

Bukit Pembundaran Digital

BUBUNTAL

Anizah Binti Othman
anizahoth@gmail.com



Penghasilan – dengan menggunakan

↳ Scratch

↳ Flash player

Objektif

- Membantu murid meningkatkan penguasaan konsep membundar.
- Membantu meningkatkan kemahiran membundar nombor bulat dengan tepat dalam kalangan murid.

KEGUNAAN INOVASI

Kegunaan inovasi ini adalah lebih tertumpu kepada usaha untuk meningkatkan tahap penguasaan konsep pembundaran tanpa bergantung kepada hafalan dan syarat-syarat pembundaran yang sedia ada. Pemahaman konsep membundar ini amat penting di dalam matapelajaran matematik kerana topik ini bukan sahaja dipelajari di peringkat sekolah rendah, bahkan turut dipelajari di peringkat sekolah menengah.

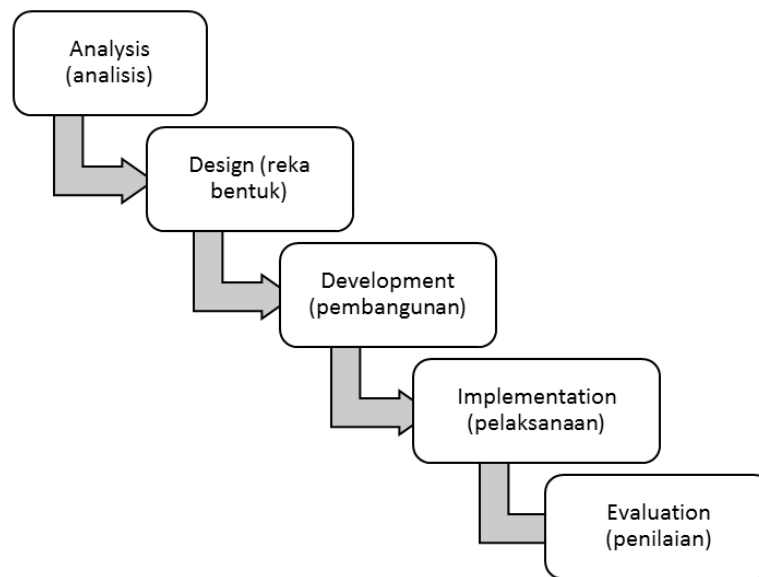
Sesuai digunakan

Inovasi ini sesuai digunakan untuk mengajar topik pembundaran dan sesuai untuk dijadikan latihan pengukuhan.

Kumpulan sasaran

- Murid Tahun 3 dan Tahun 4
- Mahir dalam TMK
- Mendapat purata markah di antara 29-49 dalam peperiksaan

Model yang digunakan



Cara Penggunaan

- Nilai tempat puluh mempunyai 2 digit.
- Ambil 2 digit tersebut dari soalan 93819. Maka, ianya ialah **19**.
- Jika dilihat pada garis nombor, 19 adalah terletak diantara 10 dan 20.

Maksud Terkecil dan Terbesar ialah nilai puluh Terkecil bagi 19 ialah 10. Nilai puluh Terbesar bagi 19 ialah 20.

- Masukkan nilai tersebut dengan menekan butang “Tekan”.
- Gerakkan kereta pada kotak bagi nombor 9 bagi mewakili nilai tempat Sa.
- Dapat dilihat bahawa kereta jatuh pada kawasan nilai Terbesar iaitu nilai 20.
- Maka, nilai 20 merupakan jawapan pembundaran kepada puluh terdekat.
- Jawapan akhir ialah 93820.

Perkongsiian bersama murid dan pensyarah

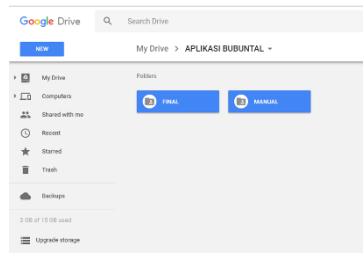


Perkongsiian media sosial

Facebook



Google Drive



Website Scratch

