



**BAHAGIAN PENGURUSAN
SEKOLAH BERASRAMA PENUH DAN SEKOLAH KECEMERLANGAN
KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA**

**PERATURAN PEMARKAHAN
PEPERIKSAAN PERCUBAAN
SIJIL PELAJARAN MALAYSIA 2011**

BAHASA MELAYU

Kertas 2

UNTUK KEGUNAAN PEMERIKSA SAHAJA

AMARAN

Peraturan pemarkahan ini **SULIT** dan **Hak Cipta Sekolah Berasrama Penuh**. Kegunaannya khusus untuk pemeriksa yang berkenaan sahaja. Sebarang maklumat dalam peraturan pemarkahan ini tidak boleh dimaklumkan kepada sesiapa. Peraturan pemarkahan ini tidak boleh dikeluarkan dalam apa-apa jua bentuk penulisan dan percetakan.

Peraturan pemarkahan ini mengandungi 14 halaman bercetak

MARKAH PENUH KERTAS DUA IALAH 110 MARKAH

SOALAN 1

Markah penuh 30 dibahagi kepada:

(a)	Isi	-	20 markah
(b)	Bahasa	-	10 markah

(a) **Nota :**

- i. Panduan mengira perkataan
Perkataan yang dikira sebagai satu perkataan.
 - kata nama khas
 - perkataan berganda
 - kata depan *di* dan *ke*
 - tarikh
 - angka yang ditulis dengan nombor atau perkataan
 - gelaran
- ii. Kira dan **tanda** jawapan calon setakat **120 patah perkataan** sahaja sebelum diperiksa.
- iii. Periksa jawapan calon setakat 120 patah perkataan sahaja. Yang selebihnya tidak perlu diperiksa.
- iv. Berikan markah bagi setiap isi yang tepat dan lengkap sahaja.

Bahagian	Markah										Markah
(i) Pendahuluan											2
(ii) Isi Tersurat	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16	
(iii) Isi Tersirat	12	11	10	9	8	7	6	5	4		
(iv) Penutup/Kesimpulan											2
Jumlah Markah											20

Bahasa [10 Markah]

Asas pemberian markah bahasa tertakluk kepada markah isi seperti jadual berikut:

Peringkat	Markah Isi	Markah Bahasa	Huraian Bahasa
Baik	18 - 20	9 - 10	- Kesenambungan isi baik. - Struktur ayat / tatabahasa baik - Kosa kata luas.
	15 - 17	7 - 8	- Tanda baca / ejaan betul.
Sederhana	2 - 14	6 - 7	- Kesenambungan isi masih baik. - Struktur ayat / tatabahasa masih memuaskan.
	8 - 11	4 - 5	- Kosa kata masih memuaskan. - Tanda baca / ejaan juga memuaskan.
Lemah	1 - 7	1 - 4	- Pada keseluruhannya dalam serba kekurangan / tidak memuaskan.

Nota :

- (i) Jika bahasanya baik, **tambah 1 markah** lagi.
- (ii) Jika bahasanya kurang memuaskan, **tolak 1 markah**.
- (iii) Jika **disalin bulat-bulat** perkataan demi perkataan, ayat demi ayat walaupun jumlah perkataannya kurang daripada 120 patah perkataan, berikan **0 markah**.
- (iv) Jika rumusan **kurang daripada 120** perkataan, **markah tidak dipotong**.

[Markah bahasa **maksimum:10 markah**]

SOALAN 1 - RUMUSAN

Pendahuluan

1. Petikan membincangkan kebaikan / kelebihan / keperluan berekreasi dalam kalangan remaja masa ini. [2 markah]
2. Petikan membincangkan kepentingan berekreasi dalam kalangan remaja. [0 markah]

Isi Tersurat (Kepentingan berekreasi)

1. Berekreasi merupakan terapi fizikal semula jadi untuk mengekalkan kecergasan fizikal dan kecerdasan minda. [2 markah]
2. Mengelakkan remaja daripada terjebak dalam aktiviti tidak sihat yang boleh merosakkan masa hadapan mereka. [2 markah]
3. Menyihatkan badan dan memberikan kesihatan yang baik dan minda yang cerdas. [2 markah]
4. Menjauhkan diri daripada gejala sosial yang tidak sihat. [2 markah]
5. Mendidik remaja untuk lebih terbuka dari segi minda dan pergaulan. [2 markah]
6. Membentuk golongan remaja menjadi lebih matang, berketerampilan dan mempunyai keyakinan dalam pergaulan. [2 markah]
7. Mendedahkan remaja kepada aspek kerohanian. [2 markah]
8. Meningkatkan motivasi diri, menilai diri, serta menghargai usia remaja dengan sebaik-baiknya. [2 markah]
9. Lebih terarah dalam soal kehidupan. [2 markah]
10. Membantu perkembangan psikologi remaja. [2 markah]

Isi Tersirat (Kekangan untuk berekreasi)

1. Berekreasi aktiviti membuang masa [2 markah]
2. Berekreasi aktiviti yang membolehkan [2 markah]
3. Persekitaran tidak menyeronokkan dan tidak menghiburkan [2 markah]
4. Kurangnya tempat berekreasi /kawasan yang terhad [2 markah]
5. Kurangnya galakan daripada ibu bapa [2 markah]
6. Kurangnya kemudahan rekreasi [2 markah]
7. Terdapat aktiviti alternatif lain yang lebih menyeronokkan [2 markah]

Kesimpulan

Semua pihak haruslah bekerjasama menggalakkan aktiviti berekreasi dalam kalangan remaja agar/supaya generasi remaja yang berkualiti dan seimbang dapat dilahirkan [2 markah]

SOALAN 2 – PEMAHAMAN

Markah penuh 35 markah dibahagikan kepada:

Soalan 2(a) : **9** markah

Soalan 2(b) : **9** markah

Soalan 2(c) : **8** markah

Soalan 2(d) : **9** markah

Perhatian bagi soalan 2(a) hingga soalan 2(d)

1. Jawapan hendaklah menggunakan **ayat sendiri**.
2. Jawapan hendaklah dalam **ayat yang lengkap/semurna**.
3. Jika **disalin bulat-bulat** daripada teks dan jawapan itu **betul**, berikan separuh (**50%**) daripada markah yang diperuntukkan sahaja.

Panduan Pemarkahan Soalan Pemahaman

1. Soalan 2 markah

DESKRIPSI	MARKAH
-Jawapan tepat mengikut konteks / isi cukup + ayat gramatis (ICAG)	2
-Jawapan kurang tepat / isi tidak cukup (IXC, AG)	1
-Jawapan tidak tepat/salah	0

2. Soalan 3 markah

DESKRIPSI	MARKAH
-Isi cukup dan lengkap/ relevan dengan tugas dan ayat gramatis (ICAG)	3
-Isi cukup dan lengkap/ relevan tetapi ayat kurang gramatis (IC, AXG)	2
-Isi tidak cukup/ kurang lengkap tetapi ayat masih gramatis (IXC, AG)	2
-Isi kurang lengkap dan ayat kurang gramatis (IXC, AXG)	1
-Isi tidak betul/ tidak relevan dengan tugas ayat gramatis .	0

3. Soalan 4 markah

DESKRIPSI	MARKAH
Isi cukup dan relevan dengan tugas dan ayat gramatis (ICAG)	4
Isi cukup dan lengkap/ relevan tetapi ayat kurang gramatis (IC, AXG)	3
Isi tidak cukup /kurang relevan tetapi ayat masih gramatis (IXC, AG)	2
Isi kurang lengkap/kurang relevan dan ayat kurang gramatis (IXC, AXG)	1
-Isi tidak betul/ tidak relevan dengan tugas tetapi ayat gramatis	0

Soalan 2 (a) – Petikan Umum

- (i) Maksud rangkaian kata *menuju alam kedewasaan* ialah ke arah/mengarah/menghala/dunia/bidang/lingkungan kematangan [2 markah]
- (ii) Usaha-usaha oleh pihak kerajaan dan swasta untuk menggalakkan rakyat berekreasi ialah
- Pusat kesihatan yang terdapat pelbagai peralatan senaman moden.
 - taman untuk berekreasi di setiap kawasan perumahan
 - Kerajaan juga telah membina banyak pusat sukan tertutup
- [3 markah]
- (iii) Langkah-langkah yang boleh dilakukan oleh pihak sekolah untuk menggalakkan para pelajar berekreasi :
- Melaksanakan kempen di sekolah iaitu 1Murid 1Sukan
 - Mengadakan Hari Kokurikulum
 - Mengadakan pertandingan sukan dan permainan
 - Mengadakan sukan tahunan
 - Memberikan anugerah-anugerah/penghargaan
 - Menubuhkan kelab/persatuan yang baharu
 - Mengaktifkan semula kelab yang sedia ada
- [4 markah]

Soalan 2 (b) – Cerpen

- (i) Kemukakan **dua** persediaan Pak Itam untuk menyambut tetamunya.
- menyediakan lapan buah khemah tempat menjamu selera
 - menyediakan jamuan/makanan untuk tetamu
 - beberapa orang penyanyi dan kumpulan teater turut diundang untuk menghiburkan tetamu
 - menyediakan tempat letak kereta
- [2 markah]
- (ii) **Tiga** kesan sekiranya undang-undang negara tidak dipatuhi.
- kesejahteraan hidup terjejas
 - timbul perasaan tidak puas hati
 - imej negara terjejas
 - kadar jenayah meningkat
 - rakyat hidup dalam ketakutan
- [3 markah]

(iii) **Satu** perwatakan Pak Itam dalam petikan dan **satu** perwatakan Pak Itam dalam cerpen.

- **Petikan**
- **Mengambil berat.** Contoh : Selain menyediakan makanan, beliau telah mengundang penyanyi dan pelakon untuk menghiburkan tetamunya
- **Menghormati tetamu**
- **Pemurah**
- **Bertanggungjawab**
- **Prihatin**

- **Cerpen**
- **Patriotik** Contoh: Beliau sanggup dipenjarakan kerana menentang penjajah
(*Mana-mana perwatakan selain dalam petikan diterima*)

[4 markah]

Soalan 2 (c) – Prosa Tradisional

(i) Opu Daeng dan saudara-saudaranya diutus supaya datang ke Kedah oleh Raja Kedah :

- Supaya dapat membantu Raja Kedah menjatuhkan/mengalahkan saudaranya
- Supaya Raja Kedah dapat memerintah negeri Kedah

[2 markah]

(ii) Perjanjian yang dibuat oleh kedua-dua belah pihak sekiranya Raja Kedah berjaya mencapai hasratnya untuk memerintah negeri Kedah.

- Janji Raja Kedah : akan memberikan Opu Daeng dan saudara-saudaranya lima belas bahara setiap seorang sekiranya berjaya dalam perebutan kuasa tersebut
- Syarat Opu Daeng : meminta pengesahannya/persetujuannya orang dagang dari Timur seperti orang Bugis, Mengkasar dan Madura di bawah pemerintahannya

[3 markah]

(iii) **Tiga** kepentingan sesuatu perjanjian :

- supaya kedua-dua belah pihak maklum tentang janji yang telah dibuat
- memperoleh ganjaran / pulangan sebagaimana yang ditetapkan
- tidak mendatangkan perasaan tidak puas hati pada kemudian hari
- untuk mengelakkan penipuan / penindasan / penyalahgunaan kuasa

[3 markah]

Soalan 2 (d) – Pantun

(i) Sifat-sifat orang yang beriman.

- sentiasa bersifat sabar
- tidak mudah termakan hasutan iblis

[2 markah]

(ii) Faktor-faktor yang menyebabkan generasi baharu mudah terpengaruh oleh budaya Barat:

- longgarnya pegangan agama
- kurang jati diri
- pengaruh budaya asing
- pengaruh media dan teknologi
- suka hiburan

[3 markah]

(iii) **Satu** pengajaran yang terdapat dalam rangkap pertama dan **satu** pengajaran dalam rangkap ketiga pantun tersebut.

Rangkap pertama :

- Kita hendaklah melawan hasutan iblis agar akhlak terpelihara. Contohnya, pengarang menyatakan mereka yang beriman akan terhindar daripada godaan iblis.

Rangkap Ketiga :

- Kita hendaklah memelihara kedaulatan bahasa ibunda agar martabatnya sentiasa terpelihara Contoh: Pengarang menyatakan kebudayaan Timur semakin dinodai budaya Barat.

[4 markah]

SOALAN 3 – PENGETAHUAN DAN KEMAHIRAN BAHASA

Markah penuh 30 markah dibahagikan kepada:

Soalan 3(a)	:	6 markah
Soalan 3(b)	:	6 markah
Soalan 3(c)	:	6 markah
Soalan 3(d)	:	6 markah
Soalan 3(e)	:	6 markah

Perhatian bagi Soalan 3 (a)

1. Berikan **1 markah** bagi setiap ayat yang betul
2. Tolak $\frac{1}{2}$ **markah** bagi kesalahan **ejaan / jalan bahasa/ tanda baca** daripada keseluruhan soalan.
3. Perkataan yang berkenaan digunakan sebagai peribahasa, berikan **0 markah**
4. Perkataan digunakan sebagai nama khas, berikan **0 markah**
5. Jika memberikan makna dan tepat maknanya, berikan markah penuh **1 markah**.
6. Ayat yang dibina seperti satu ayat tetapi sebenarnya lebih, tolak $\frac{1}{2}$ **markah** bagi setiap ayat
7. Jika semua perkataan diguna dalam **satu ayat**, berikan pertimbangan sebagai satu ayat.
8. Boleh menggunakan struktur cakap ajuk dengan mematuhi tanda bacanya.
9. Isi tidak jelas tolak $\frac{1}{2}$ **markah**.
10. Sengaja menambah atau mengubah imbuhan (jika berkenaan), berikan **0 markah**.

(a) Bina ayat*(i) gamat*

- suasana/keadaan bising, riuh-rendah
- sejenis binatang laut/ timun laut
- kayu keramat yg dipakai sbg cap kerajaan
- sj tumbuhan (pokok memanjat)

(ii) diam

- tidak bercakap (bersuara dll), senyap
- tidak bergerak-gerak atau berbuat apa-apa
- tinggal (duduk, berumah, bertempat)

(iii) bidang

- permukaan yg datar (batasnya tertentu)
- ukuran lebar sesuatu (spt kain, tikar, dll)
- lebar/susuk dada
- ukuran panjang (kira-kira lima hasta)
- penjodoh bilangan bagi benda yg luas (spt tanah dsb)
- kegiatan yg diceburi, lapangan
- bahagian ilmu pengetahuan (penyelidikan dsb) yg tertentu, lapangan, jurusan
- bahagian drpd permukaan sesuatu yg datar dan mempunyai keluasan yg tertentu

* Setiap ayat yang betul = 1 markah.

Calon MESTI membina 2 ayat bagi setiap kata yang diberi -- -6 ayat -> 6 markah

(b) Pisahkan ayat-ayat majmuk di bawah menjadi enam ayat tunggal tanpa mengubah struktur dan maksud asalnya.

(i) Golongan remaja terlalu asyik melayari internet. [1 markah]

(ii) Golongan remaja seringkali menghabiskan masa berjam-jam di hadapan komputer.

[1 markah]

(iii) Keadaan ini mengakibatkan remaja tersebut mengabaikan tanggungjawab terhadap keluarga. [1 markah]

(iv) Keadaan ini mengakibatkan remaja tersebut mengabaikan tanggungjawab terhadap pelajaran. [1 markah]

(v) Mereka memberikan alasan kononnya hendak mencari maklumat. [1 markah]

(vi) Sebenarnya mereka melayari laman-laman yang tidak berfaedah. [1 markah]

[6 markah]

(c) Satu kesalahan ejaan dan satu kesalahan penggunaan imbuhan.

No. soalan	Kesalahan ejaan	Jawapan	Kesalahan imbuhan	Jawapan
i	motorsikal	motosikal	dilaku	dilakukan
ii	e-mail	e-mel	diharap	berharap/mengharapkan
iii	bekerja	pekerja	tengahari	tengah hari

1 markah setiap 1 kesalahan

[6 markah]

(a) Tiga kesalahan penggunaan kata atau istilah dan tiga kesalahan tatabahasa.

Kesalahan ejaan	Jawapan	Kesalahan imbuhan	Jawapan
komuniti	komunikasi	berbagai	berbagai-bagai/ pelbagai
pelebar	penyebar	Ini kerana	Hal ini demikian kerana/Hal ini kerana
perasaan	minda/fikiran	di dalam	dalam

1 markah setiap 1 kesalahan

[6 markah]

(b) Kemukakan tiga peribahasa

- (i) Tumbuk rusuk/makan suap
- (ii) Duri dalam daging
- (iii) Sepandai-pandai tupai melompat akhirnya jatuh ke tanah juga/Bangkai gajah dapatkah ditutup dengan nyiru

Setiap jawapan yang betul = 2 markah

[6 markah]

SOALAN 4

Markah penuh 15 markah

Panduan pemarkahan bagi Soalan 4

- (a)
- i) Jawapan berdasarkan sebuah novel yang dipelajari.
 - ii) Jawapan hendaklah dalam ayat-ayat lengkap.
 - iii) Beri 2 markah untuk 1 isi dan contoh - Teknik plot
 - iv) Markah bagi 2 isi - maksimum 4 markah.
 - v) Markah bahasa maksimum 3 markah. Markah bahasa tidak boleh lebih daripada markah isi.
 - vi) Markah bahasa diberi seperti berikut:
 - Baik = 3 markah
 - Sederhana = 2 markah
 - Lemah = 1 markah
 - vii) Jika calon menjawab dan markah isi 0, berikan 1 markah untuk bahasa.
 - viii) Calon tidak menjawab = 0 markah.
- [Maksimum: 7 markah]
- (b)
- i) Jawapan berdasarkan dua buah novel yang dipelajari.
 - ii) Jawapan hendaklah dalam ayat-ayat lengkap.
 - iii) Jawapan mesti meliputi sekurang-kurangnya **satu** perwatakan watak utama bagi setiap novel yang boleh menjadi teladan.
 - iv) Aspek Pemarkahan
 - > Berikan 1 markah untuk 1 perwatakan dalam sebuah novel
 - > Berikan 2 markah untuk contoh / huraian yang lengkap / jelas bagaimana perwatakan itu boleh diteladani
 - v) Markah isi maksimum = 6 markah
 - vi) Markah bahasa maksimum = 2 markah. Markah bahasa tidak boleh lebih daripada markah isi
 - vii) Markah bahasa diberi seperti berikut:
 - Baik = 2 markah
 - Lemah = 1 markah
 - viii) Jika calon menjawab dan markah isi = 0, berikan 1 markah untuk bahasa.
 - ix) Calon tidak menjawab = 0 markah
- [Maksimum: 8 markah]

Soalan 4 – Novel

Skema ini hanya sebagai panduan asas kepada guru-guru. jawapan calon yang sesuai boleh diterima mengikut novel zon masing-masing

a) Dua teknik plot

Pengarang sering menggunakan teknik plot berikut:

- Pemerian
- Dialog
- Monolog
- Imbas Kembali
- Imbas Muka
- Suspens
- Kejutan

Contoh jawapan berdasarkan **novel Kabus Di Perbukitan**

Isi

Pengarang menggunakan **teknik imbas kembali** untuk menggambarkan sesuatu peristiwa yang telah dialami oleh watak.

[1 markah]

Contoh : Setelah Pak Musa meninggal dunia, Mak Limah teringat perbualannya dengan bapanya yang tidak mengizinkan dia berkahwin dengan Musa.

[1 markah]

1 isi + contoh	=	2 markah
2 isi + contoh	=	4 markah
Bahasa (mak)	=	<u>3 markah</u>
Jumlah	=	7 markah
		=====

b) Satu Perwatakan watak utama yang boleh menjadi teladan daripada setiap novel

Contoh jawapan berdasarkan novel **Papa... (akhirnya kau tewas jua) (T4)** dan **Interlok (T5)**

Watak dan Perwatakan

Watak utama dalam novel pertama ialah aku atau Ju atau Intan Julia, seorang pelajar yang gigih dalam menuntut ilmu.

[2 markah]

Teladan

Sebagai seorang pelajar kita sepatutnya mengambil Ju sebagai teladan yang sangat gigih menuntut ilmu.

[1 markah]

Watak dan Perwatakan

Watak utama dalam novel kedua pula ialah Seman yang sentiasa menurut perintah ibu bapanya.

[2 *markah*]Teladan

Dalam kehidupan sehari-hari kita mestilah sentiasa patuh akan perintah ibu bapa yang telah membesarkan kita.

[1 *markah*]

1 watak dan perwatakan	=	2 markah
1 teladan	=	1 markah
Jumlah (kecil)	=	3 markah x 2 novel = 6 markah
Markah Bahasa (mak)	=	<u>2 markah</u>
Jumlah (besar)		8 markah
		=====

PERATURAN PEMARKAHAN TAMAT