



8.1.1

NOTA
GURU

- Jelaskan kepada murid bahawa maksud data ialah kumpulan maklumat atau fakta.
- Jalankan aktiviti mengumpul data secara berkumpulan tentang jenis pakaian, makanan dan minuman kegemaran, dan sebagainya.
- Layari <http://www.toytheater.com/fishing.php>



KUMPUL DATA



Dam



Bola sepak

Layang-layang



Ada tiga permainan.



Permainan	Gundal
Dam	
Bola sepak	
Layang-layang	

1, 2, 3, 4.

Saya buat gundal.

8.1.1



- Ajukan soalan kepada murid berpandukan gambar untuk mendapatkan maklumat seperti jenis permainan dan bilangan pemain.
- Kumpul data yang lain seperti jantina pemain.
- Layari <http://www.iboard.co.uk/iwb/Alien-Snail-Racing-634>

Selepas buat gundal, bilang pemain.
Tanda | ialah 1. Tanda  ialah 5.

Permainan	Gundal	Bilangan pemain
Dam		4
Bola sepak		3
Layang-layang		6

Kumpul data pemain perempuan dan lelaki pula.



Pemain	Gundal	Bilangan
Perempuan		
Lelaki		



UJI DIRI

Bilang objek di dalam kelas. Lengkapkan jadual.

Objek	Gundal	Bilangan
		
		
		

8.1.1



- Terangkan kepada murid bahawa gundal ialah tanda yang dibuat semasa membilang supaya tidak berlaku kesilapan membilang.
- Perbanyak latihan membuat gundal berpandukan gambar situasi atau data.
- Layari <http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?b=maths/interpretingdata>

BA halaman 81 - 83



KENALI PIKTOGRAF



Ini pictogram permainan yang disukai satu kumpulan kanak-kanak.

Permainan yang disukai

Dam	   
Bola sepak	  
Layang-layang	     

 mewakili 1 orang

a Ada 4 orang suka main dam.

b 3 orang suka main bola sepak.

c orang suka main layang-layang.

d Permainan yang paling disukai ialah .

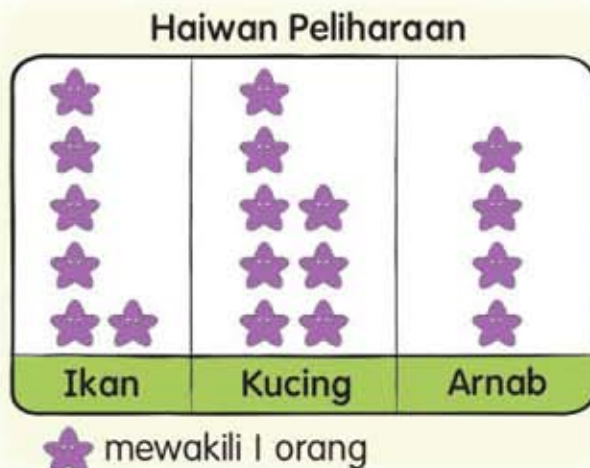
e Permainan yang paling kurang disukai ialah .

8.2.1



- Terangkan kepada murid bahawa pictogram ialah rajah bergambar atau bersymbol.
- Jalankan aktiviti membaca maklumat dan menjawab soalan berpandukan pictogram yang diberikan.
- Layari http://www.bbc.co.uk/bitesize/ks1/maths/organising_data/play/popup.shtml

- 2 Afif kumpul maklumat haiwan peliharaan rakannya.



- a Berapa murid pelihara setiap haiwan?

Ikan

Kucing

Arnab

- b Haiwan yang paling banyak dipelihara ialah

- c Rakan Afif paling kurang pelihara .



Pau dijual kurang 1 daripada donat. Berapa bilangan itu?

8.2.1



- Terapkan nilai-nilai murni tentang perlunya menyayangi haiwan.
- Layari <http://www.bbc.co.uk/skillswise/game/ma37grap-game-handling-data>
- Pelbagaikan soalan yang berkaitan dengan piktograf bagi memantapkan kefahaman murid.

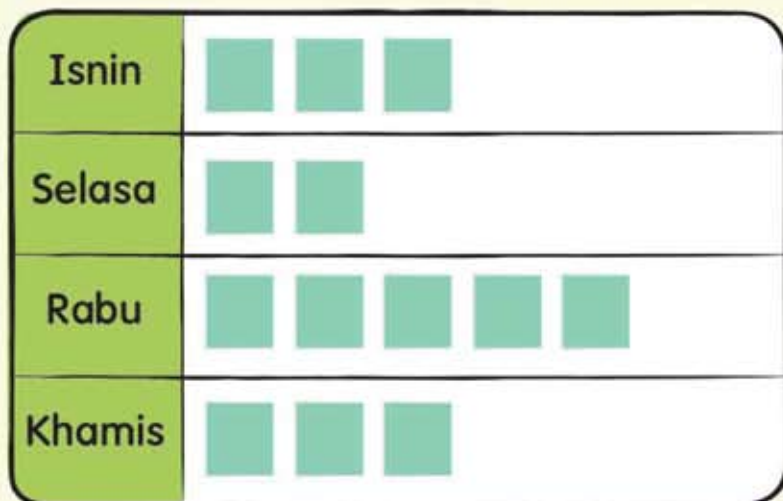
BA halaman 84 - 85



UJI DIRI

Lihat piktograf. Jawab soalan berikut.

Wang Simpanan Nadia



 mewakili RM 1



- a Berapa wang yang disimpan pada hari:
i Isnin? ii Selasa?
- b Pada hari apakah Nadia simpan RM5?
- c Berapa wang simpanan paling sedikit?
- d Nadia simpan wang sama banyak pada dua hari.
Namakan dua hari itu.
- e Pada hari apakah Nadia simpan wang paling banyak?

8.2.1



- Perbanyak soalan untuk mendapatkan maklumat berpandukan pelbagai piktograf dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.
- Layari <http://www.toytheater.com/fruit-fall.php>



SELESAIKAN



Lihat data cara murid Kelas I Pintar ke sekolah.
Susun data ini dalam jadual.



Cara

Cara Murid ke Sekolah

Cara	Gundal	Bilangan murid
Basikal		4
Bas sekolah		7
Motosikal		4
Jalan kaki		5



Ramai murid naik bas. Kenapa?

8.3.1



- Bimbing murid menyelesaikan masalah dengan menunjukkan langkah penyelesaian yang sistematik dan menggunakan pelbagai strategi seperti melukis rajah.
- Layari http://www.learnalberta.ca/content/me3us/flash/lessonLauncher.html?lesson=lessons/15/m3_15_00_x.swf
- Bimbing murid cara menggundal yang betul.

2 Piktograf bagi buah yang disukai satu kumpulan murid.



Buah yang disukai

Anggur	○○○
Mangga	○○○○
Durian	○○○○○
Epal	○○

○ mewakili 1 orang

a Apakah buah yang paling disukai?

b Berapa murid yang suka mangga?

Cara

a	Anggur	3
	Mangga	4
	Durian	5
	Epal	2



Durian paling banyak.

Buah yang paling disukai ialah **durian**.

b Murid yang suka mangga ada **4**.

8.3.1



- Bimbing murid menyelesaikan masalah secara simulasi dan perwakilan.
- Kemukakan pelbagai soalan untuk mengukuhkan pemahaman murid.
- Layari <http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=pictograms>



UJI DIRI

- 1 Lihat data permainan satu kumpulan kanak-kanak.

Dam Ular	Catur	Dam Ular
Catur	Dam Ular	Catur
Dam Ular	Congkak	Dam Ular
Congkak	Dam Ular	Catur



- a Susun data dalam jadual.

Jenis permainan	Gundal	Bilangan pemain

- b Apakah permainan yang paling disukai?

- 2 Lihat piktograf. Selesaikan masalah berikut.

- a Berapa tin yang dikumpul oleh Nalini?
- b Siapa yang kumpul tin paling banyak?

Tin untuk Kitar Semula

Rozi	Nalini	Sew Lin

mewakili 1 tin

8.3.1



- Bimbing murid membandingkan data seperti bilangan yang paling banyak, paling sedikit dan sebagainya.
- Banyakkkan soalan latihan dalam bentuk lembaran kerja atau kad soalan.
- Layari <http://www.bbc.co.uk/skillswise/game/ma37grap-game-handling-data>



Roda data

Peserta 6 murid satu kumpulan.

Bahan Roda buah, pensel, pen, jadual.

Cara

- 1 Putar roda dua kali bergilir-gilir.
- 2 Buat gundal pada jadual.
- 3 Lengkapkan jadual.

Kumpulan Maju

Nama buah	Gundal	Bilangan
Manggis		3
Anggur		2
Strawberi		4
Rambutan		1
Pisang		2

- 4 Ceritakan data kumpulan kamu.



Nama buah	Gundal	Bilangan
Manggis		3
Anggur		2
Strawberi		4
Rambutan		1
Pisang		2



8.1.1



- Sediakan roda buah-buahan atau boleh ubah suai roda kepada tema lain seperti hobi, haiwan dan sebagainya.
- Terapkan nilai murni seperti bekerjasama.

BA halaman 89 - 90