NOTA RINGKAS IKUT DSKP

Matematik

Darjah 4 · 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 dan Operasi Asas — DSKP 1.0
2 Pecahan, Perpuluhan dan Peratus — DSKP 2.0
3 Wang — DSKP 3.0
4 Masa dan Waktu — DSKP 4.0
5 Ukuran dan Sukatan — DSKP 5.0
6 Ruang — DSKP 6.0
7 Koordinat, Nisbah dan Kadaran — 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 4 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 4. 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 4 (Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM). Disusun oleh Aster Edu; bukan dokumen rasmi KPM.

1 Nombor Bulat dan Operasi Asas

DSKP 1.0 Nombor Bulat dan Operasi Asas

APA YANG ANAK BELAJAR

1.1 **Nilai nombor**: Membaca, menyebut dan menulis nombor hingga 100,000; nilai tempat dan nilai digit; membanding dan menyusun nombor

1.2 **Nombor genap dan ganjil**: Mengenal ciri dan mengelaskan nombor genap dan ganjil

1.3 **Penganggaran**: Menganggar kuantiti berdasarkan set rujukan dan menilai sama ada jawapan wajar

1.4 **Pembundaran**: Membundarkan nombor bulat hingga puluh ribu terdekat

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

1.6 **Operasi asas**: Tambah, tolak, darab dan bahagi dalam lingkungan 100,000

1.7 **Operasi bergabung**: Tambah dengan tolak, serta darab dengan bahagi, dalam satu ayat matematik

1.8 **Penggunaan anu**: Mencari nilai anu dalam ayat tambah dan tolak

1.9 **Penyelesaian masalah**: Soalan situasi harian yang menggunakan semua kemahiran di atas

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Nombor hingga 100,000.** Semua operasi asas Tahun 4 dalam lingkungan 100,000. Sebut nombor dengan betul: 12,425 ialah "dua belas ribu empat ratus dua puluh lima".
- **Nilai tempat lawan nilai digit.** Dalam 72,409, nilai tempat digit 7 ialah puluh ribu, manakala nilai digitnya ialah 70,000.
- **Pembundaran** hingga puluh ribu terdekat; soalan boleh melibatkan wang, ukuran dan sukatan.
- **Darab dan bahagi:** nombor hingga lima digit didarab dengan nombor hingga dua digit, 100 atau 1,000; bahagi dengan nombor hingga dua digit, 100 atau 1,000.
- **Anu** ialah huruf yang mewakili nombor yang belum diketahui. Contoh: k + 25 = 60, maka k = 35.
- **Empat langkah penyelesaian masalah:** fahami masalah, rancang strategi, laksanakan strategi, semak jawapan.

KESILAPAN BIASA

✗ **Keliru nilai digit dengan nilai tempat.** Nilai tempat ialah nama tempat (puluh ribu); nilai digit ialah nilainya (70,000).

✗ **Salah meminjam semasa menolak.** Jika digit atas lebih kecil, pinjam daripada nilai tempat di sebelah; jangan tolak secara terbalik.

✗ **Salah turutan operasi** dalam soalan bergabung kerana terus mengira dari kiri ke kanan tanpa menyemak operasi mana dibuat dahulu.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Nyatakan nilai digit bagi digit 6 dalam 46,083.
2. Bundarkan 47,512 kepada puluh ribu terdekat.
3. Cari nilai m jika m − 18 = 47.

Jawapan ringkas: 1. 6,000 (nilai tempat: ribu). **2.** 50,000. **3.** m = 47 + 18 = 65.

2 Pecahan, Perpuluhan dan Peratus

DSKP 2.0 Pecahan, Perpuluhan dan Peratus

APA YANG ANAK BELAJAR

2.1 **Pecahan**: Pecahan tak wajar dan nombor bercampur, tambah, tolak, operasi bergabung, pecahan daripada kuantiti

2.2 **Perpuluhan**: Tambah, tolak, darab dan bahagi perpuluhan hingga tiga tempat perpuluhan

2.3 **Peratus**: Menukar pecahan kepada peratus dan sebaliknya, mengira peratusan

2.4 **Penyelesaian masalah**: Soalan harian yang melibatkan pecahan, perpuluhan dan peratus

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Pecahan tak wajar dan nombor bercampur:** pengangka pecahan tak wajar sama atau lebih besar daripada penyebut. Contoh: $\frac{11}{4} = 2\frac{3}{4}$ dan $\frac{7}{3} = 2\frac{1}{3}$.
- **Samakan penyebut** sebelum menambah atau menolak pecahan; penyebut hasil tambah dan baki boleh lebih daripada 10.
- **"Daripada" bermaksud darab:** 3/4 daripada 20 = 3/4 × 20 = 15.
- **Perpuluhan hingga tiga tempat perpuluhan:** tambah, tolak, serta darab dan bahagi dengan nombor satu digit, 10, 100 dan 1,000.
- **Peratus bermaksud "daripada seratus":** 3/4 = 75/100 = 75%. Petak seratus membantu anak nampak maksudnya.

KESILAPAN BIASA

✗ **Titik perpuluhan tidak selari.** Susun titik selari dan isi tempat kosong dengan sifar: 4.5 − 1.238 ditulis 4.500 − 1.238.

✗ **Penyebut tidak disamakan** sebelum menambah atau menolak pecahan.

✗ **Terlupa maksud "daripada"** dalam soalan pecahan atau peratus; "daripada" bermaksud darab.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Tukar $\frac{13}{5}$ kepada nombor bercampur.
2. Hitung 6.4 − 2.375.
3. Berapakah 25% daripada 80 biji guli?

Jawapan ringkas: 1. $2\frac{3}{5}$. **2.** 6.400 − 2.375 = 4.025. **3.** 25/100 × 80 = 20 biji guli.

3 Wang

DSKP 3.0 Wang

APA YANG ANAK BELAJAR

3.1 **Operasi asas wang**: Tambah hingga tiga nilai wang, tolak dua nilai wang daripada satu nilai, darab dan bahagi dengan nombor hingga dua digit

3.2 **Operasi bergabung wang**: Tambah dan tolak dalam satu ayat matematik, serta darab dan bahagi dalam satu ayat matematik

3.3 **Pengurusan kewangan**: Merancang bajet harian, mingguan dan bulanan; merekod simpanan dan perbelanjaan

3.4 **Tanggungjawab dalam membuat keputusan berkaitan kewangan**: Memahami kesan sesuatu keputusan dan memilih mengikut keutamaan keperluan dan kehendak

3.5 **Mata wang asing**: Mengenal mata wang negara utama dunia dan nilai satu ringgit berbanding mata wang negara lain

3.6 **Instrumen pembayaran**: Mengenal pelbagai cara bayaran dan bila setiap satu digunakan

3.7 **Penyelesaian masalah**: Masalah wang dalam situasi harian menggunakan operasi asas dan operasi bergabung

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Operasi asas wang** dalam lingkungan 100,000 ringgit; pendarab dan pembahagi ialah nombor hingga dua digit.
- **Operasi bergabung:** tambah dengan tolak, atau darab dengan bahagi, dalam satu ayat matematik.
- **Pengurusan kewangan:** merancang bajet harian, mingguan dan bulanan, serta merekod simpanan dan perbelanjaan.
- **Keperluan lawan kehendak:** keputusan kewangan dibuat mengikut keutamaan keperluan dan kehendak.
- **Mata wang asing:** anak membaca nilai satu ringgit berbanding mata wang lain daripada jadual penukaran yang diberi.
- **Instrumen pembayaran:** tunai, e-pembayaran dan kad.

KESILAPAN BIASA

✗ **Titik perpuluhan tidak selari** semasa menambah atau menolak, sehingga ringgit dan sen tercampur.

✗ **Titik perpuluhan di tempat salah** selepas mendarab kerana tidak mengira bilangan tempat perpuluhan dahulu.

✗ **Bergantung pada congak** tanpa jalan kerja, jadi sukar menyemak di mana silapnya.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Ali ada 25.50 ringgit. Dia membeli buku berharga 12.80 ringgit. Berapakah baki wangnya?
2. Sebatang pen berharga 1.35 ringgit. Berapakah harga 12 batang pen?
3. Beri satu contoh keperluan dan satu contoh kehendak bagi seorang murid.

Jawapan ringkas: 1. 25.50 − 12.80 = 12.70 ringgit. **2.** 1.35 × 12 = 16.20 ringgit. **3.** Contoh: keperluan, buku latihan sekolah; kehendak, permainan video baharu.

4 Masa dan Waktu

DSKP 4.0 Masa dan Waktu

APA YANG ANAK BELAJAR

4.1 **Sistem 12 jam dan 24 jam**: Perkaitan antara sistem 12 jam dengan sistem 24 jam

4.2 **Tempoh masa**: Menentukan tempoh dalam jam dan minit, dalam tempoh 24 jam

4.3 **Anggaran masa**: Menganggar masa dalam jam dan minit berdasarkan set rujukan

4.4 **Perkaitan dalam masa**: Alaf, abad, dekad dan tahun; menukar unit masa

4.5 **Operasi asas masa**: Tambah, tolak, darab dan bahagi nilai masa

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

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Sistem 24 jam** diperkenalkan di Tahun 4: tulis empat digit dan perkataan "jam". Contoh: 9.05 pagi = jam 0905.
- **Petang dan malam: tambah 12.** 7.45 malam = jam 1945. 12 tengah hari = jam 1200; 12 tengah malam = jam 0000.
- **Perkaitan masa:** 1 dekad = 10 tahun, 1 abad = 100 tahun, 1 alaf = 1,000 tahun.
- **1 jam = 60 minit.** Jawapan minit tidak boleh mencecah 60; tukar setiap 60 minit kepada 1 jam.
- **Tempoh masa** dari waktu mula hingga waktu tamat boleh dikira dengan bantuan garis masa.

KESILAPAN BIASA

✗ **Menambah 12 pada waktu pagi.** Tambah 12 hanya untuk waktu petang dan malam.

✗ **Meminjam 1 jam sebagai 10 minit** semasa menolak. Satu jam yang dipinjam bernilai 60 minit.

✗ **Membiarkan minit melebihi 60**, contohnya "2 jam 70 minit"; jawapan betul ialah 3 jam 10 minit.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Tulis 3.20 petang dalam sistem 24 jam.
2. Kelas bermula jam 0745 dan tamat jam 1010. Berapa lamakah kelas itu?
3. Berapakah tahun dalam 3 abad?

Jawapan ringkas: 1. Jam 1520. **2.** 2 jam 25 minit. **3.** 3 × 100 = 300 tahun.

5 Ukuran dan Sukatan

DSKP 5.0 Ukuran dan Sukatan

APA YANG ANAK BELAJAR

5.1 **Panjang**: Unit mm dan km, perkaitan mm dengan cm dan m dengan km, mengukur dalam mm, menganggar jarak dalam km, empat operasi

5.2 **Jisim**: Operasi bergabung melibatkan gram dan kilogram

5.3 **Isi padu cecair**: Operasi bergabung melibatkan mililiter dan liter

5.4 **Penyelesaian masalah**: Masalah ukuran dan sukatan dalam situasi harian

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Unit baharu Tahun 4:** milimeter (mm) dan kilometer (km). Anak mengukur objek dalam mm dan menganggar jarak dalam km.
- **Panjang:** 1 cm = 10 mm, 1 m = 100 cm, 1 km = 1,000 m.
- **Jisim dan isi padu cecair:** 1 kg = 1,000 g dan 1 l = 1,000 ml.
- **Operasi bergabung:** satu ayat matematik dengan dua operasi (tambah dan tolak, atau darab dan bahagi). Seragamkan unit dahulu.
- **Penyelesaian masalah** ikut empat langkah: fahami masalah, rancang strategi, laksanakan strategi, semak jawapan.

KESILAPAN BIASA

✗ **Mengira dua unit berbeza terus**, contohnya menambah kg dengan g tanpa menukar dahulu.

✗ **Tersilap meminjam.** 1 kg yang dipinjam mesti ditukar kepada 1,000 g sebelum menolak.

✗ **Tertukar nilai penukaran.** Panjang guna 10, 100 dan 1,000; jisim dan isi padu cecair guna 1,000.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Tukar 4 cm 7 mm kepada milimeter.
2. Sebuah beg beratnya 2 kg 300 g. Sebuah lagi 850 g. Berapakah jumlah jisim dalam gram?
3. Sebotol jus berisi 1 l 500 ml. Jus itu dituang sama banyak ke dalam 6 cawan. Berapakah isi padu jus dalam setiap cawan?

Jawapan ringkas: 1. 40 mm + 7 mm = 47 mm. **2.** 2,300 g + 850 g = 3,150 g. **3.** 1,500 ml ÷ 6 = 250 ml.

6 Ruang

DSKP 6.0 Ruang

APA YANG ANAK BELAJAR

6.1 **Sudut**: Mengenal dan menamakan sudut tegak, tirus dan cakah

6.2 **Garis selari dan garis serenjang**: Mengenal, menamakan dan melukis kedua-dua jenis garis

6.3 **Perimeter dan luas**: Perimeter poligon hingga lapan sisi, luas segi empat dan segi tiga

6.4 **Isi padu pepejal**: Isi padu kubus dan kuboid

6.5 **Penyelesaian masalah**: Masalah yang melibatkan ruang

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Sudut:** sudut tegak, sudut tirus dan sudut cakah pada segi empat tepat, segi empat sama dan segi tiga.
- **Garis selari dan garis serenjang:** anak mengenal, menamakan dan melukis kedua-dua jenis garis.
- **Perimeter** ialah jumlah semua sisi di sekeliling bentuk (poligon hingga lapan sisi). Unit: cm atau m.
- **Luas** ialah ruang di dalam bentuk dua dimensi. Luas segi tiga bersudut tegak = ½ × tapak × tinggi. Unit: cm² atau m².
- **Isi padu** ialah ruang di dalam pepejal seperti kubus dan kuboid; mula dengan mengira kubus 1 unit padu, kemudian guna rumus. Unit: cm³ atau m³.

KESILAPAN BIASA

✗ **Menambah sisi untuk mencari isi padu.** Menambah sisi ialah cara mencari perimeter, bukan isi padu.

✗ **Guna sisi condong untuk luas segi tiga bersudut tegak.** Yang diperlukan ialah tapak dan tinggi; jangan lupa ½.

✗ **Unit salah:** perimeter dalam cm, luas dalam cm², isi padu dalam cm³.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Sebuah segi empat tepat berukuran 9 cm × 4 cm. Hitung perimeter dan luasnya.
2. Segi tiga bersudut tegak mempunyai tapak 6 cm dan tinggi 5 cm. Berapakah luasnya?
3. Sebuah kuboid berukuran 5 cm × 3 cm × 2 cm. Berapakah isi padunya?

Jawapan ringkas: 1. Perimeter = 9 + 4 + 9 + 4 = 26 cm; luas = 9 × 4 = 36 cm². **2.** ½ × 6 × 5 = 15 cm². **3.** 5 × 3 × 2 = 30 cm³.

7 Koordinat, Nisbah dan Kadaran

DSKP 7.0 Koordinat, Nisbah dan Kadaran

APA YANG ANAK BELAJAR

7.1 **Koordinat pada sukuan pertama**: Kenal paksi-x, paksi-y dan asalan (O); baca dan tanda titik

7.2 **Nisbah**: Tulis hubungan dua kuantiti sebagai nisbah

7.3 **Kadaran**: Cari nilai yang tidak diketahui dengan kaedah unitari

7.4 **Penyelesaian masalah**: Guna koordinat, nisbah dan kadaran dalam situasi harian

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Paksi-x** ialah garis mengufuk, **paksi-y** garis mencancang, dan **asalan O** ialah titik pertemuan kedua-dua paksi, iaitu (0, 0).
- **Tatatanda koordinat (x, y):** nombor pada paksi-x ditulis dahulu, kemudian nombor pada paksi-y. Sukuan pertama: semua nombor positif.
- **Nisbah** mewakilkan hubungan dua kuantiti, contohnya 1 cawan sirap kepada 5 cawan air = 1:5. Nisbah ditulis tanpa unit.
- Nisbah hanya dipermudahkan jika soalan meminta **bentuk termudah**.
- **Kaedah unitari (kadaran):** cari nilai bagi satu unit dahulu, kemudian darab untuk bilangan unit yang diminta.

KESILAPAN BIASA

✗ **Menterbalikkan koordinat**, iaitu menulis nombor paksi-y dahulu, lalu menanda titik yang salah.

✗ **Menulis nisbah bersama unit** seperti liter atau gram. Nisbah ialah nombor sahaja.

✗ **Tidak menyeragamkan unit** (contohnya ml dan l) sebelum membanding atau menulis nisbah.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Titik P berada 4 unit ke kanan dan 7 unit ke atas dari asalan. Tulis koordinat P.
2. Dalam satu kelas ada 1 guru bagi setiap 10 murid. Tulis nisbah guru kepada murid.
3. 3 buah buku berharga 12 ringgit. Berapakah harga 8 buah buku yang sama?

Jawapan ringkas: 1. P(4, 7). **2.** 1:10. **3.** 1 buku = 12 ÷ 3 = 4 ringgit; 8 buku = 8 × 4 = 32 ringgit.

8 Pengurusan Data

DSKP 8.0 Pengurusan Data

APA YANG ANAK BELAJAR

8.1 **Piktograf dan carta palang**: Membina piktograf dan carta palang bagi data tak terkumpul, kemudian mentafsirnya

8.2 **Penyelesaian masalah**: Menyelesaikan masalah pengurusan data dalam situasi harian

IDEA, RUMUS DAN ISTILAH PENTING

- **Data tak terkumpul** ialah data asal yang belum dikumpulkan dalam selang, contohnya bilangan murid yang memilih setiap jenis buah.
- **Piktograf:** baca petunjuk dahulu. Setiap simbol mewakili satu nilai; separuh simbol bernilai separuh daripadanya.
- **Carta palang yang kemas:** ada tajuk, label pada kedua-dua paksi, skala sekata dan palang yang sama lebar.
- **Mentafsir graf:** baca nilai setiap kategori, bandingkan kategori, cari jumlah atau beza. "Beza" bermaksud tolak.
- Tulis nilai setiap palang di atasnya dahulu sebelum mengira, supaya tidak tersalah baca.

KESILAPAN BIASA

✗ **Terlepas petunjuk piktograf:** mengira bilangan gambar sahaja, sedangkan setiap gambar mewakili nilai tertentu.

✗ **Salah nilai simbol separuh.** Jika satu simbol mewakili 20, separuh simbol mewakili 10.

✗ **Menambah apabila soalan meminta beza.** Beza dikira dengan menolak.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Dalam piktograf, satu simbol mewakili 20 buah buku. Kategori Sains ada 3 ½ simbol. Berapakah bilangan buku Sains?
2. Carta palang menunjukkan 45 murid suka bola sepak dan 28 murid suka badminton. Berapakah beza bilangan murid?

Jawapan ringkas: 1. 3 × 20 + 10 = 70 buah buku. **2.** 45 − 28 = 17 orang murid.