JADUAL SPESIFIKASI ITEM (Buku Teks)

Instrumen Pentaksiran Berasaskan Sekolah

Dunia Sains Dan Teknologi

Sekolah Kebangsaan

TAHUN 2

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

KSSR

zoom A®

Edisi 1.7

PBS DUNIA SAINS & TEKNOLOGI TAHUN 2 (BUKU TEKS)

Topik & Standard Prestasi	Muka Surat
1. UNIT 1 : MANUSIA	1
Keperluan Asas Kita	2 - 3
B1 DS1 E1 (01) - Mengenal pasti keperluan asas manusia iaitu makanan, air, udara dan tempat perlindungan.	
B3 DS1 E1 (01) - Menjelaskan kepentingan keperluan asas kepada manusia.	
Makanan Dan Khasiatnya	4 - 5
B4 DS1 E1 (01) - Mengenal pasti makanan yang memberi tenaga.	
B4 DS1 E1 (02) - Mengenal pasti makanan yang membantu tumbesaran.	
B4 DS1 E1 (03) - Mengenal pasti makanan yang membantu dan menjaga kesihatan.	
Pilihan Yang Bijak	6 - 7
Menu Saya	
B6 DS1 E1 (01) - Mencadangkan satu hidangan makanan.	
B6 DS1 E1 (02) - Menerangkan mengapa sesuatu hidangan makanan dipilih.	
Bijak TMK - Di manakah Harus Bermula?	8
Mari Menaip	9
Kebersihan Kunci Kesihatan	10 - 11
B6 DS1 E2 (01) - Menerangkan makanan, air, udara dan tempat perlindungan yang bersih adalah penting untuk menjamin kesihatan.	

Topik & Standard Prestasi	Muka Surat
Dam Kesihatan	12 - 13
B5 DS1 E1 (01) - Menaakul kepentingan pelbagai jenis makanan kepada manusia.	
B6 DS1 E3 (01) - Mempraktikkan pengambilan pelbagai jenis makanan berkhasiat supaya sihat.	
Bijak TMK - Tikus Dan Kegunaannya	14 - 15
Perubahan Pada Diriku	16 - 17
B2 DS1 E1 (01) - Mengenal pasti perubahan yang berlaku pada diri sendiri sejak dilahirkan iaitu membesar dari segi pertambahan saiz, tinggi dan berat.	
Tumbesaran Kita	18 - 19
B3 DS2 E1 (01) - Menjalankan aktiviti untuk membanding dan membezakan tumbesaran diri dengan rakan dari segi saiz, tinggi dan berat.	
Bijak TMK - Mari Bina Jadual	20 - 22
Cuit Minda	23
Cas Minda	24
2. UNIT 2 : HAIWAN	25
Keperluan Asas Haiwan	26 - 28
B1 DS2 E1 (01) - Mengenal pasti keperluan asas haiwan iaitu makanan, air, udara dan tempat perlindungan.	
B5 DS2 E1 (01) - Menaakul kepentingan keperluan asas kepada haiwan.	

Topik & Standard Prestasi	Muka Surat

Diet Haiwan 29 - 31

B3 DS3 E1 (01) - Memberi contoh haiwan dan makanan yang dimakan.

B4 DS3 E1 (01) - Mengelaskan haiwan mengikut makanan yang dimakan iaitu makan tumbuhan sahaja, makan haiwan sahaja atau makan haiwan dan tumbuhan.

Bijak TMK - Mudahnya Buat Persembahan 32 - 35

Rumahku Syurgaku 36 - 37

B3 DS4 E1 (01) - Mengenal pasti tempat perlindungan haiwan seperti sarang, reban, lubang, atas pokok, kandang, gua, di dalam air, di dalam tanah, di celah batu atau kayu.

Diorama Kami 38

Bijak TMK - Saya Boleh Menaip 39 - 41

Faedah Bersama 42 - 43

B4 DS2 E1 (01) - Menyatakan kepentingan haiwan kepada manusia.

B4 DS2 E1 (02) - Menyatakan kepentingan haiwan kepada tumbuhan.

B4 DS2 E1 (03) - Menyatakan kepentingan haiwan kepada haiwan lain.

Sayangi Haiwan 44 - 45

B6 DS1 E4 (01) - Menunjukkan kasih sayang terhadap haiwan dengan cara tidak menganiaya haiwan.

Bijak TMK - Cari Maklumat 46 - 47

Bermula Di Sini 48 - 50

B1 DS3 E1 (01) - Mengenal pasti cara haiwan membiak iaitu melahirkan anak.

B1 DS3 E1 (02) - Mengenal pasti cara haiwan membiak iaitu bertelur.

Topik & Standard Prestasi	Muka Surat
Pengelasan Haiwan	51
B3 DS5 E1 (01) - Mengelas haiwan berdasarkan cara pembiakan.	
Dari Kecil Hingga Dewasa	52
B2 DS2 E1 (01) - Mengenal pasti perubahan yang berlaku pada haiwan sejak dilahirkan iaitu membesar dari segi perubahan rupa dan pertambahan saiz.	
Ibu Dan Anak	53 - 54
B2 DS2 E2 (01) - Mengenal pasti anak haiwan yang menyerupai ibunya dan yang tidak menyerupai ibunya.	
Tumbesaran Rama-rama	55 - 57
Katak, Oh, Katak!	
B5 DS3 E1 (01) - Merekod perubahan tumbesaran haiwan seperti rama-rama atau katak dari segi rupa dengan memerhati haiwan sebenar.	
Gerak Haiwan	58 - 59
B2 DS3 E1 (01) - Menjelaskan cara haiwan bergerak seperti berjalan, merangkak, terbang, berenang, menjalar, mengengsot, merayap, berlari dan melompat.	
B4 DS4 E1 (01) - Menjalankan aktiviti simulasi untuk menggambarkan cara haiwan bergerak seperti ikan berenang, burung terbang, lembu berjalan, kura-kura merangkak, ular menjalar, siput babi mengengsot, semut merayap, kuda berlari dan katak melompat.	
Ke Manakah Hendak Dituju?	60 - 61
Tanyalah Kawan	
B5 DS4 E1 (01) - Menaakul kepentingan pergerakan kepada haiwan.	

Topik & Standard Prestasi	Muka Surat
Bijak TMK - Buku Skrap Digital	62 - 64
Cuit Minda	65
Cas Minda	66
3. UNIT 3 : TUMBUHAN	67
Keperluan Asas Tumbuhan	68 - 69
B1 DS4 E1 (01) - Mengenal pasti keperluan asas tumbuhan iaitu air, udara dan cahaya matahari.	
Pentingnya Keperluan Asas	70
Hasil Siasatanku	71 - 72
B5 DS5 E1 (01) - Menjalankan penyiasatan untuk menaakul tentang kepentingan air, udara dan cahaya matahari kepada tumbuhan.	
Sayangi Tumbuhan	73
Janjiku	74
B6 DS1 E5 (01) - Menjaga tumbuhan dengan memberikan keperluan asasnya bagi memastikan ia hidup dan subur.	
Lihatlah Tumbesaranku	75
Tumbesaran Pokok Bendi	76
B5 DS6 E1 (01) - Menjalankan penyiasatan untuk merekod perubahan yang berlaku pada tumbuhan semasa membesar dari segi pertambahan tinggi atau bilangan daun ke atas tumbuhan sebenar.	

Topik & Standard Prestasi	Muka Surat
Cuit Minda	77
Cas Minda	78
4. UNIT 4 : TERANG DAN GELAP	79
Yang Manakah Sumber Cahaya?	80
B1 DS5 E1 (01) - Mengenal pasti sumber cahaya seperti matahari, lampu, lampu suluh dan api.	
Antara Nampak Dengan Tidak	81
Kotak Misteri	82
B3 DS6 E1 (01) - Menjalankan penyiasatan untuk membezakan keadaan terang dan gelap.	
Kembar Gelap	83
Bayang-bayang Sana Sini	84
B4 DS5 E1 (01) - Menjalankan aktiviti untuk menerangkan bagaimana bayang-bayang dihasilkan.	
Pentingnya Cahaya	85 - 86
Antara Terang Dengan Gelap	87
B5 DS7 E1 (01) - Menaakul kepentingan cahaya kepada manusia.	
Wayang Kulit	88
Permainan Bayang-bayang	89 - 90
B6 DS1 E6 (01) - Mencipta permainan bayang-bayang.	

Topik & Standard Prestasi	Muka Surat
Cuit Minda	91
Cas Minda	92
5. UNIT 5 : ASAS TEKNOLOGI	93
Set Binaan	94 - 95
B2 DS4 E1 (01) - Mengambil maklumat daripada manual.	
B2 DS4 E2 (01) - Mengenal pasti komponen set binaan berpandukan manual bergambar.	
Kapal Terbang Kecilku	96
Mengenal Pasti Dan Memilih Komponen Set Binaan	97
B3 DS7 E1 (01) - Memilih komponen set binaan berpandukan manual bergambar.	
Memasang Komponen Set Binaan	98 - 99
B4 DS6 E1 (01) - Memasang komponen set binaan berpandukan manual bergambar.	
Melakar Hasil Binaan	100
B4 DS6 E2 (01) - Melakarkan hasil binaan menggunakan bentuk asas.	
Menceritakan Hasil Binaan	101
B5 DS8 E1 (01) - Menceritakan hasil binaan secara lisan.	
Membuka Hasil Binaan	102 - 103
B6 DS2 E1 (01) - Membuka hasil binaan mengikut urutan.	

Topik & Standard Prestasi	Muka Surat
Menyimpan Komponen Set Binaan	104
B6 DS2 E2 (01) - Menyimpan komponen yang telah dibuka ke bekas penyimpanan.	
Jurutera Kreatif	105
Dam Komponen	106 - 107
Bijak TMK - Kongsi Maklumat	108 - 112
Cuit Minda	113
Cas Minda	114