

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

27913
+1
↳ Digit 7 adalah nombor yang ingin di bundarkan.
↳ Digit 9 adalah nombor disebelah KANAN.
↳ 9 lebih besar daripada 5, jadi tambahkan 1 pada digit yang ingin dibundarkan. Nombor lain disebelah KANAN digantikan dengan 0.
↳ Dan ia menjadi : **28 000**

• Bundarkan kepada ratus yang terhampir

71342
↳ Digit 3 adalah nombor yang ingin dibundarkan.
↳ Digit 4 adalah nombor disebelah KANAN.
↳ 4 lebih kecil daripada 5, jadi kekalkan digit 3. Nombor lain disebelah 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	Persenbu
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 disebelah 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
1	100
2.50	250
29.90	2990

• 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 tak wajar

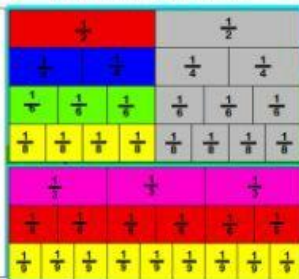
Nombor bercampur

$1\frac{2}{3}$

Pecahan Setara

Pecahan wajar

$\frac{3}{4}$



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.

• Penukaran peratusan kepada pecahan dan perpuluhan, dan sebaliknya.

$$13\% = \frac{13}{100} = 0.13$$

$$\frac{4}{5} = \frac{4}{5} \times 100\% = 80\%$$

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

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

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

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

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

Mencari kuantiti daripada peratusan

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

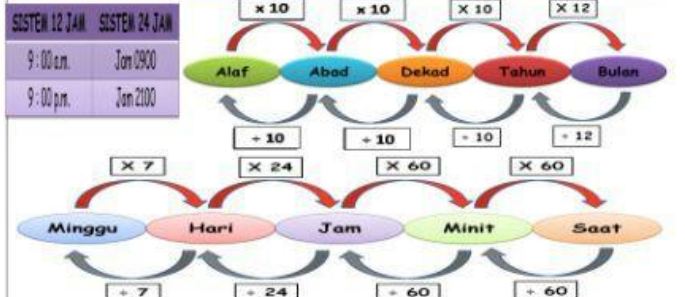
Masa dan Waktu

	AHAD	ISNIN	SELASA	RABU	KHAMIS	JUMAAH	SABTU
Nama Bulan	Bilangan Hari						
Januari	31 Hari						
Februari	28 Hari - Tahun Biasa 29 Hari - Tahun Lompat						
Mao	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						



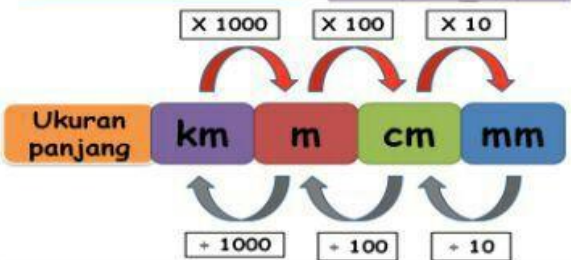
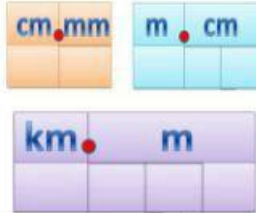
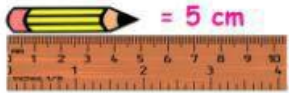
- pukul satu tiga puluh minit atau
- pukul satu setengah

SISTEM 12 JAM
9:00 a.m. Jan 0900
9:00 p.m. Jan 2000

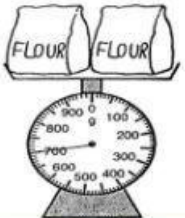
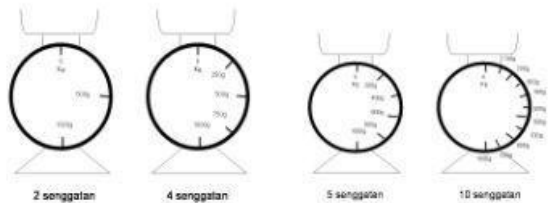


Ukuran Panjang

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



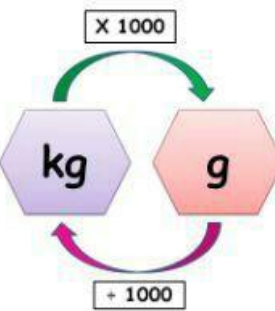
Berat



Jisim bagi 2 paket tepung ialah 700 g.



$1 \text{ kg} = 1000 \text{ g}$



Isipadu Cecair

Bentuk 2 Dimensi (2D)

Bentuk	Permukaan rata	Permukaan melengkung	Sisi	Bucu	Sudut
Segitiga beraturan	1	0	3	3	3
Segitiga sama sisi	1	0	4	4	4
Segitiga sama kaki	1	0	4	4	4
Bulatan	1	1	0	0	0

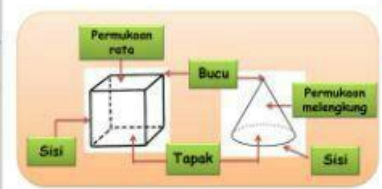
Paksi Simetri

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

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

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

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