

**JADUAL SPESIFIKASI ITEM ( Buku Aktiviti )**  
**Instrumen Pentaksiran Berasaskan Sekolah**

# **Dunia Sains Dan Teknologi**

## **Sekolah Kebangsaan**



---

<b>Topik &amp; Standard Prestasi</b>	<b>Muka Surat</b>
--------------------------------------	-------------------

---

**1. UNIT 1 : MANUSIA**
**Keperluan Asas Kita** 1 - 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

B5 DS1 E1 (01) - Menaakul kepentingan pelbagai jenis makanan kepada manusia.

B6 DS1 E1 (01) - Mencadangkan satu hidangan makanan.

B6 DS1 E1 (02) - Menerangkan mengapa sesuatu hidangan makanan dipilih.

B6 DS1 E3 (01) - Mempraktikkan pengambilan pelbagai jenis makanan berkhasiat supaya sihat.

**TMK 1** 8
**Kebersihan Kunci Kesihatan** 9 - 11

B6 DS1 E2 (01) - Menerangkan makanan, air, udara dan tempat perlindungan yang bersih adalah penting untuk menjamin kesihatan.



<b>Topik &amp; Standard Prestasi</b>	<b>Muka Surat</b>
<b>TMK 2</b>	12
<b>Perubahan Pada Diriku</b>	13
B2 DS1 E1 (01) - Mengenal pasti perubahan yang berlaku pada diri sendiri sejak dilahirkan iaitu membesar dari segi pertumbuhan saiz, tinggi dan berat.	
<b>Tumbesaran Kita</b>	14 - 15
B3 DS2 E1 (01) - Menjalankan aktiviti untuk membanding dan membezakan tumbesaran diri dengan rakan dari segi saiz, tinggi dan berat.	
<b>TMK 3</b>	16
<b>2. <u>UNIT 2 : HAIWAN</u></b>	
<b>Keperluan Asas Haiwan</b>	17 - 19
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.	
<b>Diet Haiwan</b>	20 - 22
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.	
<b>TMK 4</b>	23
<b>TMK 5</b>	24
<b>TMK 6</b>	25



<b>Topik &amp; Standard Prestasi</b>	<b>Muka Surat</b>
<b>Rumahku Syurgaku</b>	26 - 28
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.	
<b>TMK 7</b>	29
<b>Faedah Bersama</b>	30
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.	
<b>Sayangi Haiwan</b>	31 - 32
B6 DS1 E4 (01) - Menunjukkan kasih sayang terhadap haiwan dengan cara tidak menganiaya haiwan.	
<b>TMK 8</b>	33
<b>Bermula Di Sini</b>	34 - 35
B1 DS3 E1 (01) - Mengenal pasti cara haiwan membiak iaitu melahirkan anak.	
B1 DS3 E1 (02) - Mengenal pasti cara haiwan membiak iaitu bertelur.	
B3 DS5 E1 (01) - Mengelas haiwan berdasarkan cara pembiakan.	
<b>Dari Kecil Hingga Dewasa</b>	36 - 37
B2 DS2 E2 (01) - Mengenal pasti anak haiwan yang menyerupai ibunya dan yang tidak menyerupai ibunya.	



<b>Topik &amp; Standard Prestasi</b>	<b>Muka Surat</b>
<b>Tumbesaran Rama-rama</b>	38 - 39
B2 DS2 E1 (01) - Mengenal pasti perubahan yang berlaku pada haiwan sejak dilahirkan iaitu membesar dari segi perubahan rupa dan pertambahan saiz.	
B5 DS3 E1 (01) - Merekod perubahan tumbesaran haiwan seperti rama-rama atau katak dari segi rupa dengan memerhati haiwan sebenar.	
<b>Gerak Haiwan</b>	40 - 41
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.	
<b>Ke Manakah Hendak Dituju?</b>	42
B5 DS4 E1 (01) - Menaakul kepentingan pergerakan kepada haiwan.	
<b>3. UNIT 3 : TUMBUHAN</b>	
<b>Keperluan Asas Tumbuhan</b>	43 - 45
B1 DS4 E1 (01) - Mengenal pasti keperluan asas tumbuhan iaitu air, udara dan cahaya matahari.	
B5 DS5 E1 (01) - Menjalankan penyiasatan untuk menaakul tentang kepentingan air, udara dan cahaya matahari kepada tumbuhan.	
<b>Sayangi Tumbuhan</b>	46 - 47
B6 DS1 E5 (01) - Menjaga tumbuhan dengan memberikan keperluan asasnya bagi memastikan ia hidup dan subur.	



<b>Topik &amp; Standard Prestasi</b>	<b>Muka Surat</b>
<b>Lihatlah Tumbesaranku</b>	48 - 50
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.	
<b>4. <u>UNIT 4 : TERANG DAN GELAP</u></b>	
<b>Yang Manakah Sumber Cahaya?</b>	51 - 53
B1 DS5 E1 (01) - Mengenal pasti sumber cahaya seperti matahari, lampu, lampu suluh dan api.	
<b>TMK</b>	54
<b>Antara Nampak Dengan Tidak</b>	55
B3 DS6 E1 (01) - Menjalankan penyiasatan untuk membezakan keadaan terang dan gelap.	
<b>Kembar Gelap</b>	56 - 58
B4 DS5 E1 (01) - Menjalankan aktiviti untuk menerangkan bagaimana bayang-bayang dihasilkan.	
<b>Pentingnya Cahaya</b>	59 - 61
B5 DS7 E1 (01) - Menaakul kepentingan cahaya kepada manusia.	
<b>Wayang Kulit</b>	62
B6 DS1 E6 (01) - Mencipta permainan bayang-bayang.	



<b>Topik &amp; Standard Prestasi</b>	<b>Muka Surat</b>
<b>5. <u>UNIT 5 : ASAS TEKNOLOGI</u></b>	
<b>Set Binaan</b>	63 - 64
B2 DS4 E1 (01) - Mengambil maklumat daripada manual.	
<b>Mengenal Pasti Dan Memilih Komponen Set Binaan</b>	65
B2 DS4 E2 (01) - Mengenal pasti komponen set binaan berpandukan manual bergambar.	
B3 DS7 E1 (01) - Memilih komponen set binaan berpandukan manual bergambar.	
<b>Melakar Hasil Binaan</b>	66
B4 DS6 E2 (01) - Melakarkan hasil binaan menggunakan bentuk asas.	
<b>Menceritakan Hasil Binaan</b>	67
B5 DS8 E1 (01) - Menceritakan hasil binaan secara lisan.	
<b>Membuka Hasil Binaan</b>	68
B4 DS6 E1 (01) - Memasang komponen set binaan berpandukan manual bergambar.	
B6 DS2 E1 (01) - Membuka hasil binaan mengikut urutan.	
<b>Menyimpan Komponen Set Binaan</b>	69
B6 DS2 E2 (01) - Menyimpan komponen yang telah dibuka ke bekas penyimpanan.	
<b>TMK 9</b>	70
<b>TMK 10</b>	71 - 72