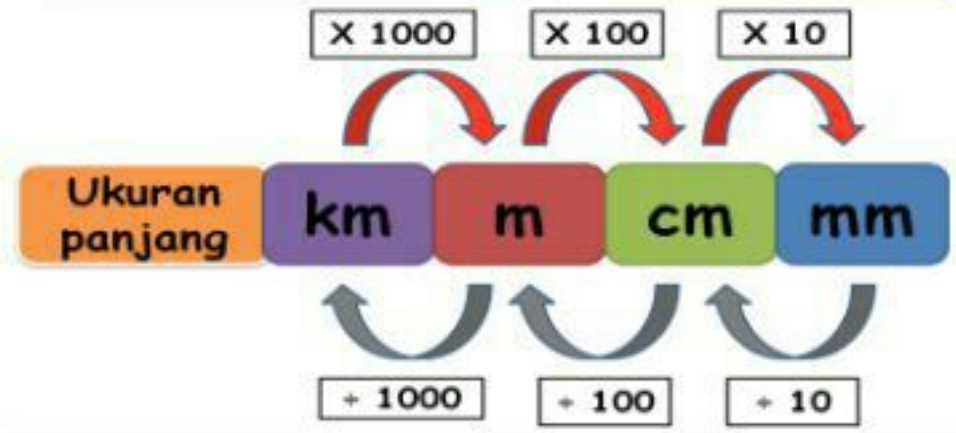
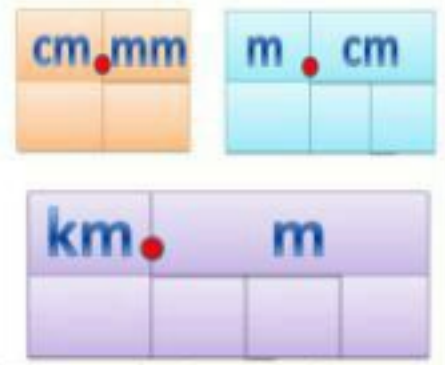
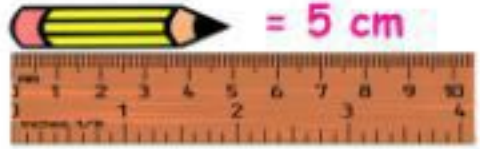
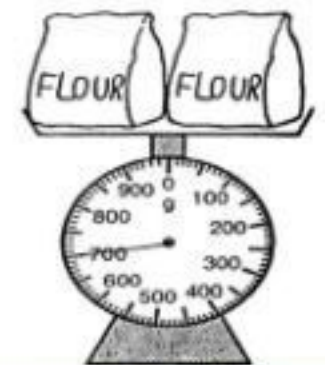
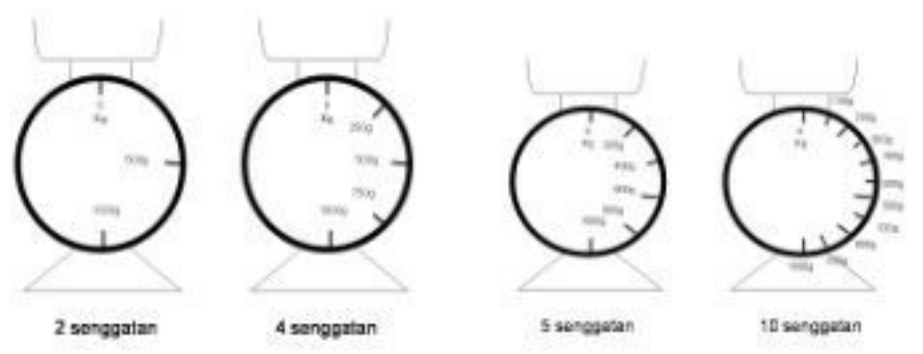


Ukuran Panjang

↳ Panjang adalah jarak di antara dua titik atau dua tempat.
 ↳ Semasa membuat ukuran, anda mesti bermula dengan tanda '0'.



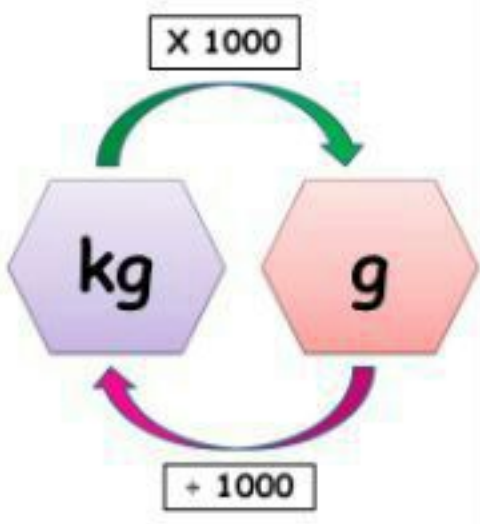
Berat



Jisim bagi 2 paket tepung ialah 700 g.



1 kg = 1000 g



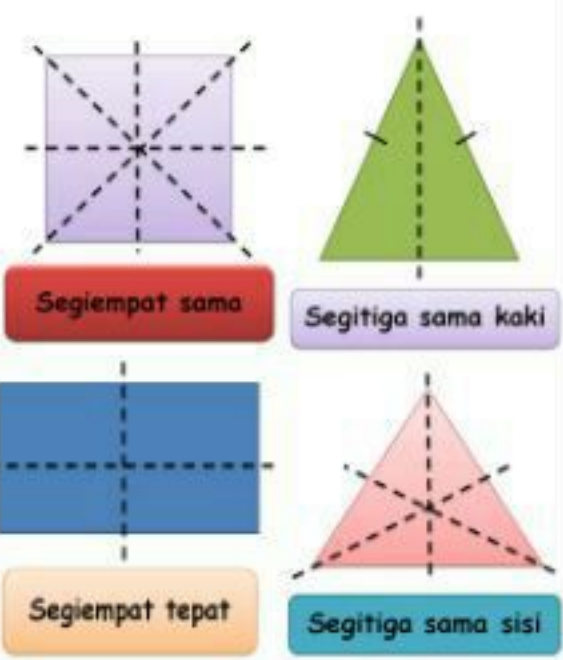
Isipadu Cecair

Isipadu = 50 ml = 0.05 l
 Isipadu = 250 ml = 0.25 l

Bentuk 2 Dimensi (2D)

Bentuk	Permukaan rata	Permukaan melengkung	Sisi lurus	Bucu	Sudut
Segitiga sama sisi	1	0	3	3	3
Segitiga sama kaki	1	0	4	4	4
Segiempat sama	1	0	4	4	4
Segiempat tepat	1	1	0	0	0

Paksi Simetri



BENTUK	PERIMETER	LUAS
	$a + a + a + a$	Panjang X Lebar $a \times a$
	$a + b + a + b$	Panjang X Lebar $a \times b$
	$a + b + c$	$\frac{1}{2} \times$ Tinggi X Tapak $\frac{1}{2} \times a \times b$

Bentuk 3 Dimensi (3D)

Isipadu kubus = $p \times l \times t$
 Isipadu kuboid = $p \times l \times t$

Bentuk	Bilangan			
	Permukaan rata	Permukaan melengkung	Tepi / Sisi	Bucu
Kubus	6	0	12	8
Kuboid	6	0	12	8
Piramid	5	0	8	5
Prisma segi tiga	5	0	9	6
Kon	1	1	1	1
Silinder	2	1	2	0
Sfera	0	1	0	0

Pengendalian Data

PURATA = $\frac{\text{JUMLAH}}{\text{BILANGAN}}$

JUMLAH = PURATA \times BILANGAN

Nombor Bulat

• Nombor 3 475 926

Digit	3	4	7	5	9	2	6
Nilai Tempat	Juta	Ratus ribu	Puluh ribu	Ribu	Ratus	Puluh	Sa
Nilai Digit	3 000 000	400 000	70 000	5 000	900	20	6

Perbundaran Nombor



Operasi Bercampur

B	Bracket / Kurungan ()
O	Of
D	Division / Bahagi ÷
M	Multiplication / Darab ×
A	Addition / Tambah +
S	Subtraction / Tolak -

• Bundarkan kepada ribu yang terhampir

27 913
+1
Digit 7 adalah nombor yang ingin di bundarkan.
Digit 9 adalah nombor di sebelah KANAN.
9 lebih besar daripada 5, jadi tambahkan 1 pada digit yang ingin dibundarkan. Nombor lain di sebelah KANAN digantikan dengan 0.
Dan ia menjadi: **28 000**

• Bundarkan kepada ratus yang terhampir

71 342
Digit 3 adalah nombor yang ingin dibundarkan.
Digit 4 adalah nombor di sebelah KANAN.
4 lebih kecil daripada 5, jadi kekalkan digit 3. Nombor lain di sebelah KANAN digantikan dengan 0.
Dan ia menjadi: **71 300**

Perpuluhan

12.485 disebut sebagai **dua belas perpuluhan empat lapan lima atau dua belas dan empat ratus lapan puluh lima perseribu**

• Nombor 473.286

Perpuluhan	4	7	3	.	2	8	6
Nilai Tempat	Ratus	Puluh	Sa	Titik Perpuluhan	Persepuluh	Perseratus	Perseribu
Nilai Digit	400	70	3		0.2	0.08	0.006

• Bundarkan kepada perseratus yang terdekat

26.647
+1

- Digit 4 adalah nombor yang ingin di bundarkan.
- Digit 7 adalah nombor di sebelah KANAN.
- 7 lebih besar daripada 5, jadi tambahkan 1 pada digit yang ingin dibundarkan.
- Dan ia menjadi: **26.65**

Pecahan dan Perpuluhan

Pecahan	Perpuluhan
$\frac{3}{10}$	0.3
$\frac{8}{100}$	0.08
$\frac{25}{1000}$	0.025

Wang



RM	sen

RM 1 = 100 sen
RM 2.50 = 250 sen
RM 29.90 = 2990 sen

Istilah penting:

- Harga Jual = Harga Kos + Untung
- Harga Kos = Harga Jual - Untung
- Untung = Harga Jual - Harga Kos
- Rugi = Harga Kos - Harga Jual

Pecahan

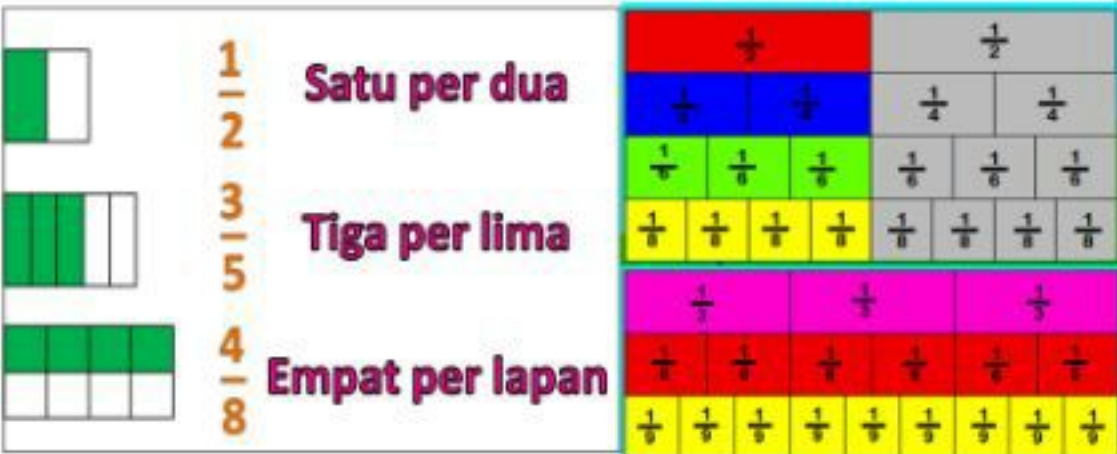
$\frac{1}{7}$ → pengangka
 $\frac{1}{7}$ → penyebut

Pecahan wajar
 $\frac{3}{4}$

Nombor bercampur
 $1\frac{2}{3}$

Pecahan tak wajar
 $\frac{8}{3}$

Pecahan Setara



Peratusan (%)

- ialah pecahan dengan penyebutnya 100. Ia adalah cara lain untuk mewakili pecahan dan perpuluhan.
- Kita guna peratus dan perpuluhan untuk mengira untung, rugi, diskaun, dividen, komisen dan faedah mudah.

Peratus	Pecahan	Perpuluhan
80%	$\frac{80}{100}$	0.8

• Penukaran peratusan kepada pecahan dan perpuluhan, dan sebaliknya.
 $13\% = \frac{13}{100} = 0.13$
 $\frac{4}{5} = \frac{4}{5} \times 100\% = 80\%$

Mencari kuantiti daripada peratusan
• 40% daripada 200 orang murid mendapat semua 'A' dalam UPSR.
 $= \frac{40}{100} \times 200^2$
 $= 80$ murid

$$\% \text{ keuntungan} = \frac{\text{untung}}{\text{kos}} \times 100\%$$

$$\% \text{ rugi} = \frac{\text{rugi}}{\text{kos}} \times 100\%$$

$$\text{Diskaun} = \% \text{ diskaun} \times \text{harga sebenar}$$

$$\text{Dividen} = \% \text{ dividen} \times \text{wang yang dilaburkan}$$

Masa dan Waktu



• pukul satu tiga puluh minit atau
• pukul satu setengah

Nama Bulan	Bilangan Hari
Januari	31 Hari
Februari	28 Hari - Tahun Biasa 29 Hari - Tahun Lompat
Mari	31 Hari
April	30 Hari
Mai	31 Hari
Jun	30 Hari
Julai	31 Hari
Ogos	31 Hari
September	30 Hari
Oktober	31 Hari
November	30 Hari
Disember	31 Hari

1 minit	60 saat
1 jam	60 minit
1 hari	24 jam
1 minggu	7 hari
1 tahun	12 bulan
1 tahun lompat	366 hari
1 tahun biasa	365 hari
1 dekad	10 tahun
1 abad	100 tahun
$\frac{1}{2}$ abad	50 tahun
$\frac{1}{4}$ abad	25 tahun
1 alaf	1000 tahun

