

KERTAS 2
Markah Penuh : 110

Soalan 1

Markah penuh 30 dibahagi kepada :

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

- (a) **Isi [20 markah]**

Nota :

- (i) Panduan mengira perkataan
Perkataan yang dikira sebagai satu perkataan :
- nama khas
 - perkataan berulang
 - penggunaan kata depan di dan ke
 - tarikh
 - angka yang ditulis dengan nombor atau perkataan gelaran
- (ii) Kira dan **tandakan** 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

(b) Bahasa [10 markah]

Asas pemberian markah bahasa tertakluk kepada markah isi seperti yang dinyatakan dalam jadual berikut :

Peringkat	Markah Isi	Markah Bahasa	Huraian
Baik	18 - 20 15 - 17	9 - 10 7 - 9	<ul style="list-style-type: none"> • Kesenambungan isi baik • Struktur ayat/ tatabahasa baik • Kosa kata luas • Tanda baca/ejaan betul
Sederhana	12 - 14 8 - 11	6 - 7 4 - 6	<ul style="list-style-type: none"> • Kesenambungan isi masih baik • Struktur ayat/tatabahasa masih memuaskan • Kosa kata masih memuaskan • Tanda baca/ejaan juga memuaskan
Lemah	1 - 7	1 - 4	<ul style="list-style-type: none"> • 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 perkataan **kurang daripada 120** patah perkataan, berikan **0 markah**.
- (iv) Jika rumusan **kurang daripada 120** patah perkataan, **markah tidak dipotong**.

[Markah bahasa maksimum : 10 markah]

[Lihat halaman sebelah]
SULIT

Pendahuluan	Markah
Petikan membincangkan langkah/cara/tindakan menyemarakkan budaya inovasi dan kreativiti dalam kalangan masyarakat di negara kita/di Malaysia.	2
Petikan membincangkan langkah/cara/tindakan menyemarakkan budaya inovasi dan kreativiti.	1
Petikan membincangkan usaha-usaha menyemarakkan budaya inovasi dan kreativiti.	0
Petikan membincangkan langkah/cara/tindakan menyemarakkan budaya inovasi dan kreativiti dan beberapa kesannya.	2
Rumusan ini membincangkan langkah/cara/tindakan menyemarakkan budaya inovasi dan kekangannya.	2
 Isi Tersurat [4 hingga 12 markah]	
- Usaha-usaha menyemarakkan budaya inovasi dan kreativiti	
S1. Unit Inovasi Khas (UNIK), Jabatan Perdana Menteri, ditubuhkan pada Ogos 2010.	2
S2. Pelancaran Tahun Sains dan Gerakan Inovasi Nasional 2012.	2
S3. Menjanakan modal insan yang berkompetensi dan mampu menguasai bidang sains dan teknologi.	2
S4. Kerajaan turut menyediakan pengiktirafan untuk menggalakkan inovasi.	2
S5. MOSTI sentiasa berusaha memberikan galakan kepada rakyat menerusi penyediaan pembiayaan dana.	2
S6. Program Transformasi Ekonomi (ETP), Malaysia telah meletakkan inovasi sebagai pemacu pertumbuhan utama.	2
S7. PM mencadangkan setiap kementerian dan agensi kerajaan menubuhkan satu unit inovasi khas.	2
S8. Guru haruslah mempelbagaikan aktiviti pembelajaran yang memerlukan murid berfikir dengan kreatif.	2
S9. Dengan adanya penyiaran rancangan TV realiti yang berbentuk inovasi, tahap kreativiti dan pemikiran rakyat Malaysia akan mampu dijanakan setaraf dengan bangsa maju lain.	2
S10. Pengiktirafan dan ganjaran yang sewajarnya haruslah diberikan kepada pereka cipta yang berjaya menghasilkan inovasi.	2

Isi Tersirat [4 hingga 12 markah]

- Kekangan terhadap usaha menyemarakkan budaya inovasi dan kreativiti

- | | | |
|-----|---|---|
| T1. | Kurang pengetahuan/ kesedaran. | 2 |
| T2. | Kurang pendedahan tentang budaya inovasi dan kreativiti. | 2 |
| T3. | Masyarakat Malaysia lebih gemar hidup dalam zon selesa tanpa sebarang perubahan. | 2 |
| T4. | Masyarakat Malaysia lebih suka menjadi masyarakat pengguna bukan masyarakat pencipta. | 2 |
| T5. | Tiada modal | 2 |
| T6. | Persepsi bahawa inovasi hanya untuk golongan bijak pandai/ahli sains/profesional | 2 |

*(Jawapan lain yang sesuai boleh diterima)

Penutup

Kesimpulannya, budaya inovasi dan kreativiti ini haruslah diterapkan/ diamalkan oleh semua sektor supaya negara tidak menghadapi risiko pada masa hadapan. 2

Soalan 2

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 / sempurna**.
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 dan ayat gramatis	2
- Jawapan kurang tepat/isi tidak cukup	1
- Jawapan tidak tepat/salah	0

2. Soalan 3 markah:

DESKRIPSI	MARKAH
- Isi cukup dan lengkap/relevan dengan tugas dan ayat gramatis	3
- Isi cukup dan lengkap/relevan tetapi ayat kurang gramatis	2
- Isi tidak cukup/kurang lengkap tetapi ayat gramatis	1
- Isi tidak cukup/kurang lengkap dan ayat kurang gramatis	1
- Isi tidak betul/tidak relevan dengan tugas, ayat tidak gramatis	0

3. Soalan 4 markah:

DESKRIPSI	MARKAH
- Isi cukup dan lengkap/relevan dengan tugas dan ayat gramatis	4
- Isi cukup dan lengkap/relevan tetapi ayat kurang gramatis	3
- Isi tidak cukup/kurang lengkap tetapi ayat masih gramatis	2
- Isi kurang lengkap/kurang relevan dan ayat kurang gramatis	1
- Isi tidak betul/tidak relevan dengan tugas, ayat tidak gramatis	0

Soalan 2 (a) : Petikan Umum

(i) Maksud *khazanah berharga*

- Harta/ aset bernilai 2
- Khazanah bernilai 1
- Harta/ aset berharga 1

[Maksimum : 2 markah]

(ii) Kesan budaya inovasi dan kreativiti :

- P1 Malaysia tidak akan berhadapan dengan masalah ekonomi yang serius pada masa akan datang.
- P2 Malaysia kini berada di kedudukan ke-32 daripada 141 buah negara dalam kemajuan bidang inovasi.
- P3 Menghasilkan 310 produk daripada 1862 projek penyelidikan dan pembangunan melalui geran MOSTI dan berjaya dipasarkan di dalam dan di luar negara.
- P4 Hasil dan inovasi yang berguna kelak menjadi legasi dan khazanah berharga yang dikenang sepanjang zaman.

[Maksimum: 3 markah]

(iii) Pada pendapat saya, pihak sekolah **wajar** menubuhkan kelab kreativiti dan inovasi di sekolah kerana :

Sekolah merupakan institusi pendidikan/agensi kerajaan/menyahut seruan kerajaan/tempat pendidikan asas kepada murid – inovasi dan kreativiti perlu dipupuk sejak awal usia bagi membiasakan mereka dengan perubahan zaman.

Sekolah mempunyai kemudahan/prasarana/peralatan – melatih murid menjadi lebih kreatif.

Di sekolah ada guru /tenaga pengajar yang mahir – murid akan menjadi modal insan yang sentiasa berfikir, bercita-cita besar, berani dan yakin kepada diri sendiri.

[Maksimum: 4 markah]

*(Jawapan lain yang sesuai boleh diterima)

[Lihat halaman sebelah]
SULIT

- (iii) Pada pendapat saya, pihak sekolah tidak wajar menubuhkan kelab kreativiti dan inovasi di sekolah kerana :

Guru tiada kepakaran untuk menerapkan budaya inovasi dan kreativiti kepada murid-murid.

Sekolah tidak mempunyai kemudahan/prasarana/peralatan untuk melatih murid menjadi lebih kreatif.

Sekolah tiada modal.

[Maksimum: 4 markah]

*(Jawapan lain yang sesuai boleh diterima)

Soalan 2(b) : Petikan Prosa Moden

- (i) Nasib penjaga panggung baik kerana :

- dia sampai di panggung ketika para pelakon sudah selesai menjalani latihan 1
- dia dapat mendekati hero pujaannya 1
- dia dapat berjabat tangan dengan hero pujaannya 1
- dia dapat berbicara dengan hero pujaannya 1

[Maksimum : 2 markah]

- (ii) Pendapat :

- berpendidikan tinggi 1
- bersahsiah mulia/memiliki akhlak yang terpuji 1
- berpenampilan sopan 1
- tidak terlibat dalam kegiatan negatif 1
- sentiasa berusaha meningkatkan kualiti percaaiannya 1
- memiliki visi yang jelas dalam kerjaya 1
- mempunyai nilai tambah dalam bidang tertentu 1

[Maksimum : 3 markah]

*(Jawapan lain yang sesuai boleh diterima)

(iii) Satu persoalan dalam petikan cerpen

- Amalan sikap berlapang dada 1
Cth : Si penjaga panggung menerima pandangan si hero dengan reda. 1
- Sikap merendah diri 1
Cth : Walaupun si hero sentiasa dipuji, dia tetap merendah diri. 1
- Tanggungjawab memikul amanah 1
Cth : Si hero mempamerkan mutu lakonan yang berkesan sebagai memikul amanah yang diberikan kepadanya. 1
- Tarikan artis pujaan 1
Cth : Si penjaga panggung sanggup datang ke panggung meskipun dia tidak bertugas pada waktu itu semata-mata ingin menemui hero pujaannya. 1

Satu persoalan dalam keseluruhan cerpen

- Sikap suka berangan-angan 1
Cth : Si penjaga panggung sentiasa berangan-angan untuk menjadi hero. 1
- Kesempitan hidup 1
Cth : Si penjaga panggung dan keluarganya hidup miskin dan hanya mampu tinggal di sebuah rumah kecil. 1
- Kepentingan menjadi diri sendiri 1
Cth : Hero meminta si penjaga panggung kembali kepada diri sendiri kerana kehidupan sebenar merupakan suatu kenyataan. 1
- Kesedaran untuk mengubah nasib diri 1
Cth : Isteri si penjaga panggung cuba menyedarkan suaminya bahawa pentas sandiwara tidak sama dengan pentas kehidupan yang sebenarnya. 1

[Maksimum : 4 markah]

*(Jawapan lain yang sesuai boleh diterima)

Soalan 2(c) : Petikan Prosa Tradisional**(i) Maksud :**

- perempuan/gadis/wanita/mendapatkan lelaki/jantan 2
- perempuan/gadis/wanita/mencari lelaki/jantan 1
- perigi mencari timba 0

[Maksimum : 2 markah]**(ii) Perkara yang dinyatakan :**

- janganlah berkecil hati akan perbuatannya 1
- dia sudah tua 1
- penglihatannya sudah kabur 1
- pendengarannya sudah kurang 1
- dia tidak tahu bahawa Awang Sulung telah menyelamatkan mereka 1

[Maksimum : 3 markah]

(iii) Wajar

- kerana memelihara maruah dirinya 1
- kerana dia tidak mahu melanggar adat 1
- kerana dia mentaati perintah agama 1
- kerana dia mahu mengelakkan fitnah 1
- kerana dia berasa malu 1

Tidak Wajar

- sebagai anak, dia patut patuh kepada ayahnya 1
- perbuatannya itu akan melukakan hati/perasaan ayahnya 1
- dia tidak mahu digelar anak derhaka 1
- hubungannya dengan ayahnya akan dingin 1
- mesej daripada ayahnya tidak dapat disampaikan 1

[Maksimum : 3 markah]

*(Jawapan lain yang sesuai boleh diterima)

Soalan 2(d) : Gurindam

(i) Maksud :

- usahlah/janganlah menangguhkan sesuatu kerja/tugas 2
- pintar/bijak/pandai menghargai masa 1
- kepentingan pengurusan masa 1
- sikap suka menangguhkan kerja/tugas 1
- masa itu emas 0

(ii) Perkara yang mesti dilakukan :

- merancang perbelanjaan 1
- membuat perbandingan harga 1
- meneliti label sesuatu barangan 1
- mengutamakan keperluan 1
- meneliti keadaan sesuatu barangan 1
- membuat anggaran perbelanjaan 1

[Maksimum : 3 markah]

*(Jawapan lain yang sesuai boleh diterima)

(iii) Dua pengajaran :

- Kita mestilah menghargai masa dengan melakukan perkara yang berfaedah. 2
- Kita hendaklah tekun dan gigih melakukan sesuatu pekerjaan demi mencapai kejayaan. 2
- Kita mestilah mengamalkan perbelanjaan berhemat supaya tidak berlaku pembaziran. 2
- Kita hendaklah bersabar dalam menghadapi pelbagai dugaan agar sesuatu masalah dapat diatasi dengan mudah. 2

[Maksimum : 4 markah]

*(Jawapan lain yang sesuai boleh diterima)

[Lihat halaman sebelah]
SULIT

Soalan 3

Markah penuh 30 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. Frasa yang berkenaan digunakan sebagai peribahasa, berikan 0 markah.
4. Frasa 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 frasa digunakan 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.
11. Nota: **-nya** boleh diterima (bukan imbuhan).

