

**PROGRAM GEMPUR KECEMERLANGAN SPM  
NEGERI PERLIS**

**ANJURAN BERSAMA  
MAJLIS PENGETUA SEKOLAH MALAYSIA  
NEGERI PERLIS**

**GEMPUR KECEMERLANGAN SPM 2023  
BAHASA MELAYU  
Peraturan Pemarkahan  
Kertas 2**

---

**UNTUK KEGUNAAN PEMERIKSA SAHAJA**

**AMARAN**

Peraturan pemarkahan ini SULIT dan Hak Cipta Persidangan Pengetua-pengetua Sekolah Menengah Negeri Perlis. 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 bentuk media.

Peraturan pemarkahan ini mengandungi 15 halaman bercetak.

*[Lihat halaman sebelah*

**MARKAH PENUH : 100 MARKAH****BAHAGIAN A : SISTEM DAN APLIKASI BAHASA**

Markah penuh **35** markah dibahagikan kepada

Soalan 1: **8** markah

Soalan 2: **6** markah

Soalan 3: **11** markah

Soalan 4: **4** markah

Soalan 5: **6** markah

**Perhatian bagi Soalan 1**

1. Berikan 1 markah bagi kata majmuk yang betul.
2. Berikan 1 markah bagi setiap ayat yang betul dan gramatis dengan menggunakan kata majmuk tersebut.
3. Boleh menggunakan struktur cakap ajuk dengan mematuhi tanda baca dengan betul.
4. Sekiranya beberapa kata yang diuji telah digunakan dalam satu ayat, berikan pertimbangan sebagai satu ayat sahaja.
5. Kata yang diuji salah tetapi ayat yang dibina betul, berikan 0 markah.
6. Calon menyalin / meniru keseluruhan ayat daripada petikan atau mana-mana bahagian dalam keseluruhan kertas soalan, berikan 0 markah.
7. Perkataan digunakan sebagai kata nama khas atau peribahasa, berikan 0 markah.
8. Ayat yang dibina seperti satu ayat tetapi sebenarnya lebih, berikan 0 markah.
9. Maksud ayat tidak jelas, berikan 0 markah.
10. Tolak 1 markah bagi kesalahan ejaan / jalan bahasa / tanda baca daripada keseluruhan jawapan.
11. Calon yang menukarkan imbuhan atau menambahkan imbuhan, berikan 0 markah.
12. Calon yang menggandakan perkataan yang diuji, boleh diterima.

**Soalan 1 – Morfologi****(i) mengenal pasti (kata majmuk berimbuhan)**

1. mengetahui serta menentu
2. mengetahui sehingga dapat menyatakan dengan pasti

**(ii) kerjasama**

1. kerja yang dibuat bersama-sama dan dengan tolong-menolong
2. usaha bersama-sama atau saling membantu antara dua atau beberapa pihak

**(iii) bumiputera**

1. anak negeri / peribumi
2. anak tulen dari sesebuah negara

SULIT

1103/2

(iv) **tanggungjawab**

1. berkewajiban / menanggung sesuatu seperti kerja / tugas
2. yang mesti dilakukan kewajiban

(v) **warganegara**

1. penduduk sesebuah negara yang terdiri daripada penduduk asli tempatan dan juga orang asing yang diterima menjadi rakyat mengikut undang-undang
2. kerakyatan sesebuah negara

[Maksimum: 8 markah]

**Soalan 2**

1. Siapakah telah diberikan peluang dan tanggungjawab untuk terlibat dalam proses pilihan raya? / Telah diberikan peluang dan tanggungjawab untuk terlibat dalam proses pilihan raya siapa?
2. Bilakah remaja dibenarkan untuk terlibat secara langsung dalam proses pilihan raya sebagai calon pilihan raya dan pengundi? / Remaja dibenarkan untuk terlibat secara langsung dalam proses pilihan raya sebagai calon pilihan raya dan pengundi bila?
3. Mengapakah remaja dianggap mampu mencorakkan pemerintahan negara? / Remaja dianggap mampu mencorakkan pemerintahan negara mengapa?

[Maksimum: 6 markah]

**Soalan 3 – Bahan 1**

- |    |                  |   |                         |
|----|------------------|---|-------------------------|
| 1. | besar            | - | tinggi                  |
| 2. | kerajaan lakukan | - | dilakukan oleh kerajaan |
| 3. | menambahbaik     | - | menambah baik           |
| 4. | memperkasa       | - | memperkasakan           |
| 5. | penggajian       | - | pengajian               |
| 6. | kerana           | - | supaya/agar             |

[Maksimum: 6 markah]

SULIT

1103/2

**Soalan 3 – Bahan 2**

- |    |            |   |            |
|----|------------|---|------------|
| 1. | diperolehi | - | diperoleh  |
| 2. | sebagai    | - | seperti    |
| 3. | peparitan  | - | perparitan |
| 4. | nutrein    | - | nutrien    |
| 5. | bugar      | - | segar      |

[Maksimum: 5 markah]

**Soalan 4 – Bahasa Melayu Standard**

Setelah itu Tuan Sidi Arab menghadap / menyembah Sultan Muzaffar Syah. Selepas Tuan Sidi Arab mendengar berita Cau Pandan akan datang ke Melaka, beliau / dia berdiri menghadap baginda / sultan. Beliau / Dia menghalakan / mengarahkan panahnya ke benua Siam. Tuan Sidi Arab berkata sambil menarik busar / panahnya, “Mati engkau / kamu, Cau Pandan.”

[Maksimum: 4 markah]

**Soalan 5 – Peribahasa**

- (i) tak kenal maka tak cinta
- (ii) melentur buluh biarlah dari rebungunya
- (iii) ke bukit sama didaki, ke lurah sama dituruni / bagai aur dengan tebing
- (iv) duduk sama rendah, berdiri sama tinggi / berdiri sama tinggi, duduk sama rendah

[Maksimum: 6 markah]

**BAHAGIAN B : PEMAHAMAN****[35 Markah]**Markah penuh **35** markah dibahagikan kepada:

Soalan 6 : 12 markah

Soalan 7 : 13 markah

Soalan 8 : 10 markah

**Perhatian bagi Soalan 6 hingga 8**

1. Jawapan hendaklah menggunakan **ayat sendiri**.
2. Jawapan hendaklah dalam **ayat yang lengkap/sepurna**.

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 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 dan ayat masih gramatis	2
- Isi tidak cukup / kurang lengkap dan ayat kurang gramatis	1
- Isi tidak betul / tidak relevan dengan tugas, ayat gramatis	0

**Soalan 6**

**(i) Maksud mendapat ganjaran**

- memperoleh hadiah / insentif 2
- memperoleh ganjaran 1
- mendapat hadiah / insentif 1

**(ii) Manfaat****Bahan 1**

- P1- dapat mengurangkan jumlah wang tunai yang perlu dibawa
- P2- mempunyai banyak peluang untuk mendapat ganjaran wang dan diskaun

**Bahan 2**

- P1- menawarkan pelbagai bentuk diskaun dengan tawaran pulangan tunai dan baucar daripada pelbagai syarikat pedagang
- P2- menjimatkan wang apabila perbelanjaan diminimumkan
- P3- e-dompot boleh menjejak sejarah perbelanjaan dan transaksi yang dilakukan

**Nota: Jawapan calon mestilah berdasarkan semua bahan**

**[Maksimum : 3 markah]  
[isi cukup : 2 isi]**

**(iii) Usaha-usaha**

- P1- kerajaan mengadakan kempen penggunaan e-dompot secara meluas
- P2- kerajaan memberikan insentif kepada peniaga untuk menyediakan mesin e-dompot
- P3- semua bantuan kepada masyarakat melalui e-dompot
- P4- syarikat pembekal mesin e-dompot memudahkan penggunaannya
- P5- kerajaan meningkatkan capaian Internet / perkhidmatan jalur lebar di premis perniagaan.

**[Maksimum : 3 markah]  
[isi cukup : 2 isi]**

**(iv) Cara-cara**

- P1- membuat laporan polis
- P2- membuat rayuan/merujuk kes kepada Kementerian Komunikasi & Multimedia Malaysia serta Bank Negara untuk mendapatkan semula wang yang hilang
- P3- memindahkan wang selebihnya ke akaun lain
- P4- menyekat penggunaan kad e-dompet

**[Maksimum : 4 markah]**  
**[isi cukup : 3 isi]**

**Soalan 7****(i) Hasrat**

P1 ambil bidang pengurusan dan perniagaan

P2 bertekad ingin mengusahakan sebuah resort di pulau-pulau seperti ini

[ Maksimum : 2 markah ]

[ Isi cukup : 2 isi ]

**(ii) Sebab-sebab****Bahan 1**

P1- keindahan gugusan pulau-pulau

P2- keindahan pulau ini yang sangat memukau

P3- hembusan bayu di pulau ini sungguh menenangkan hati dan fikiran

**Bahan 2**

P1- sarat menyimpan sejarah negara bangsa

P2- mengagumi keindahan fizikal

P3- mengagumi pembangunan

**Nota: Jawapan calon mestilah berdasarkan semua bahan**

[Maksimum : 3 markah]

[isi cukup : 2 isi]

**(iii) Kesan**

P1- ekonomi negara semakin meningkat / ekonomi masyarakat setempat

P2- tempat pelancongan semakin popular

P3- menaik taraf infrastruktur

P4- mengurangkan pengangguran

P5- meningkatkan penghasilan kraf tangan/ produk tempatan

P6- budaya dan tradisi dikenali

[Maksimum : 4 markah]

[isi cukup : 3 isi]

**(iv) Tindakan-tindakan**

P1- menaik taraf kemudahan asas

P2- mencantikkan tempat pelancongan

P3- mempromosikan di media sosial

P4- menawarkan pakej yang berpatutan

P5- memberikan perkhidmatan / layanan mesra

[Maksimum : 4 markah]

[isi cukup : 3 isi]

**Soalan 8****(i) Keadaan datuk**

- P1 - dia menyudahkan bacaan dengan cepat cuma dua halaman
- P2 - dia menutup kitab kecil itu dan meletakkannya di dada
- P3 - matanya dipejam
- P4 - ombak nafas melalui dadanya bergetar kencang
- P5 - deru nafasnya yang satu-satu dilepaskan

[Maksimum : 4 markah]  
[isi cukup : 3 isi]

**Panduan pemarkahan bagi Soalan 8 (ii)****Jawapan Soalan Novel**

- (a) Jawapan berdasarkan dua buah novel yang dipelajari.
- (b) Jawapan hendaklah dalam ayat-ayat yang lengkap.
- (c) Beri 1 markah bagi **peristiwa** yang betul/tepat.
- (d) Beri 1 markah bagi setiap **huraian/contoh** yang lengkap/jelas bagi setiap isi
- (e) Markah isi maksimum 4 markah (2 markah bagi setiap peristiwa dan huraian)
- (f) Markah bahasa maksimum 2 markah, diberi secara kesan menyeluruh:
  - Baik : 2 markah
  - Lemah : 1 markah.
- (g) Jika calon menjawab dan markah isi kosong, beri 1 markah untuk bahasa
- (h) Calon tidak menjawab, 0 markah.
- (i) **Satu** peristiwa yang menunjukkan sikap bertanggungjawab dalam kalangan masyarakat.

[Maksimum : 6 markah]

<b>Novel Jendela Menghadap Jalan</b>	<b>Novel Songket Berbenang Emas</b>
<p><b>Peristiwa Danel bertanggungjawab menyelamatkan Lili.</b> Lili diculik oleh Haziq dan Rafiq semasa dalam perjalanan pulang dari pekan. Peristiwa ini menunjukkan sikap bertanggungjawab seorang rakan demi menyelamatkan rakan yang dalam keadaan bahaya.</p>	<p><b>Peristiwa Dahlia bertanggungjawab menyelamatkan Said yang lemas di dalam sungai.</b> Dahlia terjun ke dalam sungai yang berarus deras untuk menyelamatkan Said yang lemas. Peristiwa ini menunjukkan sikap bertanggungjawab masyarakat sekeliling untuk membantu orang yang berada dalam kesusahan.</p>
<p><b>Peristiwa Puan Hamimah bertanggungjawab dalam membantu menyelesaikan masalah rumah tangga Che Jah.</b> Sebagai seorang pegawai Jabatan Kebajikan Masyarakat, Puan Hamimah menasihati Che Jah supaya melaporkan kes penderaan yang telah dilakukan oleh suaminya. Che Jah dan anak-anaknya sering dipukul oleh Seman yang bersikap panas baran. Peristiwa ini menunjukkan sikap bertanggungjawab masyarakat sekeliling terhadap kes penderaan suami.</p>	<p><b>Peristiwa Dahlia bertanggungjawab menguruskan keluarganya semasa ketiadaan ibunya, Saleha.</b> Dahlia sanggup keluar dari asrama demi menjaga adik-adik dan ayahnya semasa ibunya, Saleha sedang dirawat di hospital. Peristiwa ini menunjukkan sikap bertanggungjawab anak dalam membantu keluarga yang dalam kesusahan / bermasalah,</p>
<p><b>Peristiwa datuk bertanggungjawab terhadap pesakitnya.</b> Datuk telah menjalankan tanggungjawab dengan memulihkan penyakit kencing manis yang dihidapi oleh Letchumi dengan menggunakan rawatan tradisional. Peristiwa ini menunjukkan sikap bertanggungjawab pengamal perubatan terhadap pesakit.</p>	<p><b>Peristiwa Haji Sulaiman bertanggungjawab menyatukan penduduk Kampung Parit Haji Rais.</b> Haji Sulaiman sebagai ketua kampung mengadakan Majlis Maulidur Rasul dengan mengumpulkan semua penduduk kampung untuk menyempurnakan majlis tersebut. Haji Sulaiman juga mengadakan gotong-royong selepas berlakunya banjir supaya semangat kerjasama penduduk kampung terus diamalkan. Peristiwa ini menunjukkan sikap bertanggungjawab ketua kampung terhadap masyarakat.</p>

**BAHAGIAN C : RUMUSAN****[30 markah]****Soalan 9**

Markah penuh **30** dibahagikan 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 berganda
  - penggunaan kata sendi di dan ke
  - tarikh
  - angka yang ditulis dengan nombor dan perkataan
  - gelaran
  - penanda wacana
- (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 2 markah bagi setiap isi yang tepat dan lengkap sahaja.
- (v) Calon perlu mengambil sekurang-kurangnya 1 isi daripada setiap fokus dan daripada setiap bahan.
- (vi) Jumlah isi maksimum yang diterima daripada **semua fokus** dan **semua bahan** ialah 8 isi yang lengkap sahaja.

SULIT

1103/2

Bahagian	Bilangan Isi	Bilangan Isi Diterima						Markah Maksimum
<b>(i) Pendahuluan</b>								<b>2</b>
<b>(ii) Isi Bahan 1</b>								<b>16</b>
Fokus 1 (punca/faktor/sebab)	5	4	3	2	2	1		
Fokus 2 (cara/usaha/langkah)	3	1	2	2	3	3		
<b>(iii) Isi Bahan 2</b>								
Fokus 2 (punca/faktor/sebab)	2	1	1	2	1	2		
<b>(iv) Isi Bahan 3</b>								
Fokus 1 (punca/faktor/sebab)	1	1	1	1	1	1		
Fokus 2 (cara/usaha/langkah)	1	1	1	1	1	1		
<b>Jumlah Isi</b>	<b>12</b>	<b>8</b>						
<b>(v) Penutup / Kesimpulan</b>								<b>2</b>
<b>Jumlah Markah</b>							<b>20</b>	

**(b) Bahasa [10 markah]**

Asas pemberian markah Bahasa tidak bergantung kepada markah isi tetapi dinilai secara holistik.

PERINGKAT	MARKAH BAHASA	KRITERIA
<b>Cemerlang</b>	<b>8 – 10 markah</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kesenambungan ayat <i>sangat</i> baik</li> <li>● Bahasa <i>sangat</i> gramatis dari segi kata dan ayat, penggunaan tanda baca yang betul dan tepat serta mengikut sistem ejaan Rumi baharu</li> <li>● Penggunaan kosa kata luas dan tepat</li> <li>● Pengolahan <i>sangat</i> menarik dan berkesan</li> </ul>
<b>Baik</b>	<b>5 – 7 markah</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kesenambungan ayat baik</li> <li>● Bahasa <i>masih</i> gramatis dari segi kata dan ayat, penggunaan tanda baca yang betul dan tepat serta mengikut sistem ejaan Rumi baharu</li> <li>● Penggunaan kosa kata <i>masih</i> luas dan tepat</li> <li>● Pengolahan <i>masih</i> menarik dan berkesan</li> </ul>
<b>Sederhana</b>	<b>3 – 4 markah</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kesenambungan ayat <i>kurang</i> baik</li> <li>● Bahasa <i>kurang</i> gramatis dari segi kata dan ayat, penggunaan tanda baca yang betul dan tepat serta mengikut sistem ejaan Rumi baharu</li> <li>● Penggunaan kosa kata <i>kurang</i> luas dan tepat</li> <li>● Pengolahan <i>kurang</i> menarik dan berkesan</li> </ul>
<b>Lemah</b>	<b>1 – 2 markah</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pada keseluruhannya dalam serba kekurangan / tidak memuaskan / kurang atau tidak difahami.</li> </ul>

SULIT

1103/2

**Nota :**

- (i) Jika menjawab dalam bentuk poin / fakta markah bahasa ialah pada peringkat lemah.
- (ii) Jika markah isi 6 markah dan ke atas, markah bahasa dinilai seperti biasa. (rujuk jadual)
- (iii) Jika markah isi 5 markah dan ke bawah tetapi bahasa sangat *baik*, markah maksimum bahasa ialah 5 markah.
- (iv) Jika disalin **bulat-bulat** perkataan demi perkataan, ayat demi ayat walaupun jumlah perkataan kurang 120 patah perkataan, beri 0 markah bahasa.
- (v) Jika rumusan kurang daripada 120 patah perkataan, markah bahasa dinilai seperti biasa.

**[Maksimum : 10 markah]****Pendahuluan [2 markah]****Markah**

P1 Rumusan / Petikan membincangkan punca / faktor / sebab permainan tradisional semakin dipinggirkan dan cara / usaha / langkah mengekalkan permainan tradisional.	2
P2 Rumusan membincangkan punca / faktor / sebab permainan tradisional semakin Dipinggirkan.	1
P3 Rumusan membincangkan cara / usaha / langkah mengekalkan permainan tradisional	1

**FOKUS 1 : Punca / faktor / sebab permainan tradisional semakin dipinggirkan****Bahan 1**

A1 perkembangan pesat teknologi maklumat dan komunikasi	2
A2 penambahan pelbagai aplikasi permainan secara maya	2
A3 pengetahuan tentang kemahiran bermain permainan tradisional kurang diajar oleh ibu bapa kepada anak-anak di rumah	2
A4 kemunculan media sosial dengan pengaruh hiburan yang kuat	2
A5 perubahan sikap dan nilai menghargai warisan budaya	2

**Bahan 2**

B1 kurang dianjurkan dalam aktiviti kemasyarakatan	2
B2 pelbagai aktiviti luar yang lebih moden	2

**Bahan 3**

C1 sikap dan pandangan masyarakat hari ini yang beranggapan permainan tradisional sudah ketinggalan zaman	2
---	---

**FOKUS 2 : Cara / usaha / langkah mengekalkan permainan tradisional****Bahan 1**

- D1 kempen permainan tradisional terutamanya melalui media sosial dapat memberikan pendedahan kepada generasi muda 2
- D2 perlu disebarakan melalui pelbagai medium 2
- D3 masyarakat perlu mengembalikan nostalgia silam kita dengan bermain permainan tradisi ini pada masa lapang 2

**Bahan 3**

- E1 Kementerian Pendidikan Malaysia mengambil inisiatif menerangkan keistimewaan permainan tradisional bermula di sekolah rendah 2

**Kesimpulan [2 markah]**

- K1 Kesimpulannya, permainan tradisional perlulah dikekalkan / dipopularkan agar relevan pada zaman teknologi ini. 2
- K2 Kesimpulannya, permainan tradisional perlulah dikekalkan / dipopularkan. 1

**PERATURAN PEMARKAHAN TAMAT**