NOTA RINGKAS IKUT DSKP

Matematik

Darjah 3 · 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 10,000	DSKP 1.0
2	Operasi Asas	DSKP 2.0
3	Pecahan, Perpuluhan dan Peratus	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	Koordinat	DSKP 8.0
9	Pengurusan Data	DSKP 9.0

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 3 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 3. 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 3 (Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM). Disusun oleh Aster Edu; bukan dokumen rasmi KPM.

1 Nombor Bulat hingga 10,000

DSKP 1.0 Nombor Bulat Hingga 10 000

APA YANG ANAK BELAJAR

1.1 **Nilai nombor**: Membaca, menyebut dan memadankan nombor dengan namanya; menunjukkan kuantiti, membanding dan menyusun nombor

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

1.3 **Rangkaian nombor**: Membilang satu-satu hingga seribu-seribu, ke depan dan ke belakang; melengkapkan rangkaian

1.4 **Nilai tempat**: Nilai tempat dan nilai digit; mencerakin nombor

1.5 **Menganggar**: Memberi anggaran dengan "lebih kurang", "kurang daripada" dan "lebih daripada"

1.6 **Membundarkan nombor**: Membundarkan hingga ribu terdekat

1.7 **Pola nombor**: Mengenal pasti dan melengkapkan pola menaik dan menurun

1.8 **Penyelesaian masalah**: Masalah harian melibatkan nombor hingga 10,000

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Nombor hingga 10,000:** baca, sebut, tulis dalam angka dan perkataan, banding dan susun. 4,513 disebut "empat ribu lima ratus tiga belas", bukan "empat lima satu tiga".
- **Nilai tempat dan nilai digit:** dalam 3,725, digit 7 di tempat ratus dan nilai digitnya 700. Cerakin: 3,725 = 3,000 + 700 + 20 + 5.
- **Rangkaian nombor:** bilang satu-satu hingga sepuluh-sepuluh, seratus-seratus dan seribu-seribu, menaik dan menurun.
- **Pola nombor:** kenal pasti pola menaik atau menurun dalam siri hingga enam nombor, kemudian lengkapkan.
- **Menganggar** dengan set rujukan ("lebih kurang", "kurang daripada", "lebih daripada"), kemudian buktikan dengan mengira kuantiti sebenar.
- **Bundarkan hingga ribu terdekat** dengan bantuan garis nombor. Masalah diselesaikan dengan empat langkah: fahami, rancang, laksanakan, semak.

KESILAPAN BIASA

✗ **Sifar tertinggal.** "Tiga ribu lima" ditulis 305; jawapan betul 3,005.

✗ **Membundarkan pada tempat salah**, contohnya melihat digit puluh, bukan digit ratus, semasa membundar hingga ribu terdekat.

✗ **Tersangkut semasa membilang menurun melintasi ribu**, contohnya dari 5,000 terus ke 4,000 tanpa melalui 4,900.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Tulis "enam ribu empat puluh" dalam angka.
2. Nyatakan nilai digit bagi digit 8 dalam 2,836.
3. Bundarkan 7,820 hingga ribu terdekat.

Jawapan ringkas: 1. 6,040. **2.** 800 (nilai tempat: ratus). **3.** 8,000 (lihat digit ratus, iaitu 8).

2 Operasi Asas

DSKP 2.0 Operasi Asas

APA YANG ANAK BELAJAR

2.1 **Tambah dalam lingkungan 10,000**: Tambah dua nombor dan tiga nombor

2.2 **Tolak dalam lingkungan 10,000**: Tolak dua nombor, dan tolak dua nombor berturut-turut daripada satu nombor

2.3 **Darab dalam lingkungan 10,000**: Nombor hingga empat digit didarab dengan nombor satu digit, 10, 100 dan 1,000

2.4 **Bahagi dalam lingkungan 10,000**: Bahagi dengan nombor satu digit, 10, 100 dan 1,000

2.5 **Operasi bergabung tambah dan tolak**: Tambah dan tolak dalam satu ayat matematik

2.6 **Penggunaan anu**: Mengenal anu dan menukar situasi harian kepada ayat matematik dengan satu anu

2.7 **Penyelesaian masalah**: Mereka cerita dan menyelesaikan masalah harian

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Tambah dan tolak dalam lingkungan 10,000:** tambah dua atau tiga nombor; tolak dua nombor berturut-turut daripada satu nombor, contohnya 8,000 - 2,450 - 1,300.
- **Darab dan bahagi** dengan nombor satu digit, 10, 100 dan 1,000, dalam lingkungan 10,000. Corak sifar: 45 × 100 = 4,500.
- **Operasi bergabung tambah dan tolak** dalam satu ayat matematik, contohnya 3,200 + 1,500 - 800; dimulakan tanpa mengumpul semula.
- **Anu** ialah nilai yang belum diketahui, biasanya kotak kosong: ▫ + 250 = 900. Di Tahun 3, hanya satu operasi dalam ayat yang ada anu.
- **Mereka cerita** daripada ayat matematik (contohnya 1,200 - 350) dan selesaikan masalah dengan empat langkah: fahami, rancang, laksanakan, semak.
- **Semak kewajaran jawapan:** hasil tolak yang lebih besar daripada nombor asal ialah tanda perlu menyemak semula.

KESILAPAN BIASA

- ✗ **Digit tidak disusun selari** ikut nilai tempat, terutamanya nombor empat digit dengan nombor tiga digit.
- ✗ **Terlupa mengumpul semula atau meminjam:** 52 - 18 dijawab 46 kerana 8 - 2 = 6. Jawapan betul 34.
- ✗ **Sifir belum lancar**, sehingga darab dan bahagi lambat dan mudah silap.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Hitung 3,200 + 1,500 - 800.
2. Cari nilai ▫ jika ▫ + 250 = 900.
3. Hitung 1,236 × 4.

Jawapan ringkas: 1. 3,200 + 1,500 = 4,700; 4,700 - 800 = 3,900. **2.** ▫ = 900 - 250 = 650. **3.** 4,944.

3 Pecahan, Perpuluhan dan Peratus

DSKP 3.0 Pecahan, Perpuluhan dan Peratus

APA YANG ANAK BELAJAR

3.1 **Pecahan**: Pecahan setara, bentuk termudah, pecahan perseratus, tambah dan tolak dua pecahan wajar, pecahan tak wajar dan nombor bercampur

3.2 **Perpuluhan**: 0.01 hingga 0.99, petak seratus, membanding, menambah dan menolak perpuluhan

3.3 **Peratus**: Menyebut, mengenal simbol %, mewakilkan dalam petak seratus, menulis 1% hingga 100%

3.4 **Perkaitan**: Menukar antara pecahan perseratus, perpuluhan dan peratus

3.5 **Penyelesaian masalah**: Mereka cerita dan menyelesaikan masalah

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Pecahan sebagai sebahagian daripada kumpulan:** 3 daripada 8 biji bola ialah $\frac{3}{8}$.
- **Pecahan setara dan bentuk termudah** (penyebut hingga 10): $\frac{1}{2} = \frac{2}{4} = \frac{5}{10}$.
- **Tambah dan tolak dua pecahan wajar** hanya bagi penyebut yang sama, atau pasangan 2 dengan 4, 6, 8, 10; 3 dengan 6, 9; 5 dengan 10; 4 dengan 8. Tukar satu pecahan kepada pecahan setara dahulu.
- **Kenal pecahan tak wajar** ($\frac{7}{4}$) dan **nombor bercampur** ($1\frac{3}{4}$), penyebut hingga 10; penukaran antara kedua-duanya di Darjah 4.
- **Perpuluhan 0.01 hingga 0.99** dengan petak seratus dan garis nombor; tambah dan tolak hingga dua tempat perpuluhan, hasil tidak melebihi 0.99.
- **Peratus (%) bermaksud daripada seratus**, 1% hingga 100%. Perkaitan: $\frac{25}{100}$ = 0.25 = 25%.

KESILAPAN BIASA

✗ **Menambah penyebut sekali:** $\frac{1}{2} + \frac{1}{4}$ dijawab $\frac{2}{6}$. Samakan penyebut dahulu: $\frac{2}{4} + \frac{1}{4} = \frac{3}{4}$.

✗ **Menganggap 0.5 lebih kecil daripada 0.25.** Pada petak seratus, 0.5 ialah 50 petak.

✗ **Menulis 25% sebagai 0.025 atau 2.5.** Peratus bermaksud "daripada seratus": 25% = 0.25.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Hitung $\frac{1}{3} + \frac{4}{9}$.
2. Hitung 0.46 + 0.38.
3. 35 daripada 100 petak berwarna. Tulis dalam pecahan, perpuluhan dan peratus.

Jawapan ringkas: 1. $\frac{3}{9} + \frac{4}{9} = \frac{7}{9}$. **2.** 0.84. **3.** $\frac{35}{100}$ = 0.35 = 35%.

4 Wang

DSKP 4.0 Wang

APA YANG ANAK BELAJAR

4.1 **Tambah wang**: Tambah dua dan tiga nilai wang, hasil hingga 10,000 ringgit

4.2 **Tolak wang**: Tolak dua nilai wang, dan dua nilai wang daripada satu nilai wang

4.3 **Operasi bergabung**: Tambah dan tolak wang dalam satu ayat matematik

4.4 **Darab wang**: Darab nilai wang dengan nombor satu digit, 10, 100 dan 1,000

4.5 **Bahagi wang**: Bahagi nilai wang dengan nombor satu digit, 10, 100 dan 1,000

4.6 **Mata wang asing**: Mengenal mata wang negara ASEAN dan nilai satu ringgit berbanding mata wang lain

4.7 **Simpanan dan pelaburan**: Keperluan dan kehendak; sebab perlu menyimpan dan melabur

4.8 **Penyelesaian masalah**: Mereka cerita dan menyelesaikan masalah wang harian

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Operasi wang dalam lingkungan 10,000 ringgit**, dengan ringgit dan sen: tambah hingga tiga nilai, tolak dua nilai daripada satu nilai, dan operasi bergabung tambah dan tolak.
- **Darab dan bahagi wang** dengan nombor satu digit, 10, 100 atau 1,000.
- **Mata wang asing:** kenal mata wang negara ASEAN, contohnya rupiah Indonesia dan baht Thailand, dan nyatakan nilai satu ringgit dengan mata wang semasa. Kadar tukaran berubah, jadi tidak perlu dihafal.
- **Keperluan** ialah sesuatu yang mesti dimiliki untuk meneruskan kehidupan; **kehendak** ialah barangan, aktiviti atau perkhidmatan yang diingini untuk meningkatkan kualiti dan keseronokan hidup.
- **Pelaburan** ialah aset yang dimiliki untuk menjana pendapatan atau keuntungan. Anak menjelaskan sebab perlu menyimpan dan melabur; istilah **derma** juga diperkenalkan.
- **Mereka cerita** daripada ayat matematik wang, dan selesaikan masalah dengan empat langkah.

KESILAPAN BIASA

✗ **Ringgit dan sen tidak disusun selari**, sehingga sen ditambah kepada ringgit.

✗ **Sen ditulis tanpa dua digit:** lima sen ditulis .05, bukan .5. Tukar 100 sen kepada satu ringgit apabila sen melebihi 99.

✗ **Keliru keperluan dan kehendak**, contohnya menganggap mainan baharu sebagai keperluan.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Hitung 1,250.50 ringgit + 340.75 ringgit.
2. Sebuah basikal berharga 245 ringgit. Berapakah harga 4 buah basikal?
3. Kelaskan sebagai keperluan atau kehendak: makanan, mainan baharu.

Jawapan ringkas: 1. 1,591.25 ringgit. **2.** 245 × 4 = 980 ringgit. **3.** Makanan: keperluan; mainan baharu: kehendak.

5 Masa dan Waktu

DSKP 5.0 Masa dan Waktu

APA YANG ANAK BELAJAR

5.1 **Waktu dalam jam dan minit**: Membaca jadual waktu; merekod waktu sebelum, semasa dan selepas aktiviti

5.2 **Perkaitan dalam masa**: Minggu dan hari, tahun dan bulan, minit dan saat; menukar unit

5.3 **Kalendar**: Membaca maklumat daripada kalendar Masihi

5.4 **Tambah masa**: Tambah hingga tiga nilai masa

5.5 **Tolak masa**: Tolak hingga tiga nilai masa

5.6 **Operasi bergabung**: Tambah dan tolak masa dalam satu ayat matematik

5.7 **Darab masa**: Darab nilai masa dengan nombor satu digit

5.8 **Bahagi masa**: Bahagi nilai masa dengan nombor satu digit

5.9 **Penyelesaian masalah**: Mereka cerita dan menyelesaikan masalah masa dan waktu harian

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Jadual waktu:** baca maklumat daripada jadual waktu kelas, jadual perjalanan dan waktu siaran televisyen; rekod waktu sebelum, semasa dan selepas aktiviti.
- **Perkaitan masa:** 1 minggu = 7 hari, 1 tahun = 12 bulan, 1 jam = 60 minit, 1 minit = 60 saat.
- **Kalendar Masihi** untuk mencari tarikh, hari dan bulan; tidak semua bulan ada 30 hari.
- **Tukar unit** antara jam dan minit, serta minit dan saat, contohnya 90 saat = 1 minit 30 saat.
- **Operasi masa:** tambah dan tolak hingga tiga nilai masa, operasi bergabung, serta darab dan bahagi dengan nombor satu digit, contohnya 2 jam 15 minit × 3.
- **Sistem 24 jam belum diajar** di Tahun 3; ia dipelajari di Darjah 4.

KESILAPAN BIASA

✗ **Berhenti pada 75 minit.** 45 minit + 30 minit = 75 minit, iaitu 1 jam 15 minit.

✗ **Meminjam 100, bukan 60**, semasa menolak masa, contohnya 2 jam 10 minit - 40 minit.

✗ **Lupa menukar unit** sebelum membanding, contohnya 2 minit dan 100 saat.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Hitung 2 jam 10 minit - 40 minit.
2. Mana lebih lama: 2 minit atau 100 saat?
3. Hitung 2 jam 15 minit × 3.

Jawapan ringkas: 1. Pinjam 1 jam = 60 minit: 1 jam 70 minit - 40 minit = 1 jam 30 minit. **2.** 2 minit (2 minit = 120 saat). **3.** 6 jam 45 minit.

6 Ukuran dan Sukatan

DSKP 6.0 Ukuran dan Sukatan

APA YANG ANAK BELAJAR

6.1 **Panjang**: Menukar meter dan sentimeter; tambah, tolak, darab dan bahagi ukuran panjang

6.2 **Jisim**: Menukar kilogram dan gram; tambah, tolak, darab dan bahagi ukuran jisim

6.3 **Isi padu cecair**: Menukar liter dan mililiter; tambah, tolak, darab dan bahagi isi padu cecair

6.4 **Penyelesaian masalah**: Mereka cerita dan menyelesaikan masalah ukuran dan sukatan harian

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Tiga ukuran, enam unit:** meter dan sentimeter (panjang), kilogram dan gram (jisim), liter dan mililiter (isi padu cecair).
- **Penukaran:** 1 m = 100 cm; 1 kg = 1,000 g; 1 liter = 1,000 mililiter. Hanya meter dan sentimeter menggunakan 100.
- **Operasi ukuran:** tambah hingga tiga ukuran, tolak hingga dua nilai daripada satu nilai, serta darab dan bahagi dengan nombor satu digit, semuanya melibatkan dua unit.
- **Dua cara mengira** 2 m 35 cm + 1 m 80 cm: ikut lajur (35 cm + 80 cm = 115 cm = 1 m 15 cm; jumlah 4 m 15 cm) atau tukar unit (235 cm + 180 cm = 415 cm = 4 m 15 cm).
- **Tukar semua nilai ke unit yang sama** sebelum mengira, kemudian tukar semula ke bentuk yang diminta soalan.

KESILAPAN BIASA

✗ **Menjumlahkan unit berbeza terus:** 1 m + 50 cm dijawab 51. Jawapan betul 150 cm, atau 1 m 50 cm.

✗ **Tersalah tempat sifar:** 2 kg 5 g ditulis 2,500 g; jawapan betul 2,005 g.

✗ **Lupa menukar semula** apabila sentimeter melebihi 100 atau gram melebihi 1,000 dalam jawapan akhir.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Tukar 3 kg 40 g kepada gram.
2. Hitung 3 kg 200 g ÷ 4.
3. Hitung 1 liter 600 mililiter + 750 mililiter.

Jawapan ringkas: 1. 3,040 g. **2.** 3,200 g ÷ 4 = 800 g. **3.** 2,350 mililiter, iaitu 2 liter 350 mililiter.

7 Ruang

DSKP 7.0 Ruang

APA YANG ANAK BELAJAR

7.1 **Prisma**: Mengenal, mencirikan dan melabel prisma segi empat sama, segi empat tepat dan segi tiga

7.2 **Prisma dan bukan prisma**: Membandingkan berdasarkan permukaan, tapak, bucu dan tepi

7.3 **Poligon sekata**: Pentagon, heksagon, heptagon dan oktagon; menghasilkan corak

7.4 **Paksi simetri**: Mengenal pasti dan melukis paksi simetri

7.5 **Penyelesaian masalah**: Masalah melibatkan prisma dan paksi simetri bentuk dua dimensi

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Tiga prisma:** prisma segi empat sama, prisma segi empat tepat dan prisma segi tiga; label permukaan, tapak, bucu dan tepi.
- **Nama prisma ikut bentuk tapaknya.** Kubus ialah prisma segi empat sama; kuboid ialah prisma segi empat tepat.
- **Bukan prisma:** piramid, kon, silinder dan sfera, dibanding dengan prisma ikut permukaan, tapak, bucu dan tepi.
- **Bucu** ialah titik pertemuan tepi; **tepi** ialah garis tempat dua permukaan bertemu.
- **Poligon sekata:** semua sisi sama panjang dan semua sudut sama besar. Pentagon 5 sisi, heksagon 6, heptagon 7, oktagon 8. Corak boleh dibina daripadanya, seperti sarang lebah daripada heksagon.
- **Paksi simetri** ialah garis lurus yang membahagikan bentuk kepada dua bahagian yang sama saiz dan bentuk. Satu bentuk boleh ada satu, beberapa atau tiada paksi simetri.

KESILAPAN BIASA

✗ **Menamakan prisma ikut sisi paling besar**, sedangkan nama prisma ikut bentuk tapaknya.

✗ **Terlupa permukaan tersembunyi** di belakang dan di bawah gambar prisma.

✗ **Melukis pepenjuru segi empat tepat sebagai paksi simetri.** Pepenjuru segi empat tepat (yang bukan segi empat sama) tidak membahagikannya sama rata.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Prisma yang tapaknya segi tiga dipanggil apa?
2. Berapa sisi sebuah heptagon?
3. Kubus ialah prisma jenis apa?

Jawapan ringkas: 1. Prisma segi tiga. **2.** 7 sisi. **3.** Prisma segi empat sama.

8 Koordinat

DSKP 8.0 Koordinat

APA YANG ANAK BELAJAR

8.1 **Koordinat pada sukuan pertama**: Kedudukan objek berdasarkan titik rujukan; menamakan dan menentukan kedudukan objek pada paksi mengufuk dan paksi mencancang

8.2 **Penyelesaian masalah**: Menyelesaikan masalah melibatkan koordinat

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Tajuk baharu di Tahun 3**, di bawah bidang Perkaitan dan Algebra; tiada tajuk Koordinat di Tahun 2.
- **Kedudukan berdasarkan titik rujukan**, dengan perkataan seperti "ke kanan", "ke atas", "ke timur" dan "ke utara". Jika titik rujukan berubah, cara menerangkan kedudukan juga berubah.
- **Paksi mengufuk** ialah garis melintang dari kiri ke kanan; **paksi mencancang** ialah garis menegak dari bawah ke atas.
- **Sukuan pertama:** kedua-dua paksi bermula dari titik yang sama dan bergerak ke kanan dan ke atas.
- **Namakan objek** daripada kedudukannya pada kedua-dua paksi, dan **tentukan kedudukan** objek yang diberi.
- **Istilah paksi-x, paksi-y dan asalan** hanya diperkenalkan di Darjah 4.

KESILAPAN BIASA

✗ **Membaca paksi mencancang dahulu.** Bergerak ke kanan (mengufuk) dahulu, kemudian ke atas (mencancang).

✗ **Lupa titik rujukan**, sehingga kedudukan dikira dari tempat yang salah.

✗ **Tertukar kiri dan kanan**, atau arah mata angin seperti timur dan barat.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Sebuah kedai berada di kedudukan 5 pada paksi mengufuk dan 2 pada paksi mencancang. Dari titik rujukan, berapa langkah ke kanan dan ke atas?
2. Rumah di kedudukan 4 (mengufuk) dan 1 (mencancang); sekolah di kedudukan 2 dan 3. Dari rumah ke sekolah, berapa langkah ke kiri dan ke atas?
3. Paksi mana yang melintang dari kiri ke kanan?

Jawapan ringkas: 1. 5 langkah ke kanan, 2 langkah ke atas. **2.** 2 langkah ke kiri, 2 langkah ke atas. **3.** Paksi mengufuk.

9 Pengurusan Data

DSKP 9.0 Pengurusan Data

APA YANG ANAK BELAJAR

9.1 **Mengumpul, mengelas dan menyusun data**: Data daripada situasi harian, disusun dengan pelbagai cara

9.2 **Carta pai**: Membaca dan mendapatkan maklumat daripada carta pai

9.3 **Perkaitan antara piktograf, carta palang dan carta pai**: Mewakili satu maklumat dengan tiga jenis carta

9.4 **Penyelesaian masalah**: Masalah harian melibatkan pengurusan data

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Kumpul, kelas dan susun data** daripada situasi harian, contohnya dalam jadual gundal atau jadual kekerapan.
- **Carta pai** ialah bulatan yang dibahagikan kepada beberapa bahagian; setiap bahagian mewakili satu kumpulan data. Bahagian lebih besar bermaksud kumpulan lebih ramai atau lebih banyak.
- **Tahun 3 hanya membaca carta pai** yang diberi, bukan melukisnya.
- **Satu data, tiga carta:** piktograf, carta palang dan carta pai boleh mewakili maklumat yang sama. Carta palang memudahkan perbandingan bilangan; carta pai menunjukkan bahagian daripada keseluruhan.
- **Contoh:** 20 murid; 10 memilih durian, 5 rambutan, 5 manggis. Dalam carta pai, durian separuh bulatan, rambutan dan manggis satu perempat setiap satu.
- **Baca tajuk dan petunjuk dahulu**, kemudian selesaikan masalah dengan empat langkah.

KESILAPAN BIASA

✗ **Terlepas nilai simbol dalam piktograf**, contohnya satu gambar mewakili lima orang, bukan seorang.

✗ **Salah membaca skala carta palang** apabila setiap garis bernilai lebih daripada satu.

✗ **Menganggap bahagian carta pai paling besar sebagai "separuh"** tanpa melihat saiznya.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Dalam piktograf, satu gambar mewakili 5 murid. Durian ada 2 gambar. Berapa murid memilih durian?
2. Dalam carta pai bagi 20 murid, bahagian rambutan ialah satu perempat bulatan. Berapa murid memilih rambutan?
3. Jenis carta mana yang menunjukkan bahagian daripada keseluruhan?

Jawapan ringkas: 1. 2 × 5 = 10 murid. **2.** 20 ÷ 4 = 5 murid. **3.** Carta pai.