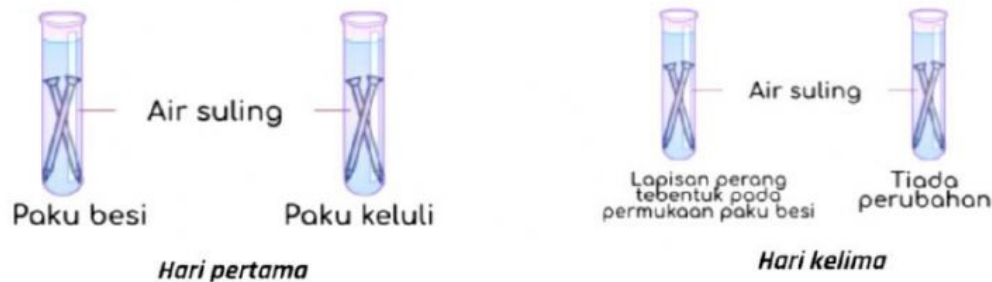


➡ T4 9.2 KETAHANAN TERHADAP KAKISAN ANTARA ALOI DAN LOGAM TULEN ➡

A) Eksperimen dijalankan untuk mengkaji ketahanan kakisan bagi paku besi dan paku keluli.



Jadual di bawah menunjukkan keputusan eksperimen.

Jenis paku	Paku besi	Paku keluli
Kehadiran lapisan perang	Ada	Tiada

Arahan: Jawab soalan-soalan yang berikut. Pilih jawapan yang betul pada bahagian kanan lembaran.

1	Pemboleh ubah dimanipulasikan (♥ PM)		Kehadiran lapisan perang
2	Pemboleh ubah bergerak balas (♥ PB)		Bilangan paku
3	Pemboleh ubah dimalarkan (♥ PR)		Paku besi, paku keluli
4	HIPOTESIS (Latihan membina hipotesis 1) Semakin +/- ♥ PM semakin +/- ♥ PB nampak Jika (♥) (direndam dalam air suling selama lima hari) maka (♥)		Jenis paku
5	HIPOTESIS (Latihan membina hipotesis 2) Semakin +/- ♥ PM semakin +/- ♥ PB tak nampak Jika (♥) (direndam dalam air suling selama lima hari) maka (♥)		Ketahanan kakisan
			lapisan perang
			paku keluli
			terbentuk
			tidak terbentuk
			ketahanan terhadap kakisan
			paku keluli
			lebih tinggi
			lebih rendah

Nota: ♥ PM (Pemboleh ubah dimanipulasikan) ♥ PB (Pemboleh ubah bergerak balas) ♥ PR (Pemboleh ubah dimalarkan)

T4 9.2 KETAHANAN TERHADAP KAKISAN ANTARA ALOI DAN LOGAM TULEN

A) Eksperimen dijalankan untuk mengkaji ketahanan kakisan bagi paku besi dan paku keluli.



Jadual di bawah menunjukkan keputusan eksperimen.

Jenis paku	Paku besi	Paku keluli
Kehadiran lapisan perang	Ada	Tiada

Arahan: Jawab soalan-soalan yang berikut. Pilih jawapan yang betul pada bahagian kanan lembaran.

4 PEMERHATIAN (Latihan menulis pemerhatian 1) PB nampak 1 2 pada 3	Lapisan perang terbentuk paku besi tidak terbentuk
5 INFERENS (Latihan menulis inferens) PB tak nampak 1 mempunyai 2 yang 3	ketahanan kakisan lebih tinggi Paku besi lebih rendah
6 Membina definisi secara operasi bagi PAKU KELULI PB nampak 1 2 3 4 apabila 5 ialah bahan yang Paku keluli	ada pembentukan lapisan perang tiada pembentukan lapisan perang direndam dalam air suling selama lima hari ditunjukkan oleh apabila asid sulfurik dicampurkan ke dalam

Nota: PM (Pemboleh ubah dimanipulasikan) PB (Pemboleh ubah bergerak balas) PR (Pemboleh ubah dimalarkan)