NOTA RINGKAS IKUT DSKP

Matematik

Darjah 2 · 2027

Satu halaman untuk setiap tajuk: apa yang anak belajar mengikut Standard Kandungan KPM, idea dan rumus penting, kesilapan biasa, dan soalan pendek untuk anak menyemak kefahaman sendiri.

KANDUNGAN

1	Nombor Bulat hingga 1,000	DSKP 1.0
2	Operasi Asas	DSKP 2.0
3	Pecahan dan Perpuluhan	DSKP 3.0
4	Wang	DSKP 4.0
5	Masa dan Waktu	DSKP 5.0
6	Ukuran dan Sukatan	DSKP 6.0
7	Ruang	DSKP 7.0
8	Pengurusan Data	DSKP 8.0

CARA GUNA NOTA INI

- [ ] Baca halaman tajuk yang sedang diajar guru di sekolah, bersama anak, dalam lima minit.
- [ ] Minta anak jawab soalan "Cara semak kefahaman" tanpa melihat nota, kemudian semak jawapan di bawahnya.
- [ ] Jika anak tersilap, baca semula bahagian yang berkaitan, atau buka nota penuh di aster-edu.my (alamat di kaki setiap halaman).

Tahun 2 pada 2027 masih mengikut KSSR (Semakan 2017); KP2027 hanya bermula di Tahun 1 dan Tingkatan 1. Kod dan nama tajuk mengikut DSKP KSSR (Semakan 2017) Matematik Tahun 2. Ringkasan oleh Aster Edu; bukan dokumen rasmi KPM.

© 2026 aster-edu.my · Percuma untuk kegunaan peribadi dan di sekolah. Sumber: DSKP KSSR (Semakan 2017) Matematik Tahun 2 (Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM). Disusun oleh Aster Edu; bukan dokumen rasmi KPM.

1 Nombor Bulat hingga 1,000

DSKP 1.0 Nombor Bulat Hingga 1000

APA YANG ANAK BELAJAR

1.1 **Nilai nombor**: Membaca, menyebut dan memadankan nombor hingga 1,000; menunjukkan kuantiti, membanding dan menyusun

1.2 **Menulis nombor**: Menulis nombor dalam angka dan perkataan

1.3 **Rangkaian nombor**: Membilang dan melengkapkan rangkaian nombor

1.4 **Nilai tempat**: Menyatakan nilai tempat dan nilai digit, mencerakin nombor

1.5 **Menganggar**: Memberi anggaran bilangan objek yang munasabah

1.6 **Membundarkan nombor**: Membundar nombor bulat hingga ratus terdekat

1.7 **Pola nombor**: Mengenal pasti dan melengkapkan pola nombor yang mudah

1.8 **Penyelesaian masalah**: Masalah nombor dalam situasi harian

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Nombor hingga 1,000:** membaca, menyebut, menulis dalam angka dan perkataan, membanding dan menyusun ikut tertib menaik dan menurun.
- **Sebut penuh:** 235 ialah "dua ratus tiga puluh lima", bukan "dua tiga lima".
- **Nilai tempat lawan nilai digit:** dalam 482, digit 8 di tempat puluh dan nilai digitnya 80. Cerakin: 482 = 400 + 80 + 2.
- **Menganggar** berdasarkan set rujukan, dengan "lebih kurang", "kurang daripada" dan "lebih daripada".
- **Membundar ke ratus terdekat sahaja.** Lihat digit puluh; garis nombor membantu anak nampak ratus mana yang lebih dekat.
- **Rangkaian dan pola nombor:** bilang satu-satu hingga sepuluh-sepuluh, dan seratus-seratus, menaik dan menurun; contoh pola: 120, 130, 140, ...

KESILAPAN BIASA

✗ **Menulis ikut bunyi.** "Tiga ratus lima" ditulis 35 atau 350; jawapan betul 305 (tempat puluh yang kosong diisi sifar).

✗ **Tertukar nilai tempat dengan nilai digit.** Nilai tempat ialah kedudukan (puluh); nilai digit ialah nilainya (80).

✗ **Membundar ke arah salah**, contohnya 349 kepada 400 kerana melihat digit 9. Untuk ratus terdekat, lihat digit puluh: 349 menjadi 300.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Tulis "enam ratus empat" dalam angka.
2. Nyatakan nilai digit bagi digit 7 dalam 375.
3. Bundarkan 682 kepada ratus terdekat.

Jawapan ringkas: 1. 604. **2.** 70 (nilai tempat: puluh). **3.** 700 (682 lebih dekat dengan 700 daripada 600).

2 Operasi Asas

DSKP 2.0 Operasi Asas

APA YANG ANAK BELAJAR

2.1 **Tambah dalam lingkungan 1,000**: Menambah dua nombor dan tiga nombor, hasil tambah dalam lingkungan 1,000

2.2 **Tolak dalam lingkungan 1,000**: Menolak dua nombor, dan menolak dua nombor daripada satu nombor

2.3 **Darab dalam lingkungan 1,000**: Mendarab dalam lingkungan fakta asas; mendarab nombor satu digit dengan 10

2.4 **Bahagi dalam lingkungan 1,000**: Membahagi dalam lingkungan fakta asas; membahagi nombor dua digit dengan 10

2.5 **Penyelesaian masalah**: Mereka cerita masalah dan menyelesaikan masalah harian bagi empat operasi

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Tambah dan tolak dalam lingkungan 1,000:** tambah dua atau tiga nombor; tolak dua nombor, atau dua nombor berturut-turut daripada satu nombor, contohnya 800 - 250 - 120.
- **Fakta asas darab** ialah nombor satu digit didarab dengan satu digit; anak juga mendarab nombor satu digit dengan 10.
- **Darab ialah tambah berulang:** 3 × 4 = 4 + 4 + 4. Hukum kalis tukar tertib: a × b = b × a, jadi jika tahu 3 × 7, anak juga tahu 7 × 3.
- **Bahagi tanpa baki dan berbaki**, pembahagi nombor satu digit dan 10. Empat cara memahaminya: berkongsi sama rata, membuat kumpulan sama besar, tolak berturut-turut dan songsangan darab (4 × 5 = 20, maka 20 ÷ 5 = 4).
- **Mereka cerita** daripada ayat matematik, dan selesaikan masalah dengan empat langkah: fahami masalah, rancang strategi, laksanakan strategi, semak jawapan.

KESILAPAN BIASA

✗ **Digit tidak disusun ikut nilai tempat.** Bagi 305 + 47, digit 4 mesti di bawah 0, bukan di bawah 3.

✗ **Menolak digit kecil daripada digit besar** tanpa mengira kedudukannya: 52 - 18 dijawab 46. Jawapan betul 34.

✗ **Mengabaikan baki** dalam bahagi berbaki, atau menghafal sifir tanpa mengaitkannya dengan kumpulan objek.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Hitung 800 - 250 - 120.
2. Jika 6 × 4 = 24, berapakah 24 ÷ 4?
3. 17 biji kuih dibahagi sama rata kepada 5 orang. Berapa biji seorang, dan berapa bakinya?

Jawapan ringkas: 1. 800 - 250 = 550; 550 - 120 = 430. **2.** 6 (songsangan darab). **3.** 3 biji seorang, baki 2 biji (5 × 3 = 15).

3 Pecahan dan Perpuluhan

DSKP 3.0 Pecahan dan Perpuluhan

APA YANG ANAK BELAJAR

3.1 **Pecahan wajar**: Menyebut, menamakan, mewakilkan, menulis dan membanding pecahan wajar

3.2 **Perpuluhan**: Menukar pecahan persepuluh kepada perpuluhan; menyebut, menunjuk, mewakilkan, menulis dan membanding 0.1 hingga 0.9

3.3 **Pecahan dan perpuluhan**: Membanding nilai pecahan dengan nilai perpuluhan

3.4 **Penyelesaian masalah**: Masalah harian yang melibatkan pecahan dan perpuluhan

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Pecahan wajar:** pengangka (nombor atas) lebih kecil daripada penyebut (nombor bawah), contohnya $\frac{3}{5}$. Pengangka hingga 9, penyebut hingga 10.
- **Bahagian mesti sama besar.** Pecahan ditentukan daripada satu objek; kek yang dipotong tiga bahagian tidak sama besar bukan pertiga.
- **Wakilkan pecahan** dengan melukis, melorek, menampal dan mewarna gambar rajah; banding dua pecahan dengan lipatan kertas, papan pecahan dan gambar rajah.
- **Perpuluhan** ialah cara lain menulis pecahan persepuluh: $\frac{1}{10}$ = 0.1, disebut "sifar perpuluhan satu". Tahun 2 belajar 0.1 hingga 0.9.
- **Pecahan dan perpuluhan boleh sama nilai:** 0.3 dan $\frac{3}{10}$ ialah lorekan yang sama pada jalur yang dibahagi sepuluh. Tiada tambah atau tolak pecahan di Tahun 2.

KESILAPAN BIASA

✗ **Penyebut besar dianggap lebih besar.** $\frac{1}{8}$ lebih kecil daripada $\frac{1}{4}$: lebih banyak bahagian, setiap bahagian lebih kecil.

✗ **Tertukar pengangka dan penyebut.** 3 daripada 5 bahagian berlorek ialah $\frac{3}{5}$, bukan $\frac{5}{3}$.

✗ **Menyebut perpuluhan seperti nombor bulat.** 0.7 disebut "sifar perpuluhan tujuh", bukan "tujuh".

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Sekeping roti dipotong 8 bahagian sama besar. 3 bahagian dimakan. Tulis pecahan yang dimakan.
2. Mana lebih besar: $\frac{1}{3}$ atau $\frac{1}{6}$?
3. Tulis $\frac{7}{10}$ sebagai perpuluhan.

Jawapan ringkas: 1. $\frac{3}{8}$. **2.** $\frac{1}{3}$. **3.** 0.7 (sifar perpuluhan tujuh).

4 Wang

DSKP 4.0 Wang

APA YANG ANAK BELAJAR

4.1 **Wang kertas dan duit syiling**: Mengenal pasti mata wang Malaysia dan menentukan nilai wang hingga 100 ringgit

4.2 **Tambah wang**: Menambah dua atau tiga nilai wang, hasil tambah hingga 100 ringgit

4.3 **Tolak wang**: Menolak dua nilai wang, dan dua nilai wang daripada satu nilai wang

4.4 **Darab wang**: Mendarab nilai wang, hasil darab hingga 100 ringgit

4.5 **Bahagi wang**: Membahagi nilai wang dalam lingkungan 100 ringgit

4.6 **Simpanan dan pelaburan**: Mengurus kewangan sebagai asas simpanan dan perbelanjaan

4.7 **Penyelesaian masalah**: Masalah wang dalam situasi harian

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Wang kertas dan duit syiling Malaysia hingga 100 ringgit:** kenal setiap jenis wang dan tentukan nilai sekumpulan wang.
- **Gabungan wang:** sekeping sepuluh ringgit, dua keping satu ringgit dan dua syiling 50 sen bernilai tiga belas ringgit.
- **Empat operasi wang** dalam lingkungan 100 ringgit: tambah dua atau tiga nilai, tolak dua nilai daripada satu nilai, serta darab dan bahagi dengan nombor satu digit dan 10.
- **Simpanan dan pelaburan:** mengurus kewangan sebagai asas simpanan dan perbelanjaan, iaitu menyimpan sebahagian wang dan berfikir sebelum berbelanja.
- **Penyelesaian masalah** wang harian, seperti membeli beberapa barang dan mengira baki: fahami masalah, rancang strategi, laksanakan strategi, semak jawapan.

KESILAPAN BIASA

✗ **Membilang keping, bukan nilai.** Lima keping syiling tidak bernilai lima ringgit; lihat nilai setiap syiling.

✗ **Titik perpuluhan tidak selari** apabila menambah ringgit dan sen, atau jawapan ditulis tanpa unit ringgit atau sen.

✗ **Tersalah baki:** baki dikira daripada wang yang dibayar, bukan dengan menolak harga daripada harga.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Sebatang pensel berharga dua ringgit. Berapakah harga empat batang?
2. Sepuluh ringgit dikongsi sama rata oleh lima orang. Berapa ringgit seorang?
3. Ibu membayar 50 ringgit untuk barang berharga 36 ringgit. Berapakah bakinya?

Jawapan ringkas: 1. 4 × 2 = 8 ringgit. **2.** 10 ÷ 5 = 2 ringgit. **3.** 50 − 36 = 14 ringgit.

5 Masa dan Waktu

DSKP 5.0 Masa dan Waktu

APA YANG ANAK BELAJAR

5.1 **Waktu dalam jam dan minit**: Mengenal senggatan minit, menyatakan dan menunjukkan waktu, menukar perkataan kepada angka, merekod waktu

5.2 **Perkaitan dalam waktu**: Perkaitan hari dengan jam, dan jam dengan minit

5.3 **Penyelesaian masalah**: Masalah masa dan waktu dalam situasi harian

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Senggatan minit:** angka pada muka jam menandakan gandaan lima minit; angka 1 = 5 minit, angka 2 = 10 minit, hingga angka 12 = 60 minit.
- **Jarum pendek menunjukkan jam, jarum panjang menunjukkan minit.** Waktu dalam jam dan gandaan lima minit diajar dahulu.
- **Setengah jam = 30 minit; suku jam = 15 minit.**
- **Tukar perkataan kepada angka dan sebaliknya:** "pukul tiga suku" = 3:15; "pukul sepuluh dua puluh minit" = 10:20. Jam analog dan jam digital kedua-duanya digunakan.
- **Rekod aktiviti harian** ikut waktu dalam jam dan minit, contohnya bangun 6:30 dan mandi 6:45.
- **Perkaitan:** 1 hari = 24 jam; 1 jam = 60 minit. Sistem 24 jam belum diajar di Tahun 2.

KESILAPAN BIASA

✗ **Membaca angka sebagai minit terus.** Jarum panjang di angka 3 bermaksud 15 minit, bukan 3 minit.

✗ **Tersalah jam apabila jarum pendek di antara dua angka.** Pada 4:45, jarum pendek hampir ke 5, tetapi waktunya masih pukul empat.

✗ **Menulis waktu digital tanpa sifar.** Pukul 7 lewat 5 minit ditulis 7:05, bukan 7:5.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Jarum panjang menunjuk angka 8. Berapa minit?
2. Tulis "pukul lima setengah" dalam angka.
3. Berapa jam dalam satu hari?

Jawapan ringkas: 1. 40 minit (8 × 5). **2.** 5:30. **3.** 24 jam.

6 Ukuran dan Sukatan

DSKP 6.0 Ukuran dan Sukatan

APA YANG ANAK BELAJAR

6.1 **Panjang** (cm dan m): Mengenal unit, mengukur dan menganggar panjang

6.2 **Jisim** (g dan kg): Mengenal unit, menimbang dan menganggar jisim

6.3 **Isi padu cecair** (mℓ dan ℓ): Mengenal unit, menyukat dan menganggar isi padu cecair

6.4 **Penyelesaian masalah** (Semua): Masalah ukuran dan sukatan dalam situasi harian

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Unit piawai:** sentimeter (cm) dan meter (m) untuk panjang, gram (g) dan kilogram (kg) untuk jisim, mililiter (mℓ) dan liter (ℓ) untuk isi padu cecair.
- **Pola yang sama bagi setiap ukuran:** kenal unit, ukur (timbang atau sukat), kemudian anggar dan banding dengan ukuran sebenar.
- **Alat:** pembaris dan pita ukuran, alat penimbang, dan silinder penyukat; anak membaca senggatan pada setiap alat.
- **Panjang:** ukur dan tanda jarak, rekod panjang objek, serta lakar dan lukis garis lurus mengikut ukuran yang diberi.
- **Pilih unit yang sesuai:** panjang pemadam dalam sentimeter, panjang koridor dalam meter.
- **Tiada penukaran unit di Tahun 2** (contohnya meter kepada sentimeter); ia bermula di Tahun 3.

KESILAPAN BIASA

✗ **Mula mengukur dari hujung pembaris.** Objek mesti bermula pada tanda 0.

✗ **Membaca senggatan dari sudut serong.** Mata perlu sama aras dengan permukaan cecair.

✗ **Tidak menulis unit, atau menganggar sesuka hati.** Tulis 15 cm atau 15 kg; mulakan anggaran dengan rujukan yang sudah diketahui.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Panjang sebatang pensel lebih sesuai diukur dalam sentimeter atau meter?
2. Apakah alat untuk menyukat isi padu air, dan apakah unitnya?
3. Sebatang pensel bermula pada tanda 0 dan berakhir pada tanda 14 pembaris. Tulis panjangnya.

Jawapan ringkas: 1. Sentimeter. **2.** Silinder penyukat; mililiter (mℓ) dan liter (ℓ). **3.** 14 cm.

7 Ruang

DSKP 7.0 Ruang

APA YANG ANAK BELAJAR

7.1 **Bentuk tiga dimensi**: Mengenal pasti bentuk berdasarkan ciri, bentuk asasnya dan pelbagai bentangannya

7.2 **Bentuk dua dimensi**: Mengenal pasti bentuk berdasarkan ciri, dan melukis bentuk asas

7.3 **Penyelesaian masalah**: Masalah harian yang melibatkan ruang

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Lima bentuk tiga dimensi:** kubus, kuboid, piramid tapak segi empat sama, silinder dan kon.
- **Kubus:** 6 permukaan rata, semuanya segi empat sama. **Kuboid:** 6 permukaan rata segi empat tepat (ada yang mungkin segi empat sama).
- **Piramid tapak segi empat sama:** 1 tapak segi empat sama dan 4 permukaan segi tiga. **Silinder:** 2 permukaan bulatan dan 1 permukaan melengkung. **Kon:** 1 permukaan bulatan dan 1 permukaan melengkung.
- **Bentuk asas** ialah bentuk dua dimensi pada permukaan bentuk tiga dimensi, contohnya bulatan pada silinder.
- **Bentangan** ialah bentuk rata apabila bentuk tiga dimensi dibuka; kubus boleh dibuka dengan lebih daripada satu susunan enam segi empat sama.
- **Dua dimensi:** segi empat sama, segi empat tepat, segi tiga dan bulatan, dikenal ikut sisi dan bucu, dan dilukis.

KESILAPAN BIASA

✗ **Tertukar kubus dengan kuboid.** Semua permukaan kubus sama besar.

✗ **Tertukar kon dengan piramid.** Tapak kon ialah bulatan; tapak piramid di Tahun 2 ialah segi empat sama.

✗ **Melupakan permukaan melengkung** pada silinder dan kon, atau menyangka semua susunan enam petak boleh dilipat menjadi kubus.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Bentuk tiga dimensi apa yang ada 2 permukaan rata berbentuk bulatan dan 1 permukaan melengkung?
2. Berapa permukaan segi tiga pada piramid tapak segi empat sama?
3. Bentangan sebuah kubus terdiri daripada berapa segi empat sama?

Jawapan ringkas: 1. Silinder. **2.** 4 permukaan segi tiga (dan 1 tapak segi empat sama). **3.** 6 segi empat sama.

8 Pengurusan Data

DSKP 8.0 Pengurusan Data

APA YANG ANAK BELAJAR

8.1 **Mengumpul, mengelas dan menyusun data**: Mengumpul data berdasarkan situasi harian

8.2 **Carta palang**: Membaca dan mendapatkan maklumat daripada carta palang

8.3 **Penyelesaian masalah**: Masalah harian yang melibatkan carta palang

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Kumpul, kelas dan susun data** daripada situasi harian, contohnya buah kegemaran rakan sekelas, dengan pelbagai cara termasuk gundalan.
- **Carta palang** menunjukkan data dalam bentuk palang; panjang atau tinggi setiap palang mewakili bilangan.
- **Bahagian carta:** tajuk, petunjuk, paksi mengufuk (paksi-x) dan paksi mencancang (paksi-y). Di Tahun 2, satu senggatan pada paksi mewakili satu unit.
- **Soalan biasa:** kategori paling banyak, paling sedikit, beza antara dua kategori, dan jumlah semuanya.
- **"Berapa lebih" bermaksud beza (tolak); "berapa semuanya" bermaksud tambah.** Contoh: epal 4, pisang 2, oren 3; beza epal dan pisang 4 - 2 = 2, jumlah 4 + 2 + 3 = 9.

KESILAPAN BIASA

✗ **Tidak membaca tajuk carta**; tanpa tajuk, nombor tidak bermakna.

✗ **Menganggar panjang palang dengan mata**, bukan menyemak nilai pada paksi, atau membaca garisan di sebelahnya.

✗ **Menjawab "berapa lebih" dengan jumlah.** "Berapa lebih" perlu ditolak, bukan ditambah.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Dalam carta palang haiwan kegemaran, palang kucing sampai ke 5, ikan ke 3 dan burung ke 6. Haiwan mana paling digemari?
2. Berapa orang lebih memilih kucing berbanding ikan?
3. Berapa orang semuanya?

Jawapan ringkas: 1. Burung (6 orang). **2.** 5 - 3 = 2 orang. **3.** 5 + 3 + 6 = 14 orang.