



**MAJLIS PENGETUA  
SEKOLAH MENENGAH MALAYSIA (CAWANGAN PULAU PINANG)**

## **Peraturan Pemarkahan**

**MODUL LATIHAN BERFOKUS SPM 2015  
BAHASA MELAYU  
Kertas 2**

---

**UNTUK KEGUNAAN PEMERIKSA SAHAJA**

### **AMARAN**

Peraturan markah ini **SULIT** dan **Hak Cipta MPSM**.  
Kegunaan 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 bentuk media.

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 sendi 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											<b>2</b>
(ii) Isi Tersurat	4	5	6	7	8	9	10	11	12	<b>16</b>	
(iii) Isi Tersirat	12	11	10	9	8	7	6	5	4		
(iv) Penutup/Kesimpulan											<b>2</b>
<b>Jumlah Markah</b>											<b>20</b>

**Soalan 1 : Rumusan****Pendahuluan : 2 markah**

Petikan membincangkan kebaikan / faedah / manfaat/ fungsi / peranan permainan tradisional di Malaysia / di negara ini / di negara kita. - 2 markah

**Isi-isi Tersurat : *Kelebihan permainan tradisional* ( 4 – 12 markah )**

1.	Melestarikan warisan dan budaya nenek moyang yang diamalkan sejak zaman-berzaman.	2 m
2.	Menjadi kegiatan riadah/fungsi pendidikan dalam kalangan masyarakat.	2 m
3.	Merapatkan interaksi sosial, menanam nilai kejujuran dan berfikiran kritis.	2 m
4.	Mempererat hubungan dalam kalangan pemain.	2 m
5.	Mengukuhkan budaya bangsa di samping mengekalkan perpaduan dalam kalangan rakyat.	2 m
6.	Boleh dimainkan di mana-mana dan pada bila-bila masa sahaja.	2 m
7.	Mengajar seseorang untuk berfikir agar melakukan sesuatu perkara dengan baik dan bijaksana.	2 m
8.	Menjadi salah satu unsur pembangunan modal insan.	2 m
9.	Satu satu cara seseorang anak atau remaja disosialisasikan.	2 m

**Isi-isi Tersirat : *Kekangan untuk mempopularkannya* ( 4 – 12 markah )**

1.	Tiada tenaga pakar atau orang yang mewarisi kemahiran permainan tertentu.	2 m
2.	Masyarakat yang sentiasa sibuk dengan urusan masing-masing.	2 m
3.	Ahli masyarakat tiada masa bersama/ kurang komunikasi antara satu sama lain.	2 m
4.	Saingan daripada permainan moden/elektronik/digital dll.	2 m
5.	Sikap remaja yang kurang berminat dengan perkara/benda yang tradisi.	2 m
6.	Tiada pihak yang tampil untuk mencari alternatif memperkembangkannya.	2 m

**Kesimpulan : ( 2 markah )**

Kesimpulannya, semua pihak hendaklah bekerjasama untuk mempopularkan semula permainan tradisional agar warisan dan budaya bangsa dapat dikekalkan.

(Terima kesimpulan lain yang sesuai)

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"> <li>- Kesenambungan isi baik</li> <li>- Struktur ayat/tatabahasa baik</li> <li>- Kosa kata luas</li> <li>- Tanda baca/ejaan betul</li> </ul>
Sederhana	12 - 14 8 - 11	6 - 7 4 - 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kesenambungan isi masih baik</li> <li>- Struktur ayat/tatabahasa masih memuaskan</li> <li>- Kosa kata masih memuaskan</li> <li>- Tanda baca/ejaan juga memuaskan</li> </ul>
Lemah	1 - 7	1 - 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada keseluruhannya dalam serba kekurangan/tidak memuaskan.</li> </ul>

**Nota :**

- i. Jika bahasanya agak 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]

**Soalan 2**

Markah penuh 35 markah

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

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

**Soalan 2 (a) : Petikan Umum**

- (i) Maksud rangkai kata *mengatur strategi*:
- menyusun/merancang/menguruskan langkah/pendekatan/usaha - 2 m
  - menyusun/merancang/menguruskan strategi - 1 m
  - mengatur langkah/pendekatan/usaha - 1 m
- [Maksimum – 2 markah]
- (ii) Perbezaan antara permainan tradisional dengan permainan moden
- penggunaan peralatan dan gelanggang- ada / tiada
  - peralatan menggunakan sumber yang diperoleh dari persekitaran/sekeliling
  - permainan moden memerlukan kos yang tinggi
  - permainan moden memerlukan peralatan yang khusus untuk memainkannya
- [Maksimum - 3 markah]
- (iii) Cara-cara pihak sekolah mempopularkan semula permainan tradisional
- Menubuhkan kelab/ persatuan berkaitan
  - Mengadakan klinik permainan tradisional
  - Menyediakan kemudahan tempat dan peralatan untuk warga sekolah
  - Mengadakan pertandingan berkaitan permainan tradisional
  - Mengadakan kempen seperti pameran dan sebagainya
- (Jawapan lain boleh diterima sekiranya sesuai)

[Maksimum - 4 markah]

**Soalan 2(b) – Petikan Prosa Moden**

(i) Kelebihan si hero berdasarkan petikan tersebut.

- Seorang pelakon sandiwara
- Seorang pelakon yang hebat / seorang yang pandai berlakon
- Seorang pelakon yang bertanggungjawab memikul amanah sutradara
- Seorang yang tidak suka dipuji / merendah diri
- Seorang yang dapat membezakan kehidupan realiti dengan dunia lakonan
- Seorang yang berbudi bahasa

[2 isi cukup - 2 markah]

(ii) Si hero berkata demikian kerana:

- supaya tidak menjadi sombong/bongkak/ego/ujub
- supaya tidak menjatuhkan mutu lakonannya
- supaya dapat membaiki/meningkatkan mutu lakonannya
- supaya dapat menasihati penjaga panggung

[Maksimum - 3 markah]

(iii) **Satu** persoalan yang terdapat dalam petikan di atas: (1+1)Persoalan dalam petikan: (\* **tidak boleh mewakili keseluruhan cerpen**)

	Persoalan [1 m]	Huraian [1 m]
1	tanggungjawab seorang pelakon / penghibur	hero/saya bertanggungjawab dalam memikul amanah sutradara dan penonton yang menyaksikan sandiwara
2	sikap merendah diri	hero/saya merasakan pujian saudara/penjaga panggung itu sama sahaja dengan pujian yang saya terima daripada ribuan penonton yang lain
3	keikhlasan dalam memberikan pujian	penjaga panggung mengatakan bahawa dia ikhlas memberikan pujian kepada si hero bukan sengaja mereka pujiannya

**Satu** persoalan dalam keseluruhan cerpen: (1+1)

	Persoalan [1 m]	Huraian [1 m]
1	Persoalan kesempitan hidup atau kemiskinan	si penjaga panggung dan keluarganya hanya mampu tinggal di sebuah rumah kecil
2	Persoalan imaginasi / khayalan seseorang yang melampaui batas.	si penjaga panggung sentiasa berangan-angan menjadi hero
3	Persoalan kejujuran memberi pengertian kehidupan yang sebenar	hero meminta si penjaga panggung kembali pada diri sendiri kerana kehidupan sebenar lebih menuntut perjuangan yang sesungguhnya
4	Persoalan kesedaran diri untuk mengubah nasib diri	isteri si penjaga panggung cuba menyedarkan suaminya bahawa pentas sandiwara tidak sama dengan pentas kehidupan sebenarnya

[Maksimum 4 markah]

**Soalan 2(c) – Petikan Prosa Tradisional**

(i) Maksud *tertegun kaum* ialah terpesona yang amat sangat. [Maksimum - 2 markah]

(ii) Reaksi Tuan Puteri Dayang Seri Jawa setelah melihat jurumudi dan Mualim berada di depan Tuanku Nakhoda Tua untuk mengahwininya ialah:  
- masuk dengan perasaan geram  
- menegur ayahandanya agar sedar akan perbuatannya  
- menyuruh ayahandanya melihat ke petak jubung. [Maksimum – 3 markah]

(iii) Sekiranya saya mempunyai wang yang banyak:  
- memberikan derma  
- membantu ibu bapa/ orang yang memerlukan  
- membina kemudahan untuk orang ramai  
- pergi melancong / mengerjakan umrah/haji  
- menubuhkan Yayasan Kebajikan  
  
*Terima jawapan yang sesuai* [Maksimum – 3 markah]

**Soalan 2 (d): Gurindam**

(i) Kita perlu mencari seorang guru supaya kita dapat mengenal musuh [Maksimum – 2 markah]

(ii) Kelebihan mempunyai sahabat yang sejati:  
- dapat bersama-sama dengan kita semasa susah dan senang  
- supaya dapat memberi motivasi/ dorongan / nasihat ketika kita susah  
- mengajar kita berfikiran positif ketika kita menghadapi masalah/cabaran  
- dapat membantu kita ketika kita memerlukan bantuan [Maksimum – 3 markah]

(iii) Dua nilai murni:  
- kejujuran – seorang sahabat mesti jujur dalam persahabatan  
- ketaatan – seorang isteri mesti taat kepada suami  
- bijaksana – guru yang bijaksana dapat mengajar anak muridnya mengenal musuh

[ Maksimum : 3 markah]

**Soalan 3**

Markah penuh 30 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 kata nama khas, berikan 0 markah.
5. Jika memberikan makna dan tepat maknanya, berikan markah penuh 1 markah.
6. Ayat yang dibina sebagai satu ayat tetapi sebenarnya lebih, tolak  $\frac{1}{2}$  markah bagi setiap ayat.
7. Jika semua perkataan digunakan dalam satu ayat, berikan pertimbangan sebagai satu ayat.
8. Boleh menggunakan struktur cakap ajuk dengan mematuhi tanda bacanya.
9. Ayat tidak jelas, tolak  $\frac{1}{2}$  markah.
10. Sengaja menambah atau mengubah imbuhan (jika berkenaan), berikan 0 markah.

**Soalan 3(a)**

- |      |        |   |
|------|--------|---|
| (i)  | bidang | <ul style="list-style-type: none"> <li>- permukaan yg datar (batasnya tertentu)</li> <li>- ukuran lebar sesuatu (spt kain, tikar, dll)</li> <li>- lebar/susuk dada</li> <li>- ukuran panjang (kira-kira lima hasta)</li> <li>- penjodoh bilangan bagi benda yg luas (spt tanah dsb)</li> <li>- kegiatan yg diceburi, lapangan</li> <li>- bahagian ilmu pengetahuan (penyelidikan dsb) yg tertentu, lapangan, jurusan bahagian drpd permukaan sesuatu yg datar dan mempunyai keluasan yg tertentu</li> </ul> |
|      | sidang | <ul style="list-style-type: none"> <li>- seluruh ahli (majlis, badan, dewan mesyuarat, dll) sekalian anggota</li> <li>- sekalian, para, segala (utk menyatakan banyak)</li> <li>- ketua kampung.</li> <li>- berhenti (hujan dll), reda;</li> <li>- berkurang (sakit dll), beransur pulih.</li> </ul>  |
| (ii) | tetas  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- memotong (membelah dll) supaya terbuka, meretas</li> <li>- keluar drpd telur</li> <li>- pecah dan terbuka kulitnya (telur yg sudah diram)</li> </ul>   |
|      | tebas  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- sudah dipotong atau dirambah (pokok-pokok kecil)</li> <li>- memborong hasil tanaman (buah-buahan, padi, dll) sebelum dipetik atau dituai</li> </ul>  |



- |       |       |   |
|-------|-------|---|
| (iii) | kerat | <ul style="list-style-type: none"> <li>- bahagian (drpd sesuatu), potong, penggal</li> <li>- bunyi spt bunyi tupai mengunggis benda yg keras.</li> <li>- sj tumbuhan (pokok), kedondong bulan, kedondong pasir</li> </ul>   |
|       | kelat | <ul style="list-style-type: none"> <li>- rasa hampir-hampir pahit (spt rasa pinang), rasa sepat</li> <li>- tali utk menarik layar kapal atau utk menumbangkan pokok yg ditebang</li> <li>- sj gelang yg dipakai di pangkal lengan</li> <li>- lekat, susah dibuka (mata, kerana terlalu mengantuk)</li> <li>- sj tumbuhan (pokok)</li> </ul> |

[Maksimum : 6 markah]

**Soalan 3 (b) :** Menukar ayat pasif kepada ayat aktif.

- (i) Generasi muda perlu dididik oleh kerajaan dengan nilai-nilai murni selaras dengan hasrat melahirkan sebuah masyarakat yang bersopan santun.
- (ii) Semua rumah yang terletak berdekatan dengan pantai itu dimusnahkan oleh ribut yang kuat semalam.
- (iii) Buku-buku di atas meja itu telah saya pinjam daripada perpustakaan sekolah.

[Maksimum: 6 markah]

**Soalan 3 (c) :** Kesalahan ejaan dan imbuhan

- |       |                         |   |
|-------|-------------------------|---|
| (i)   | berkerja<br>bihun       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- bekerja</li> <li>- mihun</li> </ul>          |
| (ii)  | menenggelami<br>perabut | <ul style="list-style-type: none"> <li>- menenggelamkan</li> <li>- perabot</li> </ul> |
| (iii) | ke 3<br>diada           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ke-3</li> <li>- diadakan</li> </ul>          |

[Maksimum: 6 markah]

**Soalan 3 (d) :** Kesalahan penggunaan kata/istilah dan kesalahan tatabahasa

- |       |                                |  |
|-------|--------------------------------|--|
| (i)   | Seiras<br>paling tinggi sekali | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Selaras</li> <li>- paling tinggi/tinggi sekali</li> </ul> |
| (ii)  | beliau<br>di dalam             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- baginda</li> <li>- dalam</li> </ul>                       |
| (iii) | berhenti<br>satu setengah jam  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- mendarat</li> <li>- satu jam setengah</li> </ul>          |

[Maksimum: 6 markah]

**Soalan 3(e) : Peribahasa**

- (i) kerana nila setitik rosak susu sebelanga / seekor kerbau membawa lumpur, habis semuanya terpalit.
- (i) Berat sama dipikul, ringan sama dijinjing/ke bukit sama didaki, ke lurah sama dituruni.
- (ii) Melentur buluh biarlah daripada rebungunya

[Maksimum: 6 markah]

**Soalan 4**

Markah penuh 15 markah

**Panduan pemarkahan bagi Soalan 4****Soalan 4(a)**

- i. Jawapan berdasarkan sebuah novel yang dipelajari.
- ii. Jawapan hendaklah dalam ayat-ayat lengkap.
- iii. Beri 2 markah untuk setiap isi yang lengkap/jelas.
- iv. Beri 1 markah untuk satu isi yang kurang lengkap/kurang jelas.
- v. Markah isi maksimum 4 markah.
- vi. Markah bahasa maksimum 3 markah.
- vii. Markah bahasa diberi seperti berikut :
  - Baik = 3 markah
  - Sederhana = 2 markah
  - Lemah = 1 markah
- viii. Jika calon menjawab dan markah isi 0, beri 1 markah untuk bahasa.
- ix. Calon tidak menjawab 0 markah

**Soalan 4(b)**

- i. Jawapan berdasarkan **dua** buah novel yang dipelajari.
- ii. Jawapan hendaklah dalam ayat-ayat lengkap.
- iii. Berikan tiga markah untuk huraian yang jelas / lengkap
- iv. Markah isi maksimum 6 markah.
- v. Markah bahasa maksimum 2 markah.
- vi. Markah bahasa diberi seperti berikut ;
  - Baik = 2 markah
  - Lemah = 1 markah
- vii. Jika calon menjawab dan markah isi 0 markah, beri 1 markah untuk bahasa.
- viii. Calon tidak menjawab 0 markah.

(a) Pengajaran:

**Pengajaran : Kembara Amira**

**Kita hendaklah mengisi masa lapang dengan kegiatan yang berfaedah**

Amira dan Jacinta mengisi masa cuti sekolah dengan melibatkan diri dalam kerja-kerja arkeologi di Bukit Mat Raya.

**Kita perlu menghulurkan bantuan kepada mereka yang ditimpa musibah**

Ludin membantu merawat pergelangan tangan Profesor Zaidah yang terseliuh dengan menggunakan kaedah rawatan herba.

**Kita haruslah memberikan kasih-sayang yang secukupnya kepada anak-anak.**

Kasih-sayang antara Amira dan ibunya. Sebagai ibu Prof. Zaidah membelai dan memeluk Amira ketika Amira bersedih kerana Jacinta tidak sedarkan diri ketika sedang mencari Amira yang dihanyutkan oleh arus.

**Kita patut memelihara dan menghargai alam sekitar yang dianugerahkan oleh Tuhan.**

Malique sanggup mencipta virus sendiri dalam laporan yang disediakan semata-mata untuk menggagalkan projek mencari emas O'hara yang boleh memusnahkan hutan tersebut

**Kita perlulah bekerjasama dalam pasukan bagi menjayakan sesuatu matlamat.**

Pelajar tahun akhir telah bertungkus-lumus dan bekerjasama untuk memastikan projek yang dijalankan berjaya.

**Kita perlu mengamalkan kerja secara berpasukan untuk memastikan usaha kita membuahkan hasil**

Amira, Jacinta, dan Itai sering melakukan pekerjaan secara berkumpulan seperti membantu mencari dan mengesan Malique yang hilang

**Kita hendaklah menjalinkan hubungan yang baik dengan masyarakat yang berbilang kaum**

Dipaparkan melalui hubungan baik Amira yang berbangsa Melayu dan Jacinta yang berbangsa Cina.

**Kita perlu tolong menolong antara satu sama lain terutamanya semasa dalam kesusahan.**

Ludin menolong mengubati tangan Prof. Zaidah yang tercedera akibat kemalangan yang berlaku bersama Pak Lias.

**Kita harus berani bertindak untuk menyelamatkan nyawa**

Pak Lias berani berdepan dengan makhluk berbulu tebal yang cuba menyerangnya demi menyelamatkan nyawa Amira, Itai, Roslan dan Malique.

**Janganlah kita lupa asal usul kita**

Itai yang kini melanjutkan pelajarannya dalam bidang perubatan tidak lupa akan asal usulnya yang pernah dibesarkan oleh Ludin di perkampungan suku Orang asli Semai.

**Pengajaran : Azfa Hanani****Kita hendaklah berkorban demi kebahagiaan orang lain.**

Azfa Hanani sanggup menerima tawaran Abang Mazran dan Kak Finaz untuk menyamar sebagai Tengku Murni semata-mata kerana tidak mahu Datin Maziah terus tertekan sehingga mengganggu kesihatannya.

**Kita perlu gigih berusaha dan tidak mudah berputus asa.**

Azfa Hanani sanggup berulang alik sejauh 30 kilometer semata-mata ingin melanjutkan pelajarannya dalam aliran sains.

**Kita janganlah bersikap sombong atas kekayaan dan pangkat yang ada.**

Tengku Muzaffar tidak dapat menerima hubungan adiknya, Tengku Murni dengan Ekran kerana menyangka Ekran berasal daripada keluarga yang miskin. Sebaliknya, Tengku Mazran begitu sederhana sifatnya walaupun berasal daripada keluarga elit.

**Kita hendaklah bersedia membantu orang yang memerlukan pertolongan.**

Abang Mazran bersusah payah mendapatkan rawatan bagi Zuraini yang lumpuh, sehingga akhirnya Zuraini dapat berjalan semula.

**Kita hendaklah sentiasa bersikap sederhana dan merendah diri.**

Azfa Hanani sentiasa bersederhana dalam segala hal walaupun keluarga angkatnya adalah golongan yang elit dan berada.

**Kita hendaklah sedar akan asal usul kita**

Azfa Hanani tidak pernah melupakan asal usulnya yang datang dari kampung serta berasal daripada sebuah keluarga yang miskin. Dia tidak pernah mengambil kesempatan atas kebaikan Abang Mazran ataupun Datin Maziah.

**(b) Nilai positif watak utama:****KEMBARA AMIRA**

*Watak Utama: Amira*

***Baik hati***

Dia berbaik-baik dengan kawannya iaitu Jacinta.

*Huraian:* Dia berusaha menggemirakan hati Jacinta. Dia mengajak Jacinta menyertai ekspedisi bersama ibunya kerana tidak mahu Jacinta melayan perasaan sedihnya.

***Berani***

Amira seorang yang berani.

*Huraian:* Amira mengikut Itai meneroka hutan, mendaki gunung, masuk ke dalam gua dan mengharungi sungai. Kebanyakan aktiviti kembara bersama-sama Itai dilakukan tanpa pengetahuan ibunya.

***Jujur***

Amira seorang yang jujur.

*Huraian:* Dia berterus-terang kepada Ludin dan Tau tentang emas yang diambilnya dari sungai. Dia juga memulangkan emas kepada Ludin.

*Berhemah tinggi*

Amira sentiasa menghormati orang lain.

*Huraian* : Walaupun dia anak profesor dan jurutera, dia tetap menghormati Pak Lias, pemandu ibunya. Dia juga menghormati Ludin dan Tau menyebabkan kedua-duanya menyenangi Amira

*Berdikari*

Amira sentiasa berdikari

*Huraian*: Amira bertindak mengajak Itai menyelamatkan Malique tanpa meminta bantuan ibu dan orang dewasa yang lain.

**AZFA HANANI**

*Watak Utama: Azfa Hanani*

*Ketaatan*

Taat kepada Pak Long dan Mak Longnya.

*Huraian*: Dia meminta keinzinan Pak Long dan Mak Longnya lebih dahulu sebelum bersetuju untuk mengikut Abang Mazran dan isterinya pulang ke Kuala Lumpur.

*Baik hati*

Azfa Hanani sanggup menyamar sebagai Tengku Murni kerana dia tahu bahawa dengan cara tersebut Zuraini anak kepada Pak Long, akan mendapat rawatan untuk menyembuhkan penyakit lumpuh yang dihadapinya.

*Huraian*: Tengku Mazran dan isterinya Syafinaz bersetuju untuk menanggung kos rawatan Zuraini sebagai imbal balas kesudian Azfa Hanani menyamar sebagai Tengku Murni.

*Sanggup berkorban*

Azfa Hanani sanggup berkorban menyamar sebagai Tengku Murni.

*Huraian*: Dia sanggup berkorban untuk menyelamatkan sepupunya Zuraini yang lumpuh apabila mendapat tawaran daripada Tengku Mazran dan isterinya untuk menanggung kos perubatan zuraini sekiranya Azfa Hanani sanggup berbuat demikian.

*Kasih sayang*

Azfa Hanani sangat sayang akan ibu dan bapa saudaranya, iaitu pak long dan mak longnya.

*Huraian*: Pak Long dan Mak longnya telah memeliharanya setelah kematian ibu bapanya. Dia begitu sayang hendak meninggalkan keluarga yang telah banyak berjasa kepadanya.

*Ketabahan*

Azfa Hanani seorang yang tabah menghadapi dugaan hidupnya semasa belajar di Sekolah Menengah Taman Sari.

*Huraian*: Dia sentiasa tabah menghadapi kritikan dan sindiran tajam daripada rakan-rakan yang masih tidak memahami jiwanya terutama Laili, Syafikah dan Fuziana.

*Kesyukuran*

Azfa Hanani bersyukur kerana Abang Muzaffar telah berubah perangainya.

*Huraian:* Jika dahulu Abang Muzaffar sering menyindirnya tetapi kini hubungan mereka semakin baik dan mesra. Abang Muzaffar juga sudi mengajarkan cara-cara menggunakan komputer kepada Azfa Hanani.

*Kegigihan*

Azfa Hanani berusaha dengan gigih untuk memantapkan dirinya supaya dapat menguasai bahasa Inggeris dengan baik.

*Huraian:* Dia berusaha untuk mempelajari bahasa Inggeris dan bahasa Jepun di Institut Lingua.

*Kerajinan*

Azfa Hanani seorang pelajar yang rajin belajar dan bertanya kepada kawan-kawannya.

*Huraian:* Beberapa buah buku rujukan dibeli olehnya untuk dibuat ulang kaji. Dia juga menampakkan kerajinan apabila belajar bahasa Inggeris dan bahasa Jepun di Institut Lingua Franca.

*Keberanian*

Azfa Hanani sudah bersiap sedia dan berani menghadapi apa-apa jua kemungkinan yang akan berlaku terhadap dirinya.

*Huraian:* Dia sudah beranggapan bahawa Datin Maziah tidak akan kekal berkeadaan sedemikian selama-lamanya. Baginya, Datin Maziah akan mengetahui penyamarannya sebagai Tengku Murni. Jika perkara itu terbongkar, dia sudah bersiap sedia untuk menghadapi segala kemungkinan.

**SKEMA PEMARKAHAN TAMAT**