

INNOVA JUNIOR COLLEGE
PRELIMINARY EXAMINATION
in preparation for General Certificate of Education Advanced Level
Higher 2

CANDIDATE

NAME

CLASS INDEX NUMBER

BAHASA DAN KESUSASTERAN MELAYU
Kertas 1 (Bahagian 1)

9565/1
(Part 1)
25 August 2016

MALAY LANGUAGE AND LITERATURE
Paper 1 Part 1

1 hour 15 mins

ARAHAN UNTUK CALON

1. Baca arahan yang diberikan dengan teliti. Kemudian, jawab soalan seperti yang diarahkan.
2. Tulis jawapan kamu di dalam kertas tulis yang disediakan.
3. Kamus yang diluluskan oleh SEAB boleh digunakan bagi bahagian ini. Tulis nama kamus dan nama penerbit kamus yang kamu gunakan itu di sudut atas sebelah kanan kulit Buku Jawapan.

Soalan	Markah	
	Isi	/17
	Bahasa	/18
	Jumlah	/35

This document consists of 3 printed pages and 0 blank pages.



BAHAGIAN A
(35 markah)

Arahan: Tuliskan karangan yang panjangnya tidak kurang daripada 460 patah perkataan mengenai satu daripada tajuk di bawah ini.

(Dalam pemberian markah, gaya bahasa, isi karangan dan susunannya akan dipertimbangkan.)

1. Negara yang kekal berdaya saing bermula dengan tabiat warga yang mulia. Bincangkan.
2. Kamu telah menyertai sebuah kempen yang menyampaikan mesej bermakna kepada orang awam. Ceritakan pengalaman dan perasaan kamu sepanjang penglibatan kamu itu.
3. Impian yang setinggi langit boleh membangunkan dan menghancurkan hidup manusia. Komen.

4. Tulis sebuah karangan berdasarkan rangsangan yang dipaparkan di bawah ini.

Adegan dalam sebuah gerabak MRT



SELESAI.

BAHAGIAN A
(5 markah)

Arahan : Dalam petikan karangan di bawah ini, terdapat 5 tempat kosong. Isi setiap tempat kosong ini dengan perkataan yang sesuai, mengikut konteks petikan karangan tersebut. Kemudian, tulis jawapan kamu mengikut susunan perkataan dalam petikan karangan di dalam kertas tulis yang disediakan.

Menyarung jersi kebangsaan itu sudah tentu mempunyai falsafah yang tersendiri. Seseorang yang menyarung jersi negara sudah semestinya perlu mempunyai (1) _____ tersendiri, kuat dan pantang undur sebelum dikalahkan. Malah, menyarung jersi kebangsaan perlu mengatasi (2) _____ pasukan negeri atau peringkat kelab. Pemain pasukan negara memerlukan komitmen tinggi dan dia seharusnya mempamerkan sifat profesionalisme yang utuh, dinamik (3) _____ menjadi suri teladan kepada pemain-pemain muda peringkat bawahan. Sebenarnya, apa-apa boleh berlaku dalam perlawanan sukan. Keadaan permainan sentiasa (4) _____ menerusi peraturan sukan tersebut bagi memastikan perlawanan berjalan lancar dan adil. Kecederaan semasa sesuatu perlawanan merupakan sebahagian daripada (5) _____ permainan. Kita percaya isu kecederaan perlu diambil perhatian tetapi tidak wajar dijadikan alasan untuk menyebabkan seseorang pemain itu mengambil jalan mudah untuk bersara. Konsep seorang pemain yang menyarung jersi kebangsaan mesti berpaksikan kata-kata hikmah John F Kennedy - "Jangan tanya apa yang negara boleh berikan kepada anda, tetapi tanya pada diri sendiri apa yang anda boleh lakukan untuk negara".

BAHAGIAN B (30 markah)

Arahan : Baca petikan karangan di bawah ini dengan teliti.

Aplikasi Telefon Pintar Ada Baik dan Buruk

Pada zaman ini, hampir semua orang di Singapura menggunakan *telefon pintar* dari anak kecil hingga orang dewasa. Pada dasarnya *telefon pintar* itu sendiri merupakan alat ciptaan manusia untuk membantu mereka. Telefon pintar boleh dikawal manusia untuk mempermudah komunikasi dengan kenalan yang lokasinya jauh. Malah, aplikasi yang terdapat dalam telefon pintar boleh menggalakkan manusia untuk mengikuti perkembangan dunia. Hal ini dapat menanam kepekaan terhadap persekitaran mereka. Telefon pintar juga direka bagi menjadikan manusia lebih cekap. Hal ini mengakibatkan dampak yang positif bagi kehidupan mereka.

Sungguhpun demikian, kebergantungan manusia terhadap *telefon pintar* itu sendiri menimbulkan kesan-kesan negatif. Kebanyakan orang akan merasa kehilangan ketika telefon bimbit yang dimilikinya itu tertinggal atau terlupa dibawa. Ada pula yang terus menerus menggunakan *alat* yang dimilikinya dan menjadi kurang peduli dengan *lingkungan* di sekitarnya, menjadi lebih malas dalam melakukan kegiatan atau aktiviti, menjadi kurang tertumpu kepada tugas harian kerana hanya terlalu fokus dengan *telefon pintar* yang ada di tangannya.

Selain itu, aplikasi yang terdapat pada telefon pintar juga mempunyai kesan pada penggunaanya. Baru-baru ini, permainan *Pokemon Go* keluaran Nintendo Co. menjadi fenomena global. *Pokemon Go*, yang dibangunkan Niantic Incorporation, Amerika Syarikat telah mencatat sejarah baharu permainan realiti menerusi aplikasi telefon pintar. Aplikasi tersebut bukan sahaja mencetuskan kegilaan ramai, malah dilihat *menewaskan* kehebatan *Angry Bird* yang popular sebelum ini.

Aplikasi permainan realiti yang dicipta sebagai hiburan itu telah menjadi punca kepada kejadian jenayah, melalakan, malah mengakibatkan kematian. Tambahan, terdapat banyak lagi insiden termasuk nahas jalan raya yang membabitkan pemain *Pokemon Go*. Semua itu berlaku kerana pemain terlalu leka memandang telefon pintar sehingga tidak peka dengan keadaan sekeliling. Fenomena itu telah juga mengakibatkan campur tangan pihak berkuasa. Sesetengah syarikat telah mengharamkan para pekerjaanya bermain *Pokemon Go* semasa bertugas. Bahkan, baru-baru ini, terdapat negara yang mengehadkan aplikasi permainan mudah alih percuma itu dek akibat negatifnya.

Namun begitu, aplikasi itu telah didapati mempunyai kesan yang baik juga. Aplikasi tersebut telah didapati boleh membantu mereka yang mengalami masalah gangguan psikologi. Menurut seorang perunding psikologi terkemuka, aplikasi itu memberi beberapa faedah untuk semua jenis masalah psikologi seperti kebimbangan dan kemurungan. Sebagai contoh, mereka yang mengalami kemurungan dapat melupakan pemikiran negatif apabila bermain permainan ini, yang secara tidak langsung mampu menggalakkan mereka bangkit dari ruang keselesaan mereka dan *meneroka* dunia luar. Mereka akan mula berinteraksi dengan pemain lain dalam permainan ini di luar daripada hanya berkurung di rumah. Pada masa sama, bagi pesakit yang mengalami kerisauan melampau, hal itu akan meningkatkan keyakinan diri dan kemampuan bersosial mereka.

Tuntasnya, apa jua aplikasi telefon pintar pasti ada kebaikan dan keburukannya. Segalanya terletak pada tangan si pemilik bagaimana mereka dapat

	meraih manfaat daripada penggunaan aplikasi tersebut. <small>(Dipetik dan disesuaikan daripada utusan.com.my)</small>
--	--

Arahan: Berdasarkan petikan karangan di halaman 3 , jawab soalan-soalan berikut dengan menggunakan ayat kamu sendiri. Kemudian, tulis jawapan kamu di kertas tulisan yang disediakan.

- (a) Penciptaan telefon pintar bertujuan memanfaatkan penggunaanya.Huraikan.
(6 markah)
- (b) Permainan realiti aplikasi telefon pintar yang dicipta sebagai hiburan boleh menjadi punca gangguan kehidupan harian manusia.Buktikan.
(6 markah)
- (c) Sesuatu aplikasi itu boleh menjadi solusi kesihatan bagi golongan tertentu. Jelaskan.
(6 markah)
- (d) Selain menjadi solusi kesihatan, penggunaan aplikasi permainan realiti menawarkan pelbagai manfaat lain.Beri pandangan kamu.
(6 markah)
- (e) Terangkan maksud perkataan-perkataan berikut mengikut konteks petikan karangan yang diberikan.
(6 markah)
 - (i) lingkungan
 - (ii) menewaskan
 - (iii) meneroka

SELESAI

Skema Jawapan Kertas Prelim 2016 IJC

Bahagian A

- 1) perwatakan
- 2) kepentingan/keperluan
- 3) serta
- 4) dikawal
- 5) adat/lumrah

Bahagian B

- a) Penciptaan telefon pintar bertujuan memanfaatkan penggunaanya. Huraikan. (6 markah)

I	Pada dasarnya <i>telefon pintar</i> itu sendiri merupakan alat ciptaan manusia untuk membantu mereka	2m
H	Telefon pintar boleh dikawal manusia untuk mempermudah komunikasi dengan kenalan yang lokasinya jauh.	1m
I	Telefon pintar juga direka bagi menjadikan manusia lebih cekap	2m
H	Hal ini mengakibatkan dampak yang positif bagi kehidupan mereka.	1m

- b) Permainan realiti aplikasi telefon pintar yang dicipta sebagai hiburan boleh menjadi punca gangguan **kehidupan harian manusia.** Buktikan. (6 markah)

I	Menjadi punca kejadian jenayah yang tidak disengajakan (kejadian jenayah, melalaikan, malah mengakibatkan kematian)	2m
H	terdapat banyak lagi insiden termasuk nahas jalan raya yang membabitkan pemain <i>Pokemon Go</i>. Atau Semua itu berlaku kerana pemain terlalu leka memandang telefon pintar sehingga tidak peka dengan keadaan sekeliling	1m

I	Gangguan sewaktu pekerjaan/bertugas	2m
H	Sesetengah syarikat telah mengharamkan para pekerjaanya bermain <i>Pokemon Go</i> semasa bertugas .	1m

- c) Sesuatu aplikasi itu boleh menjadi solusi kesihatan bagi golongan tertentu. Jelaskan. (6 markah)

I	Membantu mereka yang alami penyakit kebimbangan	2m
H	meningkatkan keyakinan diri dan kemampuan bersosial mereka.	1m
I	Membantu mereka yang alami penyakit kemurungan	2m
H	Galakkan pesakit untuk keluar daripada lingkungan keselesaan mereka	1m

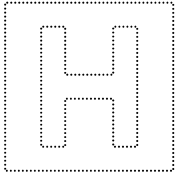
- d) Selain menjadi solusi kesihatan, penggunaan aplikasi permainan realiti menawarkan pelbagai manfaat lain. Beri pandangan kamu. (6 markah)

*Jawapan terletak pada kebijaksanaan guru asalkan berdasarkan teks. Contoh:

I	Menggalakkan komunikasi sosial	2m
H	Bagi mereka yang setakat menggunakan aplikasi dengan tidak berkomunikasi dengan orang lain, permainan realiti seperti ini menggalakkan mereka untuk berhubungan dengan manusia luar .	1m
I	Menggalakkan manusia untuk mengikuti perkembangan dunia	2m
H	Hal ini dapat menanam kepekaan terhadap persekitaran mereka.	1m

- e) Terangkan maksud perkataan-perkataan berikut mengikut konteks petikan karangan yang diberikan. (6 markah)

- (i) lingkungan – lingkaran (kawasan, daerah – 1markah)
- (ii) menewaskan – mengalahkan
- (iii) meneroka - menjelajah



INNOVA JUNIOR COLLEGE
JC 2 PRELIMINARY EXAMINATION

in preparation for General Certificate of Education Advanced Level
Higher 2

CANDIDATE
NAME

CG

CENTRE
NUMBER

INDEX
NUMBER

MALAY LANGUAGE AND LITERATURE
 Paper 3

9565 / 03

29 August 2016

Candidates answer on the Writing Paper.

3 hours

ARAHAN

1. Baca arahan yang diberikan dengan teliti. Kemudian, jawab soalan seperti yang diarahkan.
2. Tulis jawapan kamu pada kertas yang diberikan. Tuliskan nombor soalan dengan jelas dan mulakan setiap soalan pada muka surat yang baru.
3. Tuliskan nama dan CG kamu dengan jelas pada kertas ini dan kertas jawapan kamu.
4. Tuliskan nombor soalan yang kamu jawab di dalam kotak yang sesuai.
5. Lampirkan kertas soalan ini pada kertas jawapan kamu.

Bahagian A	Bahagian B	Bahagian C	Bahagian D	Jumlah Markah Kertas 2
Jumlah Markah K1				
Jumlah Markah Kertas H2MLL				

This document consists of 3 printed page and 1 blank page



ARAHAN: Jawab **EMPAT** soalan kesemuanya. Calon hendaklah menjawab **SATU** soalan daripada Bahagian A, Bahagian B, Bahagian C & Bahagian D.

BAHAGIAN A

NOVEL RESTU OLEH ISMAIL KASSAN

- 1 Kekuatan watak utama dalam novel *Restu* adalah disebabkan keberkesanan watak-watak hitamnya. Sejauh manakah kamu bersetuju dengan pernyataan ini?

(25 markah)

- 2 Penggunaan gaya bahasa yang baik berupaya melukiskan watak-watak dalam sesebuah karya itu. Dengan merujuk pada novel *Restu*, bincangkan pernyataan ini.

(25 markah)

BAHAGIAN B

CERPEN – ANTOLOGI BEGITULAH KATA-KATA

- 3 Bincangkan kesan teknik plot dalam cerpen *Si Malang Jalang* oleh Saedah Saad.

(25 markah)

- 4 Seorang penulis cuba mendidik pembaca melalui watak utamanya. Jelaskan pernyataan ini berdasarkan cerpen *Jago* karya Ahmad Jaaffar Munasip.

(25 markah)

BAHAGIAN C

SAJAK – ANTOLOGI BEGITULAH KATA-KATA

- 5 Gaya bahasa yang digunakan dalam sajak *Pustakaku Dalam Remang Senja* oleh Sa'eda Buang dapat menyampaikan tema kepentingan ilmu dengan berkesan. Huraikan.

(25 markah)

- 6 Jelaskan pandangan Peter Augustine Goh terhadap erti kemerdekaan dalam sajaknya, *Balada Merdeka*.

(25 markah)

BAHAGIAN D

DRAMA – ANTOLOGI BEGITULAH KATA-KATA

- 7 Drama *Cahaya Di Hujung Senja* karya M. Saffri A. Manaf memaparkan pergolakan hidup warga emas. Huraikan pernyataan ini dengan memberikan bukti-bukti yang relevan.

(25 markah)

- 8 Baca nukilan di bawah ini dengan teliti. Kemudian, jawab soalan yang mengikutinya.

Pierre : (*Tiba-tiba memekik*) Aku akan bunuh kau Sonja! (*Kembali tenang tapi masih tegas*) Aku akan bunuh kau jika kau berpaling tadah! Kau tetap milikku.

Sonja : Ya, seperti Babu Muda itu. Kau memiliki tubuhnya dan kau membunuhnya.

(Begitulah Kata-kata, halaman 163)

Jika kamu Sonja, jelaskan tindakan yang akan kamu ambil terhadap Pierre. Terangkan sebab-sebab kamu bertindak sedemikian berdasarkan drama *Anjing Untuk Diplomat* oleh Hamed Ismail.

(25 markah)

Selesai

SKEMA JAWAPAN – SARANAN (IJC PRELIM H2MLL 2016)

- 1 Kekuatan watak utama dalam novel *Restu* adalah disebabkan keberkesanan watak-watak hitamnya. Sejauh manakah kamu bersetuju dengan pernyataan ini?

Tuntutan : Calon perlu memberikan 3 : 1 / 1 : 3 akan tindak-tanduk watak2 hitam yang menguatkan watak utama Ikram.

Isi 01 : Sikap Rozali yang pendendam dan busuk hati menonjolkan kebijaksanaan watak

Ikram. / "...Ikram menepis tumbukan itu dengan tangan kirinya. Tumbukan yang keras dari Rozali menyebabkan tapak tangan Ikram menjadi merah. Sakit! Ujian kedua itu

membuktikan

kepada Ikram bahawa Rozali memang berniat buruk terhadapnya..."(ms. 196) / "Ikram

seperti

dapat mengenali suara dan susuk tubuh si tegap itu...Dia harus bijak memancing lebih

banyak

waktu..." (ms. 236)

Isi 02 : Perbuatan Tok Leman yang tidak amanah secara tidak langsung membuktikan kecekan dan kegigihan watak Ikram. / "...Kedaifan hidup keluarga Ikram menjadi seperti

orang jatuh ditimpa tangga...Setiap pagi selepas sembahyang subuh, dia akan keluar menoreh getah di kebun pajak. Ikramlah yang menjadi teman setianya setiap hari..." (ms. 94)

/ "...Untuk menampung perbelanjaan sekolah dan perbelanjaan hidup seharian, Ikram terpaksa bergantung sepenuhnya kepada hasil jualan buah nanas..." (ms. 99)

Isi 03 : Tindakan sekongkol Pak Nawi dan Ramli menyerlahkan kesabaran watak Ikram.

/ "...Serangan kaki dan tangan dari Pak Nawi tambah pantas dan bertubi-tubi. Ikram terus bertahan. Pak Nawi tambah berang apabila tumbukan dan tendangannya tidak mengena...." (ms. 120)

Isi 04 (-) : Watak putih Hasnah juga menjadi pendorong watak Ikram ke arah keberjayaan dalam pelajarannya. "...Dengan kehadiran Hasnah di sisi, Ikram berasa seperti mendapat tenaga baru dan kekuatan tambahan...pada hari itu segalanya menjadi amat mudah..."

Isi 05 (-) : Watak ibu Ikram menjadi pembakar semangat Ikram untuk sentiasa berjaya dalam pendidikannya. / "...InsyaAllah mak. Ikram akan belajar bersungguh-sungguh..Ikram akan tolong semua orang susah, bantu semua pelajar miskin yang senasib dengan Ikram bila

Ikram dah berjaya nanti..." / "...Aku akan balik sebagai orang yang berjaya. Ke sini! Di atas tanah ini pada suatu hari nanti..."

Isi 06 (-) : Watak Ikram sendiri mempunyai semangat yang kental dalam mengharungi segala pahit maung dalam hidupnya.

(Isi-isi lain yang munasabah juga boleh diterima; mengikut kebijaksanaan penyemak / guru)

- 2 Penggunaan gaya bahasa yang baik berupaya melukiskan watak-watak dalam sesebuah karya itu. Dengan merujuk pada novel *Restu*, bincangkan pernyataan ini.

(25

markah)

Tuntutan : Calon perlu menjelaskan perwatakan pelbagai watak yang ditimbulkan melalui penggunaan gaya bahasa yang berkesan. Lebih banyak unsur gaya bahasa yang

digunakan, lebih baik. (nisbah isi ialah 4:0 dan 3:1; mesti ada satu isi yang menyanggah)

Isi 01 : Penggunaan bahasa asing yang sesuai dapat menggambarkan perwatakan watak-watak dalam novel ini. / "...Jgn letak target tinggi sangat. Nanti kau frust pulak dengan aku..." (ms. 14) → keintiman watak Ikram dgn rakannya Jalil menggunakan bahasa slanga, selain sikap rendah diri Ikram dan tahap pendidikan Ikram.

Isi 02 : Penggunaan peribahasa menonjolkan hemah tinggi watak yang rata-rata bermasyarakat Melayu. / "...Bagai seluang pluang ke lubuk, Bagai gagak pulang ke benua..." (ms. 21) → Sisipan peribahasa dalam ucapan Ikram sebagai ADO bertepatan untuk menunjukkan kepekaannya terhadap majlis formal dan kedudukannya sebagai tetamu terhormat.

Isi 03 : Majas bahasa simile juga dijadikan peranti utk menyampaikan sifat watak sampingan yang lain. / "...Yazid yang terkejut ketakutan itu, berlari susup-sasap seperti kijang jantan yang dikejar harimau bintang..." (ms. 87) → keupayaan fizikal Yazid dalam keadaan yang cemas itu.

Isi 04 : Majas bahasa sinis juga digunakan untuk menampilkan watak Hasnah. "...Yalah. Di hilir kan airnya tak sejernih di hulu? Di hilir ni, tempat semua sampah-sarap berkumpul..." (ms. 25) / "...Orang bandar kan! Dah berkereta besar, berpangkat besar, manalah nak singgah ke pekan kecil ni lagi..." → Hasnah yang pelembut, seolah-olah menunjukkan kepedihan hatinya ditinggalkan dengan sepucuk surat sepuluh tahun lalu. Gadis yang sebenarnya sensitif.

Isi yang sebaliknya boleh merujuk kepada aspek kesusasteraan yang lain yang berupaya melukiskan watak-watak (pemerian → latar) ATAU keupayaan gaya bahasa untuk menonjolkan aspek kesusasteraan yang lain (latar → perwatakan)

(Isi-isi lain yang munasabah juga boleh diterima; mengikut kebijaksanaan penyemak / guru)

3 Bincangkan kesan teknik plot dalam cerpen *Si Malang Jalang* oleh Saedah Saad.

(25
markah)

Tuntutan : Calon perlu menjelaskan kesan teknik-teknik plot yang ketara / baik dalam cerpen SMJ. Calon yang baik adalah yang dapat menghujahkan keberkesanan teknik plot bagi mengembangkan cerita dan menjadikan cerita lebih menarik. (nisbah isi ialah 4:0 dan 3:1; mesti ada satu isi yang menyanggah)

Isi 01 : Teknik konflik luaran dalam cerpen ini berupaya menyampaikan temanya. / "...Ah!... Aduh!... Jangan bang, I... ljah minta maaf..." (hal.45). / "...Kau dah benci dengan aku kan? Dah muak kan? Hey, cakap! Kalau kau nak aku bebaskan kau, sekarang ni jugak aku boleh lepaskan. Cakap!!!..." (hal.46). ++ **hakikat masyarakat kini**

Isi 02 : Teknik konflik dalaman menyuguhkan kesan psikologi terhadap orang sekeliling / "...Kini si Jalang tidak lagi di satu sudut tapi di mana-mana mengelilingiku. Derai tawanya yang bingit mulanya menakutkan tapi lama-kelamaan mengasyikkan sehingga akhirnya telingaku jadi lali sama seperti tanganku..." (hal.47). ++ **mengukuhkan peranan jalang dalam diri Sasha yang tertindas**

Isi 03 : Teknik imbas muka berjaya mendalilkan tindakan watak utama. / "...Seandainya aku mencantikan lagi bisa terjadi kekecohan, bisa terjadi perebutan dan mungkin

juga pembunuhan...” (hal.45) ++ kekalutan Sasha yg menggambarkan ‘lukisan’ / strategi di fikirannya

Isi 04 : Teknik imbas kembali menyedarkan pembaca akan kepentingan hubungan kekeluargaan. / “...Waktu itu, Abah dan Mama masih punya waktu dan tenaga untuk membalas senyuman dan aku tidur dibuai mimpi-mimpi indah...” (hal.47)

(Isi-isi lain yang munasabah juga boleh diterima; mengikut kebijaksanaan penyemak / guru)

- 4 Seorang penulis cuba mendidik pembaca melalui watak utamanya. Jelaskan pernyataan ini berdasarkan cerpen *Jago* karya Ahmad Jaaffar Munasip.

(25
markah)

Tuntutan : Calon perlu mengaitkan tindakan watak Jago dengan persoalan / pengajaran / amanat (nisbah isi ialah 4:0)

Isi 01 : Keberanian watak Jago mendidik pembaca akan tanggungjawab seorang pemimpin. / “...“Baiklah, arahkan pejuang-pejuang bawah pimpinan kamu untuk bersedia. Kita tentang mereka. Ayuh, kita tentang mereka!!!...” (hal.69).

Isi 02 : Perwatakan Jago yang patriotik mengajar pembaca tentang perlunya kita cinta kepada negara. / “...“Kami tidak pernah diajar menjadi pengkhianat...aku rela mati daripada menjadi anjing penjajah. Penjajah harus pulang. Kami tidak mahu tertipu lagi dengan janji-janji kosong kamu...” (hal.70).

Isi 03 : Kepekaan Jago menyedarkan kita akan pembelaan nasib masyarakat negara yang merupakan perjuangannya sepunya. / “...Seandainya aku mencantikkan lagi bisa terjadi kekecohan, bisa terjadi perebutan dan mungkin juga pembunuhan...” (hal.45) ++ kekalutan Sasha yg menggambarkan ‘lukisan’ / strategi di fikirannya

Jago merupakan seseorang yang amat peka akan apa yang berlaku di sekelilingnya. Jago peka akan keperluan anak bangsanya. Atas pemerhatiannya yang tajam, Jago menghasilkan sajak-sajak berdasarkan pengamatannya yang berbeza-beza (hal.65,68).

Isi 04 : Semangat perjuangan Jago juga mengingatkan kita tentang paradoksnya peperangan itu. / “...Alasan serangan itu? Untuk menghapuskan seorang ketua militan yang bersembunyi di perkampungan itu. Apa yang terjadi lainnya hanyalah satu kesilapan teknikal yang tidak dapat dielakkan...Semenjak detik itu, kebencian Jago terhadap pemerintahan penjajah semakin meluap-luap. Akhirnya dia mengangkat senjata dan menyertai Gerila Gunung...” (hal.68).

(Isi-isi lain yang munasabah juga boleh diterima; mengikut kebijaksanaan penyemak / guru)

- 5 Gaya bahasa yang digunakan dalam sajak *Pustakaku Dalam Remang Senja* oleh Sa'eda Buang dapat menyampaikan tema kepentingan ilmu dengan berkesan. Huraikan.

(25
markah)

Tuntutan : Calon perlu memadankan gaya bahasa dgn tema / persoalan. Kaitkan dahulu isu2 dgn tema dlm perenggan pengenalan. (nisbah isi ialah 4:0)

Isi 01 : Gaya bahasa simbol / perlambangan menonjolkan pencarian ilmu sebagai satu nikmat. / Lazat dan nikmat mengalahkan sungai madu & susu (R1B5)

Isi 02 : Kesan keegoan dalam pencarian ilmu menerusi gaya bahasa personifikasi / metafora / Agar tidak menginjak-injak lagi seperti keegoan semalam / Yang menumpahkan zamrud pengertian & pualam kehidupan (R2B5-6)

Isi 03 : Isu ttg kesabaran juga disampaikan melalui majas personifikasi. / Berkat kedewasaan yang masih merangkak / Sabarlah! Bisik al-Farabi & Mannheim (R2B3-4)

Isi 04 : Majas pengulangan kata juga menyuguhkan isu ttg keterbatasan waktu. / Walaupun malam mendesak datang (R2B8) & Namun, malam menghimpit datang (R3B11) & Dan malam pasti datang (R4B5) / kerana malam mengetuk tiba(R5B5)

(Isi-isi lain yang munasabah juga boleh diterima; mengikut kebijaksanaan penyemak / guru)

6 Jelaskan pandangan Peter Augustine Goh terhadap erti kemerdekaan dalam sajaknya, *Balada Merdeka*. (25 markah)

Tuntutan : Calon perlu menerangkan pelbagai erti kemerdekaan (melalui isu2 yg ingin disampaikan) menggunakan nukilan2 yang sesuai daripada sajak. (nisbah isi ialah 4:0)

Isi 01 : Kemerdekaan yang sebenar ialah mereka yang tidak mudah terpengaruh dgn persekitarannya. / (R1B1-6)

Isi 02 : Pengertian kemerdekaan daripada perspektif golongan muda perlulah yang berasas. / (R2B7-13)

Isi 03 : Kemerdekaan memerlukan muhasabah diri. / (R5B1-14)

Isi 04 : Kebebasan yang sebenar terpancar pada akhlak yang mulia dan hemah yg tinggi (Kesan pengertian kebebasan yg sebenar) / (R4B1-5)

(Isi-isi lain yang munasabah juga boleh diterima; mengikut kebijaksanaan penyemak / guru)

7 Drama *Cahaya Di Hujung Senja* karya M. Saffri A. Manaf memaparkan pergolakan hidup warga emas. Huraikan pernyataan ini dengan memberikan bukti-bukti yang relevan. (25 markah)

Tuntutan : Calon perlu memberikan bukti / peristiwa yang menonjolkan isu-isu berkaitan cabaran hidup warga emas. (nisbah isi ialah 4:0)

Isi 01 : Pasangan lanjut usia sering menghadapi cabaran alam rumah tangga. / Kasim & Kiah

Isi 02 : Warga emas juga kadang-kala mengalami masalah menjalankan tanggungjawab mereka (terhadap diri sendiri & keluarga) / Kasim & Mail / Kasim & Kiah / Kasim & Rudi

Isi 03 : Sikap keanak-anakan juga merupakan antara masalah hidup dalam kalangan warga emas. / Kasim & Mail kerana dam / Mail merajuk

Isi 04 : Isu penjagaan kesihatan menjadi lebih penting dalam menjalani sisa hidup golongan warga emas. / Kasim terkena angin ahmar / kawan merokok / kehidupan sedentari

(Isi-isi lain yang munasabah juga boleh diterima; mengikut kebijaksanaan penyemak / guru)

- 8 Baca nukilan di bawah ini dengan teliti. Kemudian, jawab soalan yang mengikutinya.

Pierre : (*Tiba-tiba memekik*) Aku akan bunuh kau Sonja! (*Kembali tenang tapi masih tegas*) Aku akan bunuh kau jika kau berpaling tadah! Kau tetap milikku.

Sonja : Ya, seperti Babu Muda itu. Kau memiliki tubuhnya dan kau membunuhnya.

(Begitulah Kata-kata, halaman 163)

Jika kamu Sonja, jelaskan tindakan yang akan kamu ambil terhadap Pierre. Terangkan sebab-sebab kamu bertindak sedemikian berdasarkan drama *Anjing Untuk Diplomat* oleh Hamed Ismail. (25 markah)

Tuntutan : Calon perlu memberikan bukti bagi tindakan yang bakal mereka ambil terhadap Pierre. (nisbah isi ialah bebas; 4:0, 0:4, 1:3, 3:1, 2:2)

Isi 01 : Jika saya Sonja, saya akan turutkan sahaja Pierre yang lebih berkuasa. / Pierre yg boleh bawa Sonja pulang jika dia mahu (ms. 161)

Isi 02 : Jika saya Sonja, saya akan turutkan sahaja kerana Pierre kejam. / Pierre bunuh anjing yang tidak bersalah (ms. 175)

Isi 03 : Jika saya Sonja, saya akan dapatkan bantuan daripada Tengku yg serupa wira bagi Sonja / Tengku sanggup 'beli' Sonja (ms. 154 – 155) & Tengku membantu Sonja semasa hampir dicekik oleh Pierre (ms. 164)

Isi 04 : Jika saya Sonja, saya akan cuba mendedahkan perbuatan Pierre / Tahu banyak rahsia Pierre (ms.161) / Pierre bunuh babu muda / Pierre ada musuh Tan Ah Kim
(Isi-isi lain yang munasabah juga boleh diterima; mengikut kebijaksanaan penyemak / guru)