR				
	EDARAN	X	MAJALAH				
	RUJUKAN		SAMPUL SURAT				
PENILAIAN PdPc	LEMBARAN KERJA	X	PEMERHATIAN		LISAN		
	HASIL KERJA MURID		KUIZ		DRAMA/PBL		
	TUGASAN	X	PEMBENTANGAN		LAIN-LAIN =		
REFLEKSI	<p>/ pelajar telah mencapai objektif pengajaran dan diberi latihan pengayaan</p> <p>/ pelajar tidak dapat mencapai objektif diberi</p> <hr/> <p>/ pelajar tidak hadir</p> <ul style="list-style-type: none"> o PdPc ditangguhkan kerana _____ o Aktiviti PdPc tidak dapat berjalan dengan sempurna pada tempoh yang ditetapkan atas sebab yang tidak dapat dielakkan o Sebahagian PdPc perlu diulang semula kerana pelajar tidak menguasai objektif pembelajaran 						
CATATAN							

M. PELAJARAN	MATEMATIK	TARIKH	15.2.17	MOD PELAJARAN						
TINGKATAN	1 TR	HARI	RABU							
BIL MURID	25	MASA	8.30-9.30							
BIDANG PEMBELAJARA N	NISBAH									
STANDARD KANDUNGAN	1.5 Nombor nisbah		TAHAP PEMIKIRAN							
STANDARD PEMBELAJARA N	Diakhirkapelajaran murid dapat :									
	1.5.1 Mengenal dan memerihalkan nombor nisbah.									
	1.5.2 Membuat pengiraan yang melibatkan gabungan operasi asas aritmetik bagi nombor nisbah mengikut tertib operasi.		UNSUR i- THINK							
OBJEKTIF PEMBELAJARA N/ KRITERIA KEJAYAAN (SC)	Pelajarakanberjayajikamerekadapat									
	-Memberi 5 contoh nombor nisbah									
	-Pelajar cemerlang dapat menjawab 4/5 soalan dengan betul.									
	-Pelajar sederhana dan lemah dapat menjawab soalan tp 1 dan tp 2 dengan betul									

AKTIVITI PEMBELAJARA N	<p>1. Pelajar memberi contoh nombor nisbah berdasarkan pengetahuan lepas</p> <p>2. Pelajar memberi sebab kenapa nombor ditulis dalam bentuk nisbah dan bentuk pecahan yang mewakili nombor nisbah yang diberi.</p> <p>3. Pelajar memberi nisbah bilangan pelajar lelaki kepada pelajar perempuan ditulis dalam bentuk nisbah dan ditukar dalam bentuk pecahan</p> <p>4. Pelajar mendengar penjelasan guru tentang nisbah gula dan tepung dalam membuat sebiji kek.</p> <p>Contoh : 200 g gula untuk 1kg tepung bagi membuat sebiji kek</p> <p>Nisbah =</p> <p>Gula : tepung</p> <p>200 : 1x1000</p> <p>200 : 2000</p> <p>Pecahan = $200 / 2000$ = $1 / 10$</p> <p>Boleh guna nisbah yang sama untuk 2 biji kek dan seterusnya</p> <p>2. Aktiviti 1; Pelajar membuat perbincangan soalan perpuluhan sebelum ini.</p> <p>2. Pelajar yang melepassi tahap 3 menulis dan menerangkan jawapan di hadapan dan pelajar yang tidak melepassi tahap 3 membuat pembetulan.</p> <p>5. Aktiviti 2: Pelajar secara berkumpulan memahami dan mempelajari nombor nisbah.</p> <p>6. Seorang wakil dipanggil secara rawak untuk menerangkan hasil perbincangan.</p> <p>7. Pelajar mencatat nota penting</p> <p>8. 5 pelajar dipilih secara rawak untuk memberi contoh dan pelajar lain menilai dan menulis contoh yang betul.</p> <p>6. Pelajar membuat latihan gabungan operasi</p> <p>7. Pelajar membuat perbincangan</p> <p>8. Pelajar membuat kesimpulan.</p>			
	BUKU TEKS	X	CARTA	
	BUKU KERJA		KERATAN AKHBAR	
	EDARAN	X	MAJALAH	
	RUJUKAN		SAMPUL SURAT	X
	LEMBARAN KERJA	X	PEMERHATIAN	LISAN
	HASIL KERJA MURID		KUIZ	DRAMA/PBL
	TUGASAN	X	PEMBENTANGAN	LAIN-LAIN =
	<p>/ pelajar telah mencapai objektif pengajaran dan diberi latihan pengayaan</p> <p>/ pelajar tidak dapat mencapai objektif diberi</p> <p>/ pelajar tidak hadir</p> <ul style="list-style-type: none"> o PdPc ditangguhkan kerana _____ o Aktiviti PdPc tidak dapat berjalan dengan sempurna pada tempoh yang ditetapkan atas sebab yang tidak dapat dielakkan o Sebahagian PdPc perlu diulang semula kerana pelajar tidak menguasai objektif pembelajaran 			

CATATAN		
----------------	--	--

BIDANG PEMBELAJARAN	NISBAH
STANDARD KANDUNGAN	1.5 Nombor nisbah
STANDARD PEMBELAJARAN	<p>Diakhirkelajaran murid dapat :</p> <p>1.5.2 Membuat pengiraan yang melibatkan gabungan operasi asas aritmetik bagi nombor nisbah mengikut tertib operasi.</p>
OBJKTIF PEMBELAJARAN/ KRITERIA KEJAYAAN (SC)	<p>Pelajar akan berjaya jika mereka dapat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan formula KUDABATATO dalam membuat gabungan operasi nombor nisbah - Pelajar cemerlang dapat menjawab 3/3 soalan dengan betul. - Pelajar sederhana dan lemah dapat menjawab soalan tp 1 dan tp 2 dengan betul
AKTIVITI PEMBELAJARAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktiviti 1: Pelajar secara berpasangan diberi masa 2 minit menulis nombor mengikut urutan jalan kira bagi soalan yang diberi oleh guru. (berpandukan buku teks) 2. Pasangan yang betul mengangkat tangan dan menulis jawapan di hadapan 3. Aktiviti 2 : Pelajar mendengar penerangan tentang pertukaran perpulhan kepada pecahan dengan menggunakan kalkulator. $0.8 = \text{shift } a/b/c$ dan menggunakan pecahan dalam penyelesaian operasi gabungan nombor nisbah dan tentang langkah kerja membuat operasi. 4. Pelajar secara berpasangan menyelesaikan soalan yang diberi. 5. Pelajar yang menjawab soalan dengan betul menulis di hadapan 6. Aktiviti 3 : Pelajar diberi massa untuk menjawab 3 soalan secara individu 7. Pelajar membuat semakan jawapan 8. Pelajar lemah diimbing oleh mentor 9. Pelajar diberi latihan pengukuhan (edaran) 10. Pelajar membuat kesimpulan.