



## Struktur Kandungan

- Direka berdasarkan [Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran \(DSKP\)](#) dan disusun mengikut [tema/unit](#) serta [selari dengan buku teks](#).
- Merangkumi [Bahan Pengajaran dan Pembelajaran \(Nota\)](#), [Modul Pentaksiran Bilik Darjah \(PBD\)](#), dan [Aktiviti Berbentuk Permainan](#) yang bervariasi bentuk.
- Bahan pengajaran dan pentaksiran yang berkualiti, praktikal, dan mudah digunakan ini hanya perlu dilancarkan dengan [satu klik](#). Hal ini dapat membantu meringankan beban guru dan meningkatkan keberkesanan serta mencapai pengalaman pembelajaran dan hasil pengajaran yang lebih baik.

### Struktur Kandungan



## Bahan Pengajaran dan Pembelajaran (Nota)

- **Mari Belajar**
  - Menyediakan nota bergambar yang padat dan lengkap, serta audio dan video untuk setiap pelajaran.
- **Merangkumi tiga bidang pembelajaran**
  - Nombor dan Operasi
  - Sukatan dan Geometri
  - Statistik dan Kebarangkalian

## Modul Pentaksiran Bilik Darjah (PBD)

- Menyediakan modul PBD yang diperlukan untuk setiap pelajaran. Modul ini sesuai digunakan sebagai [Latihan Pemulihan dan Pengukuhan](#) serta [Pentaksiran Formatif](#) dan [Pentaksiran Sumatif](#).
- Aktiviti berserta dengan elemen multimedia seperti [Audio](#) dan [Video](#) turut disediakan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran.
- Setiap aktiviti disertai dengan indikator bintang mengikut [aras kesukaran](#) untuk memudahkan guru memilih aktiviti yang sesuai dengan tahap murid di kelas.

## Ikona dan Fungsi

Aras Kesukaran Aktiviti		Aktiviti dengan Elemen Multimedia	
			
Rendah	Sederhana	Dengan Audio	Dengan Video
<b>KBAT</b>	Modul dengan elemen Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT)		Mencetak aktiviti
<b>i-Think</b>	Modul dengan peta minda i-Think	<b>SEMAK</b>	Untuk murid menyemak jawapan
	Jawapan disediakan untuk rujukan guru		

## Aktiviti Berbentuk Permainan

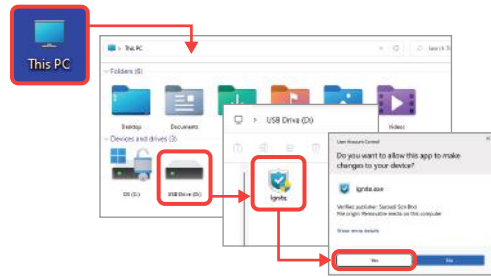
- Aktiviti didik hiburan yang menggabungkan penggunaan multimedia dan digital bertujuan untuk meningkatkan minat dalam pembelajaran dan mencapai hasil pengajaran yang lebih efisien.
- **Suai Padan**
    - Permainan padanan yang menguji tahap ingatan murid dan kemahiran yang telah dipelajari mereka.
  - **Harta dalam Buih**
    - Permainan yang membantu murid mengembangkan kemahiran kognitif dalam mengenal pasti dan membuat pengelasan.



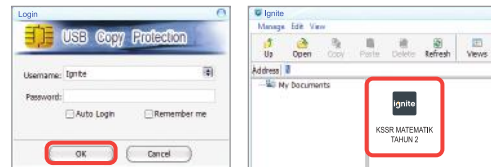


## Melancarkan Bahan Digital Melalui Pemacu Pena (Pen Drive)

- Masukkan **pemacu pena** ke komputer anda.
- Klik dua kali pada **This PC** atau **My Computer** di komputer anda.
- Klik dua kali pada ikon **Pemacu Pena**.
- Klik dua kali pada ikon **Ignite** dan diikuti dengan **Yes** untuk melancarkan bahan digital di komputer anda.



- Klik **OK** pada tettingkap **Login**. (Tiada kata laluan)
- Klik ikon **subjek Ignite** pada tettingkap **Ignite** untuk mengakses halaman utama.

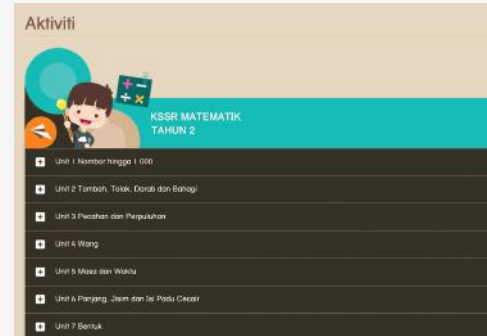


## Keperluan Sistem Minimum

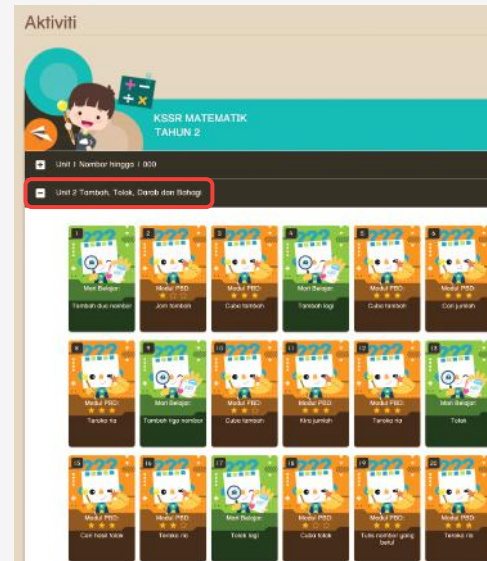
- Sistem Operasi:** Microsoft Windows 10 dan ke atas
- Pemproses:** 1 Gigahertz (GHz) atau ke atas
- RAM:** 1 Gigabait (GB) atau ke atas
- Kad Grafik:** Serasi dengan DirectX 9 atau yang terkini dengan pemacu WDDM 1.0

## Memaparkan Kandungan Modul

- Pada halaman utama **Aktiviti**, anda dapat melihat senarai unit dipaparkan.



- Pilih dan klik pada **Unit** yang dikehendaki untuk melihat modul-modul yang disediakan.



- Klik pada ikon **Modul** untuk melihat kandungannya.



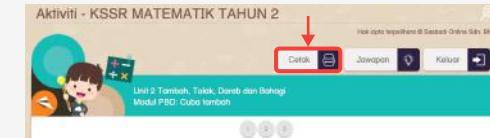
## Menyemak Jawapan

Anda dapat melihat jawapan bagi setiap soalan dalam modul dengan mengklik butang **Jawapan**.

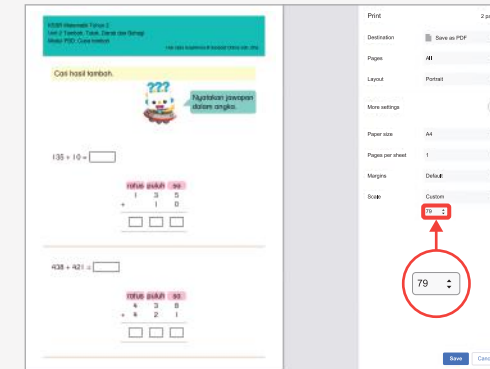


## Mencetak Aktiviti

- Anda dapat mencetak aktiviti yang dipilih dengan mengklik butang **Cetak**.



- Tentukan **skala** yang dikehendaki dan pilih **Save as PDF**.



- Cetak fail **PDF** yang disimpan.

## Pengenalan

**Ignite: Teaching and Learning Made Easy** Sumber Pengajaran dan Pembelajaran Digital KSSR MATEMATIK TAHUN 2 dihasilkan berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) dan Buku Teks KSSR Matematik Tahun 2 SK. Sumber bahan yang disusun selari dengan buku teks ini sesuai digunakan sebagai **Bahan Pengajaran dan Pembelajaran**, **Modul Pentaksiran Bilik Darjah (PBD)**, dan **Aktiviti Berbentuk Permainan**.

Unit 1	Nombor hingga 1 000
Unit 2	Tambah, Tolak, Darab dan Bahagi
Unit 3	Pecahan dan Perpuluhan
Unit 4	Wang
Unit 5	Masa dan Waktu
Unit 6	Panjang, Jisim dan Isi Padu Cecair
Unit 7	Bentuk
Unit 8	Data