NOTA RINGKAS IKUT DSKP

Sains

Darjah 2 · 2027

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

KANDUNGAN

1	Kemahiran Saintifik	DSKP 1.0
2	Peraturan Bilik Sains	DSKP 2.0
3	Manusia	DSKP 3.0
4	Haiwan	DSKP 4.0
5	Tumbuhan	DSKP 5.0
6	Terang dan Gelap	DSKP 6.0
7	Elektrik	DSKP 7.0
8	Campuran	DSKP 8.0
9	Bumi	DSKP 9.0
10	Teknologi	DSKP 10.0

CARA GUNA NOTA INI

- [ ] Baca halaman tajuk 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 2 pada 2027 masih mengikut KSSR (Semakan 2017); KP2027 hanya bermula di Tahun 1 dan Tingkatan 1. Kod dan nama tajuk mengikut DSKP KSSR (Semakan 2017) Sains Tahun 2. Ringkasan oleh Aster Edu; bukan dokumen rasmi KPM.

© 2026 aster-edu.my · Percuma untuk kegunaan peribadi dan di sekolah. Sumber: DSKP KSSR (Semakan 2017) Sains Tahun 2 (Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM). Disusun oleh Aster Edu; bukan dokumen rasmi KPM.

1 Kemahiran Saintifik

DSKP 1.0 Kemahiran Saintifik | Tema: Inkuiri Dalam Sains

APA YANG ANAK BELAJAR

1.1 **Kemahiran Proses Sains**: Memerhati; mengelas; mengukur dan menggunakan nombor; berkomunikasi

1.2 **Kemahiran Manipulatif**: Menggunakan dan mengendalikan peralatan; mengendalikan spesimen; melakar; membersihkan; menyimpan peralatan dengan betul dan selamat

IDEA DAN ISTILAH PENTING

- **Dua bahagian:** kemahiran proses sains (cara saintis berfikir) dan kemahiran manipulatif (cara mengendalikan peralatan dengan betul).
- **Empat kemahiran proses di Tahun 2:** memerhati, mengelas, mengukur dan menggunakan nombor, serta berkomunikasi.
- **Memerhati** menggunakan deria penglihatan, pendengaran, sentuhan, rasa atau bau. **Mengelas** bermaksud mengumpulkan objek berdasarkan persamaan dan perbezaan.
- **Mengukur dan menggunakan nombor** memerlukan alat berunit piawai, contohnya mengukur jisim badan. **Berkomunikasi** bermaksud merekod dan menyampaikan maklumat dalam jadual, rajah atau poster.
- **Kemahiran manipulatif:** menggunakan peralatan dan bahan dengan betul, mengendalikan spesimen dengan cermat, melakar, membersihkan peralatan, dan menyimpannya dengan betul dan selamat.
- Kemahiran ini **diulang sepanjang tahun** melalui tajuk lain. Di Tahun 3, dua kemahiran ditambah: membuat inferens dan meramal.

KESILAPAN BIASA

✗ **Memerhati dengan mata sahaja.** Pemerhatian juga boleh melalui bunyi, sentuhan dan bau, selagi selamat.

✗ **Mencampurkan pemerhatian dengan pendapat.** "Air menjadi keruh" ialah pemerhatian; "air ini kotor dan tidak sedap" ialah pendapat.

✗ **Merekod tanpa unit.** Ukuran 20 tidak bermakna tanpa cm atau kg.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Namakan empat kemahiran proses sains di Tahun 2.
2. Anak mengasingkan mainan kepada kumpulan merah dan kumpulan biru. Kemahiran apakah ini?
3. Membersihkan dan menyimpan peralatan selepas aktiviti termasuk dalam kemahiran apa?

Jawapan ringkas: 1. Memerhati, mengelas, mengukur dan menggunakan nombor, serta berkomunikasi. **2.** Mengelas, iaitu mengumpulkan objek berdasarkan persamaan dan perbezaan. **3.** Kemahiran manipulatif.

2 Peraturan Bilik Sains

DSKP 2.0 Peraturan Bilik Sains | Tema: Inkuiri Dalam Sains

APA YANG ANAK BELAJAR

2.1 **Peraturan Bilik Sains**: 2.1.1 Mematuhi peraturan bilik sains

IDEA DAN ISTILAH PENTING

- Tajuk ini ada **satu standard pembelajaran** sahaja: mematuhi peraturan bilik sains.
- **DSKP tidak menyenaraikan peraturan satu per satu.** Senarai ditetapkan dan dipamerkan oleh sekolah; semak dengan guru sains anak.
- **Peraturan lazim:** masuk hanya dengan kebenaran dan kehadiran guru, tidak makan atau minum, tidak menyentuh, menghidu atau merasa bahan tanpa arahan guru, dan lapor segera jika berlaku kemalangan atau peralatan pecah.
- **Guru menilai melalui pemerhatian** sebelum, semasa dan selepas anak menggunakan bilik sains. Yang dilihat ialah tingkah laku sebenar, bukan hafalan.
- **Tahap tertinggi (TP6):** mengamalkan pematuhan peraturan bilik sains sebagai budaya dalam kehidupan seharian.

KESILAPAN BIASA

✗ **Menyentuh atau merasa bahan kerana ingin tahu.** Bahan tidak boleh dirasa tanpa arahan guru.

✗ **Diam apabila sesuatu pecah atau tumpah** kerana takut dimarahi. Melapor dengan segera ialah tindakan yang betul.

✗ **Menghafal peraturan tanpa faham sebabnya.** Untuk TP4, anak perlu boleh menerangkan kenapa sesuatu peraturan penting.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Sebuah bekas kaca pecah semasa aktiviti. Apakah yang patut anak lakukan?
2. Bolehkah anak merasa bahan di bilik sains kerana ingin tahu?
3. Bagaimanakah guru menilai tajuk ini?

Jawapan ringkas: 1. Lapor kepada guru dengan segera. **2.** Tidak. Bahan tidak boleh dirasa tanpa arahan guru. **3.** Melalui pemerhatian sebelum, semasa dan selepas anak menggunakan bilik sains.

3 Manusia

DSKP 3.0 Manusia | Tema: Sains Hayat

APA YANG ANAK BELAJAR

3.1.1 **Menyatakan cara manusia membiak**: Manusia membiak dengan melahirkan anak

3.1.2 **Memerihalkan perubahan pada diri sejak dilahirkan**: Saiz, tinggi dan berat bertambah

3.1.3 **Mengitlak tumbesaran berbeza antara individu**: Rakan sebaya tidak semestinya sama tinggi atau sama berat

3.1.4 **Memerihalkan anak mewarisi ciri**: Ciri diwarisi daripada ibu, bapa atau keturunan

3.1.5 **Memberi contoh ciri yang diwarisi**: Warna kulit, warna mata, jenis rambut

3.1.6 **Menjelaskan pemerhatian**: Melalui lakaran, TMK, penulisan atau lisan

IDEA DAN ISTILAH PENTING

- **Manusia membiak dengan melahirkan anak.** Ini sahaja yang diminta DSKP Tahun 2 tentang pembiakan.
- **Perubahan sejak dilahirkan:** saiz, tinggi dan berat bertambah.
- **Tumbesaran berbeza antara individu**, walaupun pada usia yang sama. Anak membanding saiz tapak tangan, saiz tapak kaki, tinggi dan berat dengan rakan.
- **Ciri yang diwarisi** daripada ibu, bapa atau keturunan: warna kulit, warna mata dan jenis rambut.
- Salasilah keluarga untuk perbincangan pewarisan **tidak semestinya keluarga anak sendiri**; contoh keluarga lain boleh digunakan.

KESILAPAN BIASA

✗ **Menyangka semua ciri diwarisi.** Rambut panjang atau pendek bergantung kepada potongan rambut; jenis rambut (lurus atau kerinting) ialah contoh ciri yang diwarisi.

✗ **Hanya menyebut "membesar".** Sebut perubahan saiz, tinggi dan berat secara khusus.

✗ **Menyangka tumbesaran yang berbeza bermaksud "tidak normal".** Setiap orang membesar secara berbeza.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Bagaimanakah manusia membiak?
2. Nyatakan dua contoh ciri yang diwarisi.
3. Dua rakan sebaya tidak sama tinggi. Apakah kesimpulannya?

Jawapan ringkas: 1. Dengan melahirkan anak. **2.** Mana-mana dua: warna kulit, warna mata, jenis rambut. **3.** Tumbesaran setiap individu berbeza walaupun pada usia yang sama.

4 Haiwan

DSKP 4.0 Haiwan | Tema: Sains Hayat

APA YANG ANAK BELAJAR

- 4.1.1 **Menyatakan cara haiwan membiak**: Bertelur atau melahirkan anak
- 4.1.2 **Mengelaskan haiwan berdasarkan cara pembiakan**: Mengumpulkan haiwan mengikut cara membiak
- 4.1.3 **Haiwan bertelur banyak dan sedikit**: Memberi contoh bagi setiap satu
- 4.1.4 **Haiwan melahirkan anak banyak dan sedikit**: Memberi contoh bagi setiap satu
- 4.1.5 **Merekod perubahan tumbesaran melalui kitar hidup**: Memerhati peringkat hidup haiwan
- 4.1.6 **Anak yang menyerupai dan tidak menyerupai induk**: Memberi contoh bagi setiap satu
- 4.1.7 **Menjelaskan pemerhatian**: Melalui lakaran, TMK, penulisan atau lisan

IDEA DAN ISTILAH PENTING

- **Dua cara haiwan membiak:** bertelur (ayam, itik, penyu, ikan) atau melahirkan anak (kucing, lembu, kambing).
- **Banyak atau sedikit:** penyu bertelur banyak dalam satu masa, burung merpati bertelur sedikit. Kucing boleh melahirkan beberapa ekor anak sekali gus, lembu biasanya seekor.
- **Kitar hidup katak:** telur → berudu → katak muda → katak dewasa.
- **Kitar hidup rama-rama:** telur → larva (beluncas) → pupa → rama-rama dewasa.
- **Menyerupai induk:** anak kucing, anak lembu. **Tidak menyerupai induk:** berudu, beluncas.

KESILAPAN BIASA

- ✗ **Menyangka semua haiwan yang hidup di dalam air bertelur.** Ikan paus melahirkan anak.
- ✗ **Menyangka semua haiwan yang terbang bertelur.** Kelawar terbang tetapi melahirkan anak.
- ✗ **Tertinggal peringkat pupa** dalam kitar hidup rama-rama, kerana ia nampak tidak bergerak.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Kelaskan haiwan ini mengikut cara membiak: ayam, kucing, penyu, kambing.
2. Susun peringkat kitar hidup katak.
3. Berikan satu contoh anak haiwan yang tidak menyerupai induknya.

Jawapan ringkas: 1. Bertelur: ayam, penyu. Melahirkan anak: kucing, kambing. **2.** Telur, berudu, katak muda, katak dewasa. **3.** Berudu (anak katak) atau beluncas (larva rama-rama).

5 Tumbuhan

DSKP 5.0 Tumbuhan | Tema: Sains Hayat

APA YANG ANAK BELAJAR

5.1.1 **Kepentingan tumbuhan**: Kenapa manusia dan haiwan memerlukan tumbuhan

5.1.2 **Keperluan asas biji benih bercambah**: Apa yang biji benih perlukan untuk mula tumbuh

5.1.3 **Merekod perubahan tumbesaran**: Memerhati biji benih sebenar dan merekod perubahannya

5.1.4 **Menyusun peringkat tumbesaran**: Menyusun peringkat mengikut urutan

5.1.5 **Keperluan asas tumbesaran**: Membuat kesimpulan melalui penyiasatan

5.1.6 **Menjelaskan pemerhatian**: Melalui lakaran, TMK, penulisan atau lisan

IDEA DAN ISTILAH PENTING

- **Kepentingan tumbuhan** kepada manusia dan haiwan, contohnya sebagai sumber makanan dan tempat tinggal.
- **Keperluan percambahan biji benih:** air, udara dan suhu yang sesuai.
- **Keperluan tumbesaran tumbuhan:** air, nutrien, udara dan cahaya matahari. Tanah atau baja membekalkan nutrien.
- **Peringkat tumbesaran pokok kelapa:** buah → percambahan biji benih → anak pokok → pokok berbunga → pokok berbuah.
- **Merekod tumbesaran** dengan ukuran, contohnya bilangan daun, lilitan batang, saiz daun atau ketinggian pokok.

KESILAPAN BIASA

✗ **Menyangka biji benih perlu cahaya untuk bercambah.** Cahaya matahari ialah keperluan tumbesaran selepas itu.

✗ **Menyangka tumbuhan hanya perlu air.** Ada empat keperluan tumbesaran: air, nutrien, udara dan cahaya matahari.

✗ **Merekod tanpa ukuran.** "Pokok 3 cm pada hari ketujuh" lebih tepat daripada "pokok makin tinggi".

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Apakah tiga keperluan biji benih untuk bercambah?
2. Kacang hijau diletakkan di atas kapas basah dalam satu bekas dan kapas kering dalam bekas lain. Keperluan apakah yang diuji?
3. Apakah yang dibekalkan oleh tanah atau baja kepada tumbuhan?

Jawapan ringkas: 1. Air, udara dan suhu yang sesuai. **2.** Air. **3.** Nutrien.

6 Terang dan Gelap

DSKP 6.0 Terang dan Gelap | Tema: Sains Fizikal

APA YANG ANAK BELAJAR

- 6.1.1 **Menyatakan sumber cahaya**: Contohnya Matahari, lampu dan api
- 6.1.2 **Membanding beza aktiviti dalam terang dan gelap**: Apa yang mudah dan sukar dilakukan dalam gelap
- 6.1.3 **Menerangkan pembentukan bayang-bayang**: Melalui aktiviti
- 6.1.4 **Kejelasan bayang-bayang**: Menyiasat bayang-bayang apabila cahaya dihalang oleh objek berlainan
- 6.1.5 **Mencipta permainan bayang-bayang**: Menggunakan apa yang dipelajari
- 6.1.6 **Menjelaskan pemerhatian**: Melalui lakaran, TMK, penulisan atau lisan

IDEA DAN ISTILAH PENTING

- **Sumber cahaya** ialah benda yang mengeluarkan cahaya sendiri, contohnya Matahari, lampu dan api.
- **Terang dan gelap:** aktiviti kotak hitam meminta anak mencari satu objek dalam kotak, dalam keadaan gelap dan terang, lalu membandingkannya.
- **Kepentingan cahaya:** cahaya membolehkan kita melihat, membaca dan bergerak dengan selamat; sebab itu lampu jalan dipasang pada waktu malam.
- **Bayang-bayang terbentuk** apabila cahaya dihalang oleh sesuatu objek.
- **Kejelasan bayang-bayang** bergantung kepada objek yang menghalang cahaya: jelas, kurang jelas atau tiada bayang-bayang. Bahan yang dibanding: kertas A4, kertas surih, plastik dan transparensi.
- Tajuk ditutup dengan **mencipta permainan bayang-bayang**, seperti teater bayang-bayang tangan atau wayang kulit ringkas.

KESILAPAN BIASA

- ✗ **Menyangka Bulan ialah sumber cahaya.** Bulan memantulkan cahaya Matahari; ia tidak mengeluarkan cahaya sendiri.
- ✗ **Menyangka cermin atau barang berkilat ialah sumber cahaya.** Benda berkilat hanya memantulkan cahaya.
- ✗ **Menyangka bayang-bayang ialah "objek" sendiri.** Bayang-bayang ialah kawasan yang tidak sampai cahaya kerana dihalang objek.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Antara Bulan, lampu suluh dan cermin, yang manakah sumber cahaya?
2. Bagaimanakah bayang-bayang terbentuk?
3. Mengapakah lampu jalan dipasang pada waktu malam?

Jawapan ringkas: 1. Lampu suluh. Bulan dan cermin hanya memantulkan cahaya. **2.** Apabila cahaya dihalang oleh sesuatu objek. **3.** Cahaya membolehkan kita melihat dan bergerak dengan selamat.

7 Elektrik

DSKP 7.0 Elektrik | Tema: Sains Fizikal

APA YANG ANAK BELAJAR

7.1.1 **Mengenal pasti komponen**: Sel kering, mentol dan suis

7.1.2 **Menerangkan fungsi komponen**: Apa tugas setiap komponen dalam litar lengkap

7.1.3 **Membina litar lengkap**: Dengan sel kering, mentol, suis dan wayar penyambung

7.1.4 **Meramal sebab mentol tidak menyala**: Mencari punca dalam litar yang dibina

7.1.5 **Merekod nyalaan mentol**: Menggantikan suis dengan objek atau bahan lain

7.1.6 **Mengitlak konduktor dan penebat**: Objek yang menyalakan mentol dan yang tidak

7.1.7 **Menjelaskan pemerhatian**: Melalui lakaran, TMK, penulisan atau lisan

IDEA DAN ISTILAH PENTING

- **Tiga komponen litar:** sel kering (bateri), mentol dan suis, disambung dengan wayar penyambung.
- **Fungsi komponen:** sel kering membekalkan tenaga elektrik, mentol menyala apabila arus mengalir, dan suis menyambung atau memutuskan litar.
- **Litar lengkap** ialah laluan tertutup dari satu hujung sel kering, melalui mentol, kembali ke hujung yang satu lagi.
- **Sebab mentol tidak menyala:** sambungan longgar, suis terbuka, sel kering lemah atau mentol rosak.
- **Konduktor** ialah objek yang menyalakan mentol apabila diletakkan dalam litar; **penebat** ialah objek yang tidak menyalakan mentol.

KESILAPAN BIASA

✗ **Menyangka semua benda berkilat ialah konduktor.** Jawapan mesti berdasarkan ujian dalam litar, bukan rupa objek.

✗ **Membuat kesimpulan daripada satu cubaan.** Sambungan longgar boleh memberi keputusan salah; uji semula sebelum merekod.

✗ **Bermain dengan soket di rumah.** Aktiviti litar menggunakan sel kering; elektrik dari soket dinding sangat berbahaya.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Namakan tiga komponen litar elektrik dalam Sains Tahun 2.
2. Apakah fungsi suis dalam litar?
3. Satu objek diletakkan di tempat suis dan mentol menyala. Objek itu konduktor atau penebat?

Jawapan ringkas: 1. Sel kering, mentol dan suis. **2.** Menyambung atau memutuskan litar. **3.** Konduktor, kerana ia menyalakan mentol.

8 Campuran

DSKP 8.0 Campuran | Tema: Sains Bahan

APA YANG ANAK BELAJAR

8.1.1 **Memerihalkan kaedah mengasingkan campuran**: Cara memisahkan bahan atau objek yang bercampur

8.1.2 **Menaakul cara mengasingkan campuran**: Kenapa sesuatu cara dipilih

8.1.3 **Bahan larut dan tidak larut**: Menyiasat bahan yang larut dan tidak larut dalam air

8.1.4 **Melarutkan dengan lebih cepat**: Merumuskan cara melarutkan bahan dengan lebih cepat

8.1.5 **Menjelaskan pemerhatian**: Melalui lakaran, TMK, penulisan atau lisan

IDEA DAN ISTILAH PENTING

- **Mengasingkan campuran:** pilih cara berdasarkan ciri bahan. Penapis berguna jika saiz bahan berbeza; magnet berguna jika satu bahan ditarik oleh magnet.
- **Larut atau tidak larut:** gula dan garam larut dalam air; pasir tidak larut dan mendap di dasar bekas.
- **Melarutkan dengan lebih cepat:** mengacau dan menggunakan bahan bersaiz kecil.
- **Ujian adil:** hanya satu perkara diubah; jumlah bahan dan air dikekalkan sama dalam setiap bekas.
- **Dalam kehidupan harian:** menapis teh, melarutkan gula dalam air minuman, dan mengasingkan sampah kepada kertas, plastik dan tin untuk dikitar semula.

KESILAPAN BIASA

✗ **Menyangka bahan yang larut sudah "hilang".** Gula yang larut masih ada dalam air; air itu terasa manis.

✗ **Menyangka penapis boleh mengasingkan garam daripada air.** Garam yang larut melalui penapis bersama air.

✗ **Membanding secara tidak adil**, contohnya jumlah gula atau air tidak sama dalam dua gelas.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Klip kertas bercampur dengan butang plastik. Apakah alat yang sesuai untuk mengasingkannya?
2. Namakan satu bahan yang larut dan satu bahan yang tidak larut dalam air.
3. Nyatakan dua cara melarutkan gula dengan lebih cepat.

Jawapan ringkas: 1. Magnet. **2.** Larut: gula atau garam. Tidak larut: pasir. **3.** Mengacau, dan menggunakan gula bersaiz kecil.

9 Bumi

DSKP 9.0 Bumi | Tema: Bumi dan Angkasa

APA YANG ANAK BELAJAR

9.1 **Air**: Sumber air semula jadi, arah aliran air, kitar air

9.2 **Udara**: Udara di sekeliling kita, gas dalam udara, angin, kesan dan kegunaan udara bergerak

IDEA DAN ISTILAH PENTING

- **Sumber air semula jadi:** hujan, sungai, tasik, laut dan mata air.
- **Arah aliran air:** secara semula jadi dari tempat tinggi ke tempat rendah, seperti aliran sungai dan air terjun.
- **Kitar air:** air sungai atau laut menjadi wap air → wap air membentuk awan → awan menghasilkan hujan → hujan mengalir semula ke sungai atau laut.
- **Udara** ada di mana-mana, termasuk dalam air dan tanah. Ia terdiri daripada beberapa jenis gas seperti oksigen dan karbon dioksida.
- **Udara yang bergerak ialah angin.** Udara tidak boleh dilihat tetapi boleh dirasai apabila bergerak. Contoh model udara bergerak: kincir angin dan kapal layar.

KESILAPAN BIASA

✗ **Menyangka air paip ialah sumber air semula jadi.** Air paip datang daripada sumber seperti sungai, tetapi telah dirawat dan disalurkan.

✗ **Tertinggal peringkat dalam kitar air.** Urutan mesti lengkap, dari wap air hingga hujan mengalir semula ke sungai atau laut.

✗ **Menyangka udara hanya oksigen.** Udara terdiri daripada beberapa jenis gas.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Senaraikan tiga sumber air semula jadi.
2. Mengapakah air bertakung di tempat rendah selepas hujan?
3. Apakah angin?

Jawapan ringkas: 1. Mana-mana tiga: hujan, sungai, tasik, laut, mata air. **2.** Air mengalir secara semula jadi dari tempat tinggi ke tempat rendah. **3.** Udara yang bergerak.

10 Teknologi

DSKP 10.0 Teknologi | Tema: Teknologi dan Kehidupan Lestari

APA YANG ANAK BELAJAR

10.1.1 **Memilih binaan yang hendak dibina**: Memilih satu model daripada set binaan

10.1.2 **Mengenal pasti komponen binaan**: Berpandukan manual bergambar

10.1.3 **Memasang komponen binaan**: Berpandukan manual bergambar

10.1.4 **Mencipta binaan baru**: Binaan yang tiada dalam manual bergambar

10.1.5 **Membuka dan menyimpan**: Membuka binaan mengikut urutan dan menyimpan komponen dalam bekas penyimpanan

10.1.6 **Menjelaskan pemerhatian**: Melalui lakaran, TMK, penulisan atau lisan

IDEA DAN ISTILAH PENTING

- **Set binaan** ialah set komponen yang boleh membina beberapa model dan mempunyai manual bergambar.
- **Langkah membina:** pilih model, kenal pasti komponen, kemudian pasang berpandukan manual bergambar, langkah demi langkah.
- **Binaan baharu** ialah binaan yang tiada dalam manual bergambar; fungsinya mesti boleh dijelaskan.
- **Membuka dan menyimpan:** buka hasil binaan mengikut urutan dan simpan komponen dalam bekas penyimpanan. Ini berkait dengan kemahiran manipulatif.
- Pada TP5, anak **menilai binaan rakan** sama ada mematuhi manual bergambar.

KESILAPAN BIASA

✗ **Melangkau langkah dalam manual.** Semak setiap gambar sebelum ke langkah seterusnya.

✗ **Binaan baharu tanpa fungsi.** Binaan mesti boleh dijelaskan kegunaannya, bukan susunan komponen secara rawak.

✗ **Membuka binaan secara kasar atau tidak menyimpan semula.** Komponen boleh rosak atau hilang; menyimpan ialah sebahagian daripada standard pembelajaran.

CARA SEMAK KEFAHAMAN

1. Apakah set binaan?
2. Apakah syarat binaan baharu yang dicipta anak?
3. Apakah yang perlu dibuat selepas selesai dengan hasil binaan?

Jawapan ringkas: 1. Set komponen yang boleh membina beberapa model dan mempunyai manual bergambar. **2.** Ia tiada dalam manual bergambar dan fungsinya boleh dijelaskan. **3.** Buka binaan mengikut urutan dan simpan komponen dalam bekas penyimpanan.