|  |  |
| --- | --- |
| RANCANGAN PENGAJARAN TAHUNAN MATEMATIK TAHUN 1 (SK)  2024/2025 | NAMA SEKOLAH:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  ALAMAT SEKOLAH:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  NAMA GURU:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  TAHUN:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU: 1 - 4** | **MINGGU TRANSISI TAHUN 1** | | | |
| **MINGGU: 5** | **CUTI PERAYAAN – HARI RAYA AIDILFITRI** | | | |
| **MINGGU: 6 - 7** | **BIDANG PEMBELAJARAN: NOMBOR DAN OPERASI** | **TAJUK: 1.0 NOMBOR BULAT HINGGA 100** | | |
| **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **CATATAN** | **STANDARD PRESTASI** | |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| 1.1 Kuantiti secara intuitif. | 1.1.1 Menyatakan kuantiti melalui perbandingan. | Banyak atau sedikit, sama banyak atau tidak sama banyak dan lebih atau kurang secara:   * kumpulan objek, * padanan satu-satu, * pola. | |  |  | | --- | --- | | 1 | Menyatakan sebarang nombor hingga 100. | | 2 | Menentukan nilai nombor dan menyusun nombor dalam tertib. | | 3 | * Menganggar dan membundar sebarang nombor. Melengkapkan rangkaian dan pola nombor. | | 4 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin bagi sebarang nombor. | | 5 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin bagi sebarang nombor dengan pelbagai strategi. | | 6 | Menyelesaikan masalah harian yang bukan rutin bagi sebarang nombor dengan kreatif dan inovatif. | | |
| * 1. Nilai Nombor. | * + 1. Menamakan nombor hingga 100:        1. Membilang objek dalam kumpulan.        2. Menamakan nombor bagi kumpulan objek sebagai mewakili kuantiti.        3. Membandingkan kuantiti dua kumpulan objek.     2. Menentukan nilai nombor hingga 100:        1. Menunjukkan kuantiti bagi nombor yang diberi.        2. Memadankan kumpulan objek dengan nombor.        3. Membandingkan nilai dua nombor.        4. Menyusun kumpulan objek mengikut tertib menaik dan tertib menurun. | Sifar diperkenalkan selepas memperkenalkan nombor satu digit.  Nombor 11 hingga 19 diperkenalkan sebagai 10 dan 1 hingga 10 dan 9.  Menentukan kumpulan lebih atau kurang satu hingga sembilan.  Menggunakan objek sebenar, gambar, garis nombor dan abakus 4:1.  Menyatakan hubungannya ‘lebih daripada’ dan ‘kurang daripada’.  Sebarang nombor yang terletak di antaranya, sebelum dan selepas. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU: 8 - 11** | **BIDANG PEMBELAJARAN:**  **NOMBOR DAN OPERASI** | **TAJUK:**  **1.0 NOMBOR BULAT HINGGA 100** | | |
| **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **CATATAN** | **STANDARD PRESTASI** | |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| 1.3 Menulis nombor.  1.4 Kombinasi nombor.  1.5 Rangkaian nombor.  1.6 Nilai tempat.  1.7 Menganggar.  1.8 Membundarkan nombor. | 1.3.1 Menulis nombor dalam angka dan perkataan.  1.4.1 Menyatakan kombinasi nombor satu digit.  1.5.1 Membilang nombor.  1.5.2 Melengkapkan sebarang rangkaian nombor.  1.6.1 Menyatakan nilai tempat dan nilai digit bagi sebarang nombor.  1.7.1 Memberi anggaran bilangan objek yang munasabah.  1.8.1 Membundarkan nombor bulat kepada puluh terdekat. | Latih murid menulis dengan cara yang betul.  8 ialah 7 dan 1, 6 dan 2, 5 dan 3, 4 dan 4. Kombinasi melibatkan dua nombor.  Membilang satu-satu, dua-dua, lima-lima, sepuluh-sepuluh dan empat-empat secara tertib menaik dan menurun dengan menggunakan pelbagai objek, gambar dan garis nombor.  Menggunakan pelbagai perwakilan nilai tempat dan abakus 4:1 bagi menyatakan nilai tempat dan nilai digit.  Anggaran dibuat dengan menyatakan kuantiti berdasarkan set rujukan dan menggunakan perkataan ‘lebih kurang’, ‘kurang daripada’ dan ‘lebih daripada’.  Pembundaran boleh dilakukan dengan menggunakan garis nombor. | |  |  | | --- | --- | | 1 | Menyatakan sebarang nombor hingga 100. | | 2 | Menentukan nilai nombor dan menyusun nombor dalam tertib. | | 3 | * Menganggar dan membundar sebarang nombor. Melengkapkan rangkaian dan pola nombor. | | 4 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin bagi sebarang nombor. | | 5 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin bagi sebarang nombor dengan pelbagai strategi. | | 6 | Menyelesaikan masalah harian yang bukan rutin bagi sebarang nombor dengan kreatif dan inovatif. | | |
| **CUTI PENGGAL 1, SESI 2024/2025**  **KUMPULAN A: 24.05.2024 - 02.06.2024, KUMPULAN B: 25.05.2024 - 02.06.2024** | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU: 12** | **BIDANG PEMBELAJARAN:**  **NOMBOR DAN OPERASI** | **TAJUK:**  **1.0 NOMBOR BULAT HINGGA 100** | | |
| **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **CATATAN** | **STANDARD PRESTASI** | |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| 1.9 Pola nombor.  1.10 Penyelesaian masalah | 1.9.1 Mengenal pasti pola bagi siri nombor yang diberi.  1.9.2 Melengkapkan pelbagai pola nombor yang mudah.  1.10.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan situasi harian. | Menggunakan pelbagai perwakilan nilai tempat dan abakus 4:1 bagi menyatakan nilai tempat dan nilai digit.  Anggaran dibuat dengan menyatakan kuantiti berdasarkan set rujukan dan menggunakan perkataan ‘lebih kurang’, ‘kurang daripada’ dan ‘lebih daripada’.  Pembundaran boleh dilakukan dengan menggunakan garis nombor. | |  |  | | --- | --- | | 1 | Menyatakan sebarang nombor hingga 100. | | 2 | Menentukan nilai nombor dan menyusun nombor dalam tertib. | | 3 | * Menganggar dan membundar sebarang nombor. Melengkapkan rangkaian dan pola nombor. | | 4 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin bagi sebarang nombor. | | 5 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin bagi sebarang nombor dengan pelbagai strategi. | | 6 | Menyelesaikan masalah harian yang bukan rutin bagi sebarang nombor dengan kreatif dan inovatif. | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU: 13 - 16** | **BIDANG PEMBELAJARAN:**  **NOMBOR DAN OPERASI** | **TAJUK:**  **2.0 OPERASI ASAS** | | |
| **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **CATATAN** | **STANDARD PRESTASI** | |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| 2.1 Konsep tambah dan tolak.  2.2 Tambah dalam lingkungan 100.  2.3 Tolak dalam lingkungan 100. | 2.1.1 Menggguna dan mempelbagaikan perbendaharaan kata yang relevan dalam konteks tambah dan tolak.  2.1.2 Memperkenalkan simbol bagi tambah, tolak dan sama dengan.  2.1.3 Menggunakan simbol tambah, tolak dan sama dengan bagi menulis ayat matematik berdasarkan situasi yang diberi.  2.2.1 Menambah dalam lingkungan fakta asas.  2.2.2 Menambah dua nombor hasil tambah dalam lingkungan 100.  2.3.1 Menolak dalam lingkungan fakta asas.  2.3.2 Menolak dua nombor dalam lingkungan 100. | Wujudkan situasi yang membawa maksud tambah, tolak dan sama dengan.  Menyebut jumlah dua nombor seperti 6 dan 3 ialah 9, 1  dan 4 ialah 5  Menyatakan secara spontan fakta asas tambah.  Menggunakan pelbagai strategi bagi membina dan menyatakan fakta asas tambah.  Gunakan objek, gambar, garis nombor, abakus 4:1 dan pengiraan secara mental untuk mewakilkan pengiraan tambah.  Menyatakan secara spontan fakta asas tolak.  Menggunakan pelbagai strategi bagi membina dan menyatakan fakta asas tolak.  Menggunakan objek, gambar, garis nombor, abakus 4:1 dan pengiraan secara mental untuk mewakilkan pengiraan tolak. | |  |  | | --- | --- | | 1 | Menyatakan perbendaharaan kata dan simbol yang membawa maksud tambah, tolak dan sama dengan. | | 2 | Menyatakan secara spontan fakta asas tambah dan tolak. | | 3 | Menambah dan menolak hingga dua nombor dalam lingkungan 100, menulis ayat matematik tambah berulang dan tolak berturut-turut serta menentukan kewajaran jawapan. | | 4 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin melibatkan penambahan dan penolakan dua nombor. | | 5 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin melibatkan penambahan dan penolakan dua nombor dengan pelbagai strategi. | | 6 | Menyelesaikan masalah harian yang bukan rutin melibatkan penambahan dan penolakan dua nombor secara kreatif dan inovatif. | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU: 17-18** | **BIDANG PEMBELAJARAN: NOMBOR DAN OPERASI** | | **TAJUK: 2.0 OPERASI ASAS** | | |
| **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **CATATAN** | | **STANDARD PRESTASI** | |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| 2.4 Penyelesaian masalah.  2.5 Tambah berulang.  2.6 Tolak berturut-turut. | 2.4.1 Mereka cerita masalah tambah dan tolak dalam lingkungan 100.  2.4.2 Menyelesaikan masalah tambah dan tolak yang melibatkan situasi harian.  2.5.1 Menulis ayat matematik tambah berulang dua-dua, lima-lima, sepuluh-sepuluh dan empat-empat.  2.6.2 Menulis ayat matematik tolak berturut- turut dua-dua, lima-lima, sepuluh- sepuluh dan empat-empat. | Kemahiran menyelesaikan masalah melibatkan langkah- langkah seperti berikut:  • Memahami dan mentafsirkan masalah.  • Merancang strategi penyelesaian.  • Melaksanakan strategi.  • Melaksanakan refleksi.  Gunakan simulasi atau model situasi.  Gunakan objek, gambar dan garis nombor. Memahami tambah berulang sebagai konsep darab.  Gunakan objek, gambar dan garis nombor.  Memahami tolak berturut-turut sebagai konsep bahagi. | | |  |  | | --- | --- | | 1 | Menyatakan perbendaharaan kata dan simbol yang membawa maksud tambah, tolak dan sama dengan. | | 2 | Menyatakan secara spontan fakta asas tambah dan tolak. | | 3 | Menambah dan menolak hingga dua nombor dalam lingkungan 100, menulis ayat matematik tambah berulang dan tolak berturut-turut serta menentukan kewajaran jawapan. | | 4 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin melibatkan penambahan dan penolakan dua nombor. | | 5 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin melibatkan penambahan dan penolakan dua nombor dengan pelbagai strategi. | | 6 | Menyelesaikan masalah harian yang bukan rutin melibatkan penambahan dan penolakan dua nombor secara kreatif dan inovatif. | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU: 19-20** | **BIDANG PEMBELAJARAN:**  **NOMBOR DAN OPERASI** | **TAJUK: 3.0 PECAHAN** | | |
| **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **CATATAN** | **STANDARD PRESTASI** | |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| 3.1 Konsep perdua dan perempat pecahan wajar  3.2 Penyelesaian masalah. | 3.1.1 Mengenal pasti satu perdua, satu perempat, dua perempat dan tiga perempat.  3.2.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan situasi harian. | Memahami pecahan merupakan bahagian yang sama dan menjelaskan pecahan perdua dan perempat daripada satu objek objek.  Menggunakan perkataan ‘setengah’, ‘separuh’, ‘suku’  dan ‘tiga suku’ dengan menggunakan objek, lipatan  kertas dan gambar.  Pembentukan satu perempat daripada pelbagai variasi  perlu diberi penekanan. | |  |  | | --- | --- | | 1 | Menyatakan satu perdua, satu perempat, dua perempat dan tiga perempat. | | 2 | Melorek satu perdua, satu perempat, dua perempat dan tiga perempat. | | 3 | Membentuk satu perdua, satu perempat, dua perempat dan tiga perempat dengan menggunakan objek dan lipatan kertas | | 4 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin melibatkan pecahan. | | 5 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin melibatkan pecahan dengan pelbagai strategi. | | 6 | Menyelesaikan masalah harian yang bukan rutin melibatkan pecahan secara kreatif dan inovatif. | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU: 21-23** | **BIDANG PEMBELAJARAN:**  **NOMBOR DAN OPERASI** | **TAJUK:**  **4.0 WANG** | | |
| **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **CATATAN** | **STANDARD PRESTASI** | |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| 4.1 Wang kertas dan duit syiling.  4.2 Sumber kewangan dan simpanan.  4.3 Penyelesaian masalah. | 4.1.1 Mengenal pasti mata wang Malaysia dalam bentuk syiling dan wang kertas.  4.1.2 Mewakilkan nilai wang:  (i) Sen hingga RM1.  (ii) Ringgit hingga RM10.  4.1.3 Menukar wang:  (i) Syiling hingga RM1.  (ii) Ringgit hingga RM10.  4.2.1 Mengenal pasti sumber kewangan dan simpanan.  4.2.2 Merekod simpanan dan perbelanjaan daripada sumber kewangan.  4.3.1 Menyelesaikan masalah harian melibatkan penambahan dan penolakan wang. | Menggunakan wang semasa dalam situasi harian.  Mewakilkan nilai wang dengan menggunakan abakus 4:1.  Menggunakan gabungan wang dalam bentuk syiling dan wang kertas.  Mengunakan situasi yang sesuai.  Sebelum menyelesaikan masalah proses penyelesaian secara mekanikal boleh dilakukan bagi menerangkan penambahan dan penolakan yang melibatkan:  (a) Sen hingga RM1.  (b) Ringgit hingga RM10  Tambah dan tolak melibatkan wang dengan menggunakan abakus 4:1. | |  |  | | --- | --- | | 1 | Menyatakan:  • Mata wang Malaysia dalam bentuk duit syiling dan wang kertas,  • Sumber kewangan dan simpanan. | | 2 | Menyelesaikan ayat matematik melibatkan wang. | | 3 | Menentukan kewajaran jawapan bagi penyelesaian ayat matematik melibatkan wang. Merekod simpanan dan perbelanjaan daripada sumber kewangan. | | 4 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin melibatkan wang. | | 5 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin melibatkan wang dengan pelbagai strategi. | | 6 | Menyelesaikan masalah harian yang bukan rutin melibatkan wang secara kreatif dan inovatif. | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU: 24-26** | **BIDANG PEMBELAJARAN:**  **SUKATAN DAN GEOMETRI** | **TAJUK:**  **5.0 MASA DAN WAKTU** | | |
| **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **CATATAN** | **STANDARD PRESTASI** | |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| 5.1 Hari dan bulan.  5.2 Muka jam.  5.3 Penyelesaian masalah. | 5.1.1 Menyatakan waktu dalam sehari.  5.1.2 Menyatakan dalam urutan peristiwa dalam sehari.  5.1.3 Menamakan hari dalam seminggu.  5.1.4 Menamakan bulan dalam setahun.  5.2.1 Mengenal pasti jarum jam pada muka jam.  5.2.2 Mengenal pasti dan menyatakan ‘setengah’, ‘satu perempat‘ dan ‘tiga perempat’ berdasarkan muka jam.  5.2.3 Menyebut dan menulis waktu dalam jam, setengah dan satu perempat jam sahaja dengan menggunakan jam analog.  5.3.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan situasi harian. | Situasi kehidupan harian.  Penggunaan perbendaharaan kata bagi menunjukkan hari tertentu esok, hari ini, semalam dan lain-lain. | |  |  | | --- | --- | | 1 | Menyatakan waktu dan urutan peristiwa dalam sehari. | | 2 | Menamakan hari dalam seminggu dan bulan dalam setahun. | | 3 | Menyebut dan menulis waktu dalam jam dan pecahan jam. | | 4 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin melibatkan masa dan waktu | | 5 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin melibatkan masa dan waktu dengan pelbagai strategi. | | 6 | Menyelesaikan masalah harian yang bukan rutin melibatkan masa dan waktu secara kreatif dan inovatif. | | |
| **CUTI PENGGAL 2, SESI 2024/2025**  **KUMPULAN A: 13.09.2024 - 21.09.2024, KUMPULAN B: 14.09.2024 - 22.09.2024** | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU: 27-29** | **BIDANG PEMBELAJARAN:**  **SUKATAN DAN GEOMETRI** | **TAJUK:**  **6.0 UKURAN DAN SUKATAN** | | |
| **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **CATATAN** | **STANDARD PRESTASI** | |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| 6.1 Unit relatif untuk mengukur panjang, jisim dan isi padu cecair.  6.2 Penyelesaian masalah. | 6.1.1 Mengggunakan dan mempelbagaikan perbendahaaan kata ukuran panjang, jisim dan isi padu cecair dalam konteks.  6.1.2 Membuat pengukuran, jisim dan menyukat objek menggunakan unit bukan piawai.  6.1.3 Membanding dua atau lebih ukuran, jisim dan isi padu cecair objek menggunakan unit bukan piawai.  6.2.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan situasi harian. | Menggunakan objek, gambar bagi mengukur dan menyukat serta membuat perbandingan. | |  |  | | --- | --- | | 1 | Menyatakan perbendaharaan kata yang membawa maksud berkaitan ukuran. | | 2 | Membuat pengukuran, timbangan dan menyukat objek. | | 3 | Membanding dua atau lebih ukuran, timbangan dan isi padu cecair serta menentukan kewajaran jawapan. | | 4 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin melibatkan ukuran. | | 5 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin melibatkan ukuran dengan pelbagai strategi. | | 6 | Menyelesaikan masalah harian yang bukan rutin melibatkan ukuran secara kreatif dan inovatif. | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU: 30-32** | **BIDANG PEMBELAJARAN:**  **SUKATAN DAN GEOMETRI** | **TAJUK:**  **7.0 RUANG** | | |
| **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **CATATAN** | **STANDARD PRESTASI** | |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| 7.1 Bentuk tiga dimensi.  7.2 Bentuk dua dimensi.  7.3 Penyelesaian masalah. | 7.1.1 Menamakan bentuk kuboid, kubus, kon, piramid tapak segiempat sama, silinder dan sfera.  7.1.2 Memperihalkan permukaan, sisi dan bucu bagi bentuk tiga dimensi.  7.1.3 Menyusun objek mengikut pola.  7.1.4 Menghasilkan bentuk baru dari gabungan bentuk tiga dimensi.  7.2.1 Menamakan bentuk segiempat sama, segiempat tepat, segitiga dan bulatan.  7.2.2 Memperihalkan garis lurus, sisi, bucu dan lengkung bagi bentuk dua dimensi.  7.2.3 Menyusun bentuk dua dimensi mengikut pola.  7.2.4 Menghasilkan corak berasaskan bentuk dua dimensi.  7.3.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan situasi harian. | Gunakan objek untuk memahami bentuk tiga dimensi.  Susun bentuk tiga dimensi bagi menghasilkan bentuk tertentu seperti robot, kapal, rumah.  Menyusun, menampal dan mewarna bentuk boleh dilakukan untuk menghasilkan corak. | |  |  | | --- | --- | | 1 | Menamakan bentuk tiga dimensi dan dua dimensi. | | 2 | Menyatakan ciri-ciri bentuk tiga dimensi dan dua dimensi serta boleh menyusun objek mengikut pola. | | 3 | Menghasilkan bentuk baru dari gabungan bentuk tiga dimensi dan menghasilkan corak bentuk dua dimensi serta menentukan kewajaran jawapan. | | 4 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin melibatkan ruang. | | 5 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin melibatkan ruang dengan pelbagai strategi. | | 6 | Menyelesaikan masalah harian yang bukan rutin melibatkan ruang secara kreatif dan inovatif. | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU: 33-35** | **BIDANG PEMBELAJARAN:**  **STATISTIK DAN KEBARANGKALIAN** | **TAJUK:**  **8.0 PENGURUSAN DATA** | | |
| **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **CATATAN** | **STANDARD PRESTASI** | |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| 8.1 Mengumpul, mengelas dan menyusun data.  8.2 Piktograf.  8.3 Penyelesaian masalah. | 8.1.1 Mengumpul data berdasarkan situasi harian.  8.2.1 Membaca dan mendapatkan maklumat dari piktograf.  8.3.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan situasi harian. | Gunakan gundalan untuk mengumpul data yang mudah.  Petunjuk melibatkan satu gambar satu nilai. | |  |  | | --- | --- | | 1 | Menamakan piktograf. | | 2 | Mengumpul data berdasarkan situasi harian. | | 3 | Membaca dan mendapatkan maklumat dari piktograf. | | 4 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin melibatkan pengurusan data. | | 5 | Menyelesaikan masalah harian yang rutin melibatkan pengurusan data dengan pelbagai strategi. | | 6 | Menyelesaikan masalah harian yang bukan rutin melibatkan pengurusan data secara kreatif dan inovatif. | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 36-39 | **ULANGKAJI** |
| **CUTI PENGGAL 3, SESI 2024/2025**  **KUMPULAN A: 20.12.2024 -28.12.2024, KUMPULAN B: 21.12.2024 -29.12.2024** | |
| 40 | **PENTAKSIRAN AKHIR TAHUN** |
| 41-42 | **PENGURUSAN AKHIR TAHUN** |
| CUTI AKHIR PERSEKOLAHAN SESI 2024/2025  KUMPULAN A: 17.01.2025 - 15.02.2025, KUMPULAN B: 18.01.2025 - 16.02.2025 | |

**#MEMERLUKAN RPH LENGKAP UNTUK SETAHUN DAN BORANG TRANSIT PBD?**

#RPH2024/2025 coming soon on FEB 2024.

Sila order melalui website (Autosent by EMAIL): https://rphsekolahrendah.com

@ PM: **017- 4991 336** (WhatsApp link: <https://wa.me/60174991336> )

Rozayus Whatsapp Channel (INFO DISKAUN): <https://whatsapp.com/channel/0029VaBMmMlICVfgCkJq7x3n>

TELEGRAM (FREE RPT & DSKP): <https://telegram.me/RPTDSKPSekolahRendah>

FB Group (FREE RPT): <https://www.facebook.com/groups/freerpt/>

FB Page (Contoh RPH): <https://www.facebook.com/RozaYusAcademy/>

Instagram: <https://www.instagram.com/rozayus.academy/>

Tiktok: <https://www.tiktok.com/@rphrozayus>

\*UP: Diizinkan untuk share tanpa membuang maklumat yang disampaikan oleh Rozayus Academy