NOTA RINGKAS IKUT DSKP

Alam dan Manusia

Darjah 1 · 2027

Satu halaman untuk setiap tema: apa yang anak belajar mengikut Standard Kandungan KPM, idea dan istilah penting, kesilapan biasa, dan soalan pendek untuk anak menyemak kefahaman sendiri.

KANDUNGAN

1 Saya Unik dan Istimewa — DSKP 1.0
2 Saya Sihat, Saya Gembira — DSKP 2.0
3 Kekal Selamat — DSKP 3.0
4 Indahnya Alam — DSKP 4.0
5 Jendela Dunia — DSKP 5.0
6 Adiwira Cilik — DSKP 6.0

CARA GUNA NOTA INI

- [ ] Baca halaman tema yang sedang diajar guru di sekolah, bersama anak, dalam lima minit.
- [ ] Minta anak jawab soalan "Cara semak kefahaman" tanpa melihat nota, kemudian semak jawapan di bawahnya.
- [ ] Jika anak tersilap, baca semula bahagian yang berkaitan, atau buka nota penuh di aster-edu.my (alamat di kaki setiap halaman).

Tahun 1 ialah kohort pertama Kurikulum Persekolahan 2027 (KP2027); tajuk mengikut Dokumen Kurikulum baharu. Kod dan nama tajuk mengikut Dokumen Kurikulum Alam dan Manusia: Pembelajaran Bersepadu Tahun 1 (KP2027). Ringkasan oleh Aster Edu; bukan dokumen rasmi KPM.

© 2026 aster-edu.my · Percuma untuk kegunaan peribadi dan di sekolah. Sumber: Dokumen Kurikulum Alam dan Manusia: Pembelajaran Bersepadu Tahun 1 (KP2027) (Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM). Disusun oleh Aster Edu; bukan dokumen rasmi KPM.

1 Saya Unik dan Istimewa

DSKP 1.0 Saya Unik dan Istimewa

APA YANG ANAK BELAJAR

Tubuh saya: Menyatakan bahagian tubuh, menyanyi dan bermain perkusi badan tentang tubuh

Deria saya: Mengaitkan bahagian tubuh dengan lima deria, melukisnya, dan menggunakan deria untuk membezakan objek

Saya membesar: Perubahan sejak lahir, membandingkan saiz dan tinggi dengan rakan

Keluarga saya: Ahli keluarga terdekat, ciri yang diwarisi, kasih sayang dan karya penghargaan

IDEA DAN ISTILAH PENTING

- **Satu tajuk, 15 standard pembelajaran:** 1.1 Diri Saya dan Keluarga. Kefahaman diperkukuh melalui aktiviti seni: nyanyian, perkusi badan, lukisan dan karya penghargaan.
- **Bahagian tubuh:** mata, telinga, hidung, mulut, lidah, tangan dan kaki. DK juga menyebut organ kemaluan dengan **nama yang betul**, ditunjukkan dengan model atau ilustrasi.
- **Lima deria:** hidung untuk bau, lidah untuk rasa, kulit untuk sentuhan, mata untuk penglihatan dan telinga untuk pendengaran. Deria digunakan untuk membezakan objek mengikut permukaan, warna, bau, rasa dan bunyi.
- **Saya membesar:** sejak lahir, saiz dan tinggi bertambah. Anak membandingkan tapak tangan, tapak kaki dan tinggi dengan rakan, sambil menghormati perbezaan.
- **Keluarga saya:** ahli keluarga terdekat (ibu, bapa, adik, abang, kakak, datuk, nenek) dan **ciri yang diwarisi** seperti warna kulit, warna mata dan jenis rambut.
- **Kasih sayang** ditunjukkan secara **lisan dan bukan lisan**, dan anak menghasilkan karya penghargaan seperti kad ucapan, bingkai gambar atau penanda buku.

KESILAPAN BIASA

- ✗ **Malu menyebut nama sebenar bahagian tubuh.** DK menggunakan nama yang betul; perkenalkan nama sebenar dengan tenang supaya anak tidak keliru di sekolah.
- ✗ **Terlupa kulit sebagai organ deria sentuhan**, kerana anak lebih biasa menyebut "tangan".
- ✗ **Menganggap lebih tinggi itu lebih baik.** Membandingkan tinggi bertujuan menunjukkan setiap orang membesar berbeza, bukan untuk berlumba.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Bahagian tubuh manakah yang kita gunakan untuk merasa sentuhan?
2. Apakah yang berubah pada badan kamu sejak kamu lahir?
3. Berikan satu cara menunjukkan kasih sayang kepada keluarga tanpa bercakap.

Jawapan ringkas: 1. Kulit. **2.** Saiz dan tinggi bertambah. **3.** Contohnya membantu atau memeluk ahli keluarga (cara bukan lisan).

2 Saya Sihat, Saya Gembira

DSKP 2.0 Saya Sihat, Saya Gembira

APA YANG ANAK BELAJAR

Kesihatan dan kebersihan: Cara menjaga kesihatan, kaitan amalan kebersihan dengan kepentingannya, menunjuk cara mencuci tangan dan menggosok gigi

Seni tentang kebersihan: Lagu, pergerakan dan mewarna poster tentang kebersihan diri

Hidangan makan utama: Tiga hidangan utama, kepentingannya, merancang menu, membina model makanan, lagu dan perkusi

Postur, tidur dan rehat: Menunjuk cara postur yang betul, kepentingan tidur dan rehat yang cukup

IDEA DAN ISTILAH PENTING

- **Satu tajuk, 14 standard pembelajaran:** 2.1 Segar dan Ceria, tentang kebersihan diri, hidangan makan utama, postur serta tidur dan rehat.
- **Cara menjaga kesihatan:** bersenam, mengambil makanan seimbang dan menjaga kebersihan.
- **Amalan kebersihan dan kepentingannya:** gosok gigi elak gigi rosak dan mulut berbau; potong kuku elak jangkitan kuman; mandi elak penyakit kulit. Anak menunjuk cara mencuci tangan dan menggosok gigi dengan betul.
- **Tiga hidangan makan utama:** sarapan, makan tengah hari dan makan malam. Hidangan ini memberi tenaga dan menyokong kesihatan; melangkaunya boleh menyebabkan letih, lesu dan berat badan berlebihan.
- **Postur yang betul:** duduk tegak ketika menulis, berdiri tegak ketika menyanyi lagu Negaraku, dan **bengkokkan lutut** ketika mengambil barang yang jatuh.
- **Tidur dan rehat yang cukup** membantu tubuh kekal segar dan bertenaga, serta membantu emosi kekal positif.

KESILAPAN BIASA

- ✗ **Mencuci tangan terlalu cepat** atau hanya membasahkan tangan. Semak celah jari dan belakang tangan.
- ✗ **Melangkau sarapan.** DK mengaitkannya dengan rasa letih dan lesu, yang boleh menjejaskan tumpuan di kelas.
- ✗ **Membongkokkan belakang ketika mengangkat barang.** Cara yang betul ialah membengkokkan lutut.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Namakan tiga hidangan makan utama.
2. Mengapakah kita perlu memotong kuku?
3. Tunjukkan cara mengambil barang yang jatuh ke lantai.

Jawapan ringkas: 1. Sarapan, makan tengah hari dan makan malam. **2.** Untuk mengelakkan jangkitan kuman. **3.** Bengkokkan lutut, bukan bongkokkan belakang.

3 Kekal Selamat

DSKP 3.0 Kekal Selamat

APA YANG ANAK BELAJAR

Situasi selamat: Maksud situasi selamat dan tidak selamat, contoh di rumah, sekolah dan luar rumah

Maklumat diri: Maklumat yang tidak boleh didedahkan kepada orang yang tidak dikenali

Sentuhan: Sentuhan tidak selamat dan sentuhan tidak selesa, berkata TIDAK, tindakan ketika tidak selamat

Seni dan pasukan keselamatan: Lagu dan karya tentang keselamatan, polis, bomba dan tentera, pameran karya

IDEA DAN ISTILAH PENTING

- **Satu tajuk, 12 standard pembelajaran:** 3.1 Jaga Diri, Jaga Kita.
- **Situasi selamat** tidak membawa risiko atau bahaya; **situasi tidak selamat** boleh mendatangkan bahaya, risiko atau ancaman. Contoh: berlari di tangga sekolah tidak selamat; melintas di lintasan pejalan kaki selamat.
- **Maklumat diri yang dirahsiakan** daripada orang yang tidak dikenali: nombor telefon, alamat rumah dan sebarang **kata laluan**.
- **Sentuhan tidak selamat** menyebabkan mudarat kepada fizikal, mental atau emosi (contoh DK: organ genital dan dada). **Sentuhan tidak selesa** mungkin selamat tetapi tidak disenangi, seperti memeluk bahu atau memegang tangan.
- **Tiga langkah:** berkata TIDAK dengan tegas, lari dan melapor. Contoh ayat: "Jangan pegang saya! Saya tidak suka." Dalam situasi tidak selamat, anak boleh bertenang, memberitahu orang yang dipercayai atau menjerit meminta pertolongan.
- **Pasukan keselamatan:** polis mencegah jenayah dan menjaga keselamatan; bomba memadam dan mengawal kebakaran; tentera melindungi negara.

KESILAPAN BIASA

✗ **Menyangka hanya orang asing yang perlu diwaspadai.** Jenis sentuhan bergantung pada kesannya dan perasaan anak, bukan pada siapa orangnya.

✗ **Berkata TIDAK dengan suara perlahan, atau diam selepas kejadian.** Berkata TIDAK mesti tegas, dan melapor kepada orang yang dipercayai sama penting.

✗ **Memberi kata laluan kepada rakan.** Kata laluan termasuk maklumat yang tidak boleh didedahkan.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Apakah tiga langkah jika ada orang menyentuh kamu dengan cara yang tidak selamat?
2. Orang yang kamu tidak kenal bertanya alamat rumah kamu. Apa yang kamu buat?
3. Apakah tugas bomba?

Jawapan ringkas: 1. Berkata TIDAK dengan tegas, lari dan melapor kepada orang yang dipercayai. **2.** Tidak memberitahunya; alamat rumah ialah maklumat diri yang tidak boleh diberi kepada orang yang tidak dikenali. **3.** Memadam dan mengawal kebakaran.

4 Indahnya Alam

DSKP 4.0 Indahnya Alam

APA YANG ANAK BELAJAR

Benda hidup: Benda hidup dan bukan hidup, ciri-cirinya, keperluan asas manusia, haiwan dan tumbuhan

Keperluan dan kehendak: Kepentingan makanan, air dan udara bersih, beza keperluan asas dengan kehendak

Bunyi: Bunyi di sekeliling, cara bunyi dihasilkan, mengajuk bunyi, bunyi daripada bahan terpakai, bunyi berfaedah dan memudaratkan

Emosi: Menamakan emosi, mengaitkan emosi dengan situasi, cara mengurus emosi, lakaran dan lagu tentang emosi

IDEA DAN ISTILAH PENTING

- **Satu tajuk, 18 standard pembelajaran (tema paling panjang):** 4.1 Inspirasi Alam, tentang benda hidup, keperluan dan kehendak, bunyi serta emosi.
- **Benda hidup** (manusia, haiwan, tumbuhan) bernafas, memerlukan air dan makanan, bergerak, membiak, membesar dan akan mati. **Benda bukan hidup** (kipas, belon, meja) tidak melakukannya dengan sendiri.
- **Keperluan asas:** manusia dan haiwan perlukan air, udara, makanan dan tempat perlindungan; tumbuhan perlukan air, udara dan cahaya matahari.
- **Keperluan asas** mesti ada untuk terus hidup; **kehendak** (seperti mainan dan telefon pintar) tidak semestinya dipenuhi.
- **Bunyi** dihasilkan melalui tiupan, ketukan, petikan, gesekan dan tepukan. Bunyi berfaedah: siren, loceng sekolah. Bunyi terlalu kuat boleh merosakkan deria pendengaran.
- **Emosi:** gembira, sedih, malu, takut, cemas dan marah. Orang berbeza boleh rasa emosi berbeza dalam situasi yang sama. Contoh mengurus emosi: cemas ketika loceng kebakaran, tarik nafas dan ikut arahan guru.

KESILAPAN BIASA

- ✗ **"Kipas bergerak, jadi ia hidup."** Bergerak sahaja tidak cukup; benda hidup juga bernafas, membiak dan membesar.
- ✗ **Lupa tumbuhan juga benda hidup**, kerana tumbuhan tidak berjalan.
- ✗ **Mencampur keperluan dengan kehendak**, contohnya menganggap telefon pintar sebagai keperluan. DK meletakkannya sebagai kehendak.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Belon boleh bergerak. Adakah belon benda hidup?
2. Apakah tiga keperluan asas tumbuhan?
3. Kamu rasa sedih kerana bekal makanan hilang. Apa yang boleh kamu buat?

Jawapan ringkas: 1. Tidak. Belon benda bukan hidup; ia tidak bernafas, tidak membiak dan tidak membesar. **2.** Air, udara dan cahaya matahari. **3.** Beritahu guru.

5 Jendela Dunia

DSKP 5.0 Jendela Dunia

APA YANG ANAK BELAJAR

5.1 **Kraf Cahaya**: Sumber cahaya, kepentingan cahaya, terang dan gelap, kesan cahaya peranti digital pada mata, lagu dan pergerakan, kraf cahaya

5.2 **Mercu Tanda**: Mercu tanda setempat, Malaysia dan luar negara, lagu cinta negara, melukis dan membina model, pameran

IDEA DAN ISTILAH PENTING

- **Dua tajuk, masing-masing lapan standard pembelajaran:** 5.1 Kraf Cahaya dan 5.2 Mercu Tanda.
- **Sumber cahaya:** matahari, lilin, api dan lampu suluh. Cahaya penting untuk melihat; membaca, berjalan dan menaiki tangga lebih mudah dalam keadaan terang.
- **Kesan cahaya peranti digital pada mata:** keletihan mata, mata kurang selesa, kerosakan mata, sakit kepala dan gangguan tidur.
- **Kraf cahaya** di Malaysia dan luar negara: wayang kulit, tanglung dan pelita. Anak menghasilkan kraf sendiri, contohnya tanglung atau wayang kulit.
- **Mercu tanda** ialah objek, bangunan atau tempat yang menjadi simbol sesuatu kawasan. Malaysia: Menara Berkembar Petronas, Jambatan Pulau Pinang, Gunung Kinabalu. Luar negara: Piramid Giza, Menara Eiffel, Tembok Besar Cina, Gunung Fuji.
- Anak melukis mercu tanda Malaysia, **membina model** dengan set binaan atau bahan kitar semula, lalu menyatakan langkahnya dan membentangkannya.

KESILAPAN BIASA

✗ **Menyangka bulan atau cermin ialah sumber cahaya.** Contoh DK ialah benda yang mengeluarkan cahaya sendiri; bulan dan cermin hanya memantulkan cahaya.

✗ **Menganggap skrin tidak memberi kesan kerana "tidak sakit".** Mata letih dan gangguan tidur berlaku perlahan-lahan.

✗ **Hanya mengenal mercu tanda luar negara.** DK bermula dengan mercu tanda setempat di kawasan sekolah sendiri.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Namakan dua sumber cahaya.
2. Apakah satu kesan jika terlalu lama melihat skrin?
3. Namakan satu mercu tanda di Malaysia.

Jawapan ringkas: 1. Contohnya matahari dan lampu suluh (juga lilin dan api). **2.** Contohnya mata letih, sakit kepala atau gangguan tidur. **3.** Contohnya Menara Berkembar Petronas, Jambatan Pulau Pinang atau Gunung Kinabalu.

6 Adiwira Cilik

DSKP 6.0 Adiwira Cilik

APA YANG ANAK BELAJAR

6.1 **Pemikir Adiwira**: Kenal pasti masalah, nyatakan cara penyelesaian, rancang langkah, hasilkan produk

6.2 **Pentas Adiwira**: Kenal pasti jenis pembentangan, pilih aktiviti, rancang persiapan, laksanakan pembentangan

IDEA DAN ISTILAH PENTING

- **Tema projek:** anak menggunakan apa yang dipelajari dalam Tema 1 hingga 5 untuk menyelesaikan masalah berkaitan diri, keluarga, persekitaran atau alam sekitar.
- **Adiwira** dalam DK ialah individu yang kreatif, inovatif dan bertanggungjawab menggunakan ilmu untuk menyelesaikan masalah, bukan watak kartun.
- **6.1 Pemikir Adiwira:** kenal pasti masalah, nyatakan cara penyelesaian, rancang langkah demi langkah, kemudian hasilkan produk.
- **Produk** boleh berbentuk fizikal, digital atau karya seni, contohnya pelan, lakaran, model, video, aplikasi atau persembahan.
- **6.2 Pentas Adiwira:** kenal pasti jenis pembentangan (pameran, demonstrasi, persembahan seni), pilih aktiviti, rancang persiapan, kemudian laksanakan pembentangan. Kerja dibuat bersama rakan dalam kumpulan kecil.
- **Penilaian (PBD berasaskan projek):** TP1 menyatakan masalah, TP2 menerangkan cara menyelesaikannya, TP3 menghasilkan produk untuk menyelesaikannya.

KESILAPAN BIASA

✗ **Ibu bapa membuat projek untuk anak.** Anak sendiri perlu menyatakan, menerangkan dan menghasilkan produk.

✗ **Memilih masalah yang terlalu besar.** Masalah kecil dan dekat dengan anak, daripada Tema 1 hingga 5, lebih sesuai.

✗ **Terus membuat produk tanpa merancang.** Menyatakan cara penyelesaian dan merancang datang dahulu.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Apakah langkah pertama dalam projek Adiwira Cilik?
2. Apakah yang perlu dibuat sebelum menghasilkan produk?
3. Berikan dua cara membentangkan produk.

Jawapan ringkas: 1. Mengenal pasti masalah berkaitan diri, keluarga, persekitaran atau alam sekitar. **2.** Menyatakan cara penyelesaian dan merancang langkah demi langkah. **3.** Contohnya pameran dan demonstrasi (atau persembahan seni).