

Soalan 1: Rumusan

[30 markah]

Baca petikan di bawah dengan teliti, kemudian buat satu rumusan tentang **kepentingan-kepentingan permainan e-sukan kepada remaja dan usaha-usaha untuk memajukannya**. Panjangnya rumusan hendaklah tidak melebihi 120 patah perkataan.

Pada era serba canggih dan moden ini, sukan elektronik atau e-sukan telah menjadi fenomena dalam kalangan masyarakat dunia, terutamanya golongan remaja. Secara umumnya, sukan elektronik merupakan satu bentuk sukan yang menggunakan medium elektronik, iaitu permainan video untuk bersaing dengan individu lain secara dalam talian. Di Malaysia, e-sukan merupakan antara bidang sukan yang baharu dan sedang berkembang. Dahulu, masyarakat beranggapan bahawa sukan elektronik tidak mendatangkan faedah kerana permainan ini membuang masa dan melalaikan golongan muda sehingga mengabaikan pelajaran. Tambahan pula, permainan ini tidak menyihatkan badan kerana para pemain tidak melakukan pergerakan yang banyak berbanding permainan sukan tradisi. Namun begitu, persepsi negatif terhadap bidang ini seharusnya diubah memandangkan e-sukan telah diiktiraf pada peringkat global dan terbukti memberikan banyak faedah kepada para pemainnya.

Terdapat banyak kajian yang menunjukkan bahawa individu yang terlibat secara langsung dalam arena e-sukan mempunyai kemahiran kognitif yang tinggi kerana mereka mampu melakukan 400 pergerakan dalam masa seminit di atas papan kekunci. Pemain e-sukan juga berkemahiran untuk menyelesaikan masalah dan berfikiran kolektif serta kreatif. Bagi mereka yang sudah biasa bermain permainan video, pastinya mereka perlu berhadapan dengan pelbagai pilihan yang berbeza-beza untuk melepasi halangan atau memenuhi matlamat permainan video tersebut. Hal ini membuatkan para pemain *mempunyai ketajaman minda* untuk berhadapan dengan sebarang kemungkinan dan risiko sebelum membuat keputusan. Sukan elektronik juga turut memupuk nilai kerjasama dan sikap tidak mudah berputus asa dalam mengharungi permainan kerana e-sukan memerlukan kerjasama yang erat antara ahli pasukan untuk memenangi sesuatu pertandingan.

Permainan video berkait rapat dengan perekaan grafik komputer, pengaturcaraan komputer, perisian baharu dan pembangunan perkakasan komputer yang lebih canggih. Hal ini secara tidak langsung menjadikan sukan ini sebagai platform untuk memacu negara ke arah yang lebih maju dalam mengharungi Revolusi Industri 4.0 yang berteraskan teknologi. Melalui e-sukan, para pemain dapat memperluas jaringan sosial para pemain, sehingga mempunyai kenalan yang berada di luar negara kerana setiap pemain perlu berinteraksi dengan pemain lain yang tidak diketahui latar belakang dan asal usul mereka untuk mendapatkan keserasian ketika bermain bersama-sama. Oleh itu, tidak hairanlah para pemain e-sukan ini mempunyai komuniti yang begitu besar.

Selain itu, pelbagai pertandingan e-sukan telah dianjurkan pada peringkat antarabangsa yang melibatkan pemain dari seluruh dunia yang berbeza agama, bangsa, budaya dan bahasa. Oleh hal yang demikian, secara tidak sedar, individu yang terlibat dalam bidang ini dapat mempelajari pelbagai budaya dan bahasa yang terdapat di seluruh dunia. Hal ini secara tidak langsung mengajar kita sikap bertoleransi antara satu sama lain dan menghargai setiap perbezaan yang ada di sekeliling kita. Di samping itu, terdapat juga kajian yang menunjukkan bahawa pelibatan individu dalam permainan video dapat menambah baik kualiti penglihatan mereka. Kajian ini mendapati individu yang kerap bermain permainan video dapat meningkatkan kemahiran visual seperti mengesan beberapa objek pada satu-satu masa dan menajamkan penglihatan mereka.

Dipetik dan diubah suai daripada
'Manfaat e-Sukan Terhadap Remaja'
oleh M. Farhan Zaman
Dewan Siswa, Bil.3 2019

Soalan 2 : Pemahaman

[35 markah]

Soalan 2 (a) – Petikan Umum

Berdasarkan petikan **Soalan 1** di atas, jawab soalan-soalan yang berikut dengan menggunakan ayat anda sendiri.

- (i) Berikan maksud rangkai kata *mempunyai ketajaman minda*.

[2 markah]

- (ii) Pengarang mengemukakan beberapa persepsi masyarakat yang menganggap e-sukan tidak mendatangkan faedah.

Nyatakan persepsi-persepsi tersebut.

[3 markah]

- (iii) Perkembangan e-sukan atau sukan elektronik telah meninggalkan impak yang tidak baik kepada permainan tradisional.

Pada pendapat anda, apakah impak-impak tersebut?

[4 markah]

Soalan 2(b) – Petikan Prosa Moden

Baca petikan cerpen di bawah dengan teliti, kemudian jawab soalan-soalan yang berikutnya dengan menggunakan ayat anda sendiri.

Aku menjeling. Aku cuba tersenyum walaupun hati terasa pedih. Biar Tuan Besar Musa itu mati; lebih bermanfaat kepada yang hidup. “Dia sudah tidak boleh diselamatkan. Dia di ambang *sakaratulmaut*. *Syahadah*, *Yasin* lebih diperlukan. Kenapa tak ada waris yang datang menjenguknya?”

“Profesor Doktor Junaidi mahu dia hidup.”

“Untuk membela atau membuang kemanusiaan?”

“Jangan terlalu beremosi. Kita dibayar gaji.”

Wad Unit Rawatan Rapi dilimpah cahaya kalimatang. Kilau kilatnya gagal memadamkan amaran hati. “Doktor Murni, semalam sudah 50 pek darah masuk ke tubuhnya, 50 pek darah juga yang keluar. Hari ini dia mahu diberi darah lagi? Prognosisnya terlalu tipis.”

“Ini arahan, Nusia”. Suara doktor yang berkerudung ungu itu kendur. Mukanya muram.

“Darah dan manusia itu, berbezaakah nilainya? Kalau harganya pangkat dan darjat, padamkan saja istilah kemanusiaan dalam hati. Untuk apa kalau semuanya boleh dibeli?”

“Nusia!”

Aku cepat-cepat beredar. Suara Doktor Murni melantun ke dinding pejal wad Unit Rawatan Rapi. Solehah yang tenat, yang pundi janinnya pecah di ovari, juga sedang koma. Al-Hafiz masih terlantar, tulang selangkanya patah riuk, diheret kereta sejauh dua meter di tar keras, tidak pernah pun dijenguk Profesor Doktor Junaidi.

Dipetik daripada ‘Gerhana Manusia’
karya Aminah Mokhtar
dalam antologi *Sejadah Rindu*,
Kementerian Pendidikan Malaysia.

- (i) Berdasarkan petikan di atas, apakah punca-punca Al-Hafiz masih terlantar di wad Unit Rawatan Rapi?

[2 markah]

- (ii) Salah satu etika dalam pekerjaan ialah pekerja perlu mematuhi arahan majikan.

Pada pandangan anda, apakah tindakan yang boleh diambil oleh majikan untuk menghargai pekerja yang telah menunjukkan kecemerlangan dalam tugas-tugas mereka ?

[3 markah]

- (iii) Huraikan **satu** latar masyarakat yang terdapat dalam petikan dan **satu** latar masyarakat lain daripada keseluruhan cerpen yang tidak terdapat dalam petikan.

[4 markah]

Soalan 2(c) – Petikan Prosa Tradisional

Baca petikan prosa tradisional di bawah dengan teliti, kemudian jawab soalan-soalan berikut dengan menggunakan ayat anda sendiri.

Setelah datang kepada Patih Gajah Mada, Kertala Sari pun duduk menyembah. Maka kata Patih Gajah Mada, “Hai anakku Kertala Sari, sebab aku menyuruh memanggil anakku ini, kerana pesan bapamu kepada aku, ‘jangan tiada dikasihi anakku ini, ‘kerana bapamu sudah mati dengan pekerjaan Seri Betara. Akan sekarang anakku hendak dijadikan penggawa agung.”

Setelah Kertala Sari mendengar kata Patih Gajah Mada itu, maka Kertala Sari pun terlalu sukacita hatinya, seraya menyembah kaki Patih Gajah Mada.

Maka sembah Kertala Sari, “Endah apatah pekerjaan membunuh ratu Melaka dan Laksamana itu? Pada hati Manira, jika negerinya pun dapat manira alahkan dengan seorang kula juga, syahadan segala anak bininya orang Melaka itu pun dapat manira ambil. Adapun jika belum manira belum bunuh Ratu Melaka dan Laksamana itu belum mati, tiada mahu manira menjadi penggawa.”

Setelah Patih Gajah Mada mendengar demikian itu maka ia pun terlalu sukacita, seraya diperjamunya makan minum dan bersuka-sukaan dan diberinya persalinan.

Setelah sudah maka Kertala Sari pun dibawanya masuk menghadap Seri Betara. Maka sembah Patih Gajah Mada, “Adapun penjurit tujuh orang yang dititahkan oleh paduka Betara pergi ke Melaka itu khabarnya sudah mati dibunuh oleh Laksamana ketujuhnyanya.

Dipetik daripada ‘Kepimpinan Melalui Teladan’
dalam antologi *Jaket Kulit Kijang dari Istanbul*,
Kementerian Pendidikan Malaysia.

- (i) Mengapakah Patih Gajah Mada memanggil Kertala Sari menghadap baginda? [2 markah]
- (ii) Apakah yang dijanjikan oleh Kertala Sari kepada Patih Gajah Mada? [3 markah]
- (iii) Permusuhan antara Kertala Sari dengan Laksamana akan merugikan kedua-dua buah negara.

Sekiranya anda Patih Gajah Mada, apakah usaha-usaha yang perlu anda lakukan untuk mengelakkan pertumpahan darah antara pahlawan hebat tersebut.

[3 markah]

Soalan 2 (d) – Sajak

Baca petikan sajak di bawah dengan teliti, kemudian jawab soalan-soalan yang berikutnya dengan menggunakan ayat anda sendiri.

Sejadah Rindu

Terkedu aku
di sejadah rindu
mengungkap kalimah syahdu
bait bicara tersentuh kalbu
merekah keinsafan di hati yang beku
mengenang dosaku yang terdahulu.

Berbekal pancaindera anugerah Tuhan
kupohon kembali nafas kehidupan
dalam keterhadan dan keterbatasan insan
moga terbuka ruang keampunan
sebelum saat aku dinisankan
di masa yang Kautetapkan.

Air mata menjadi saksi
keikhlasan menjadi bukti
akhirnya
aku sujud menghadap Ilahi
di keheningan yang sepi
lafaz taubat mengiringi
nafas sebak kian mengikuti.

Hati ini luluh
jiwa yang kaku tersentuh
ayat-ayat cinta disusun kukuh
di sejadah rindu yang lusuh
kemaafan yang kupohon sungguh
dari Pencipta dalam gemuruh.

Ungkapan doa pada Yang Esa
izinkan aku menjadi manusia
yang taat sentiasa
pada perintah Maha Kuasa
agar aku tidak lupa
dunia ini hanya bersifat sementara.

Mohd Haikal Aminuddin

Dewan Bahasa dan Pustaka
dalam antologi *Jaket Kulit Kijang dari Istanbul*
Kementerian Pendidikan Malaysia

- (i) Berikan maksud rangkai kata *mengenang dosaku*.
[2 markah]
- (ii) Pada pendapat anda , apakah langkah-langkah yang boleh anda lakukan untuk mengajak rakan-rakan agar meninggalkan perangai buruk mereka?
[3 markah]
- (iii) Jelaskan **dua** nilai yang terdapat dalam sajak tersebut.
[4 markah]

Soalan 3 : Pengetahuan dan Kemahiran Bahasa

[30 markah]

Jawab semua soalan.

- (a) Tulis **satu ayat** bagi setiap kata ganda di bawah supaya jelas menunjukkan anda faham maksud dan penggunaannya. Anda tidak boleh menambahkan imbuhan, menukarkan imbuhan atau menggunakan perkataan itu sebagai peribahasa atau nama khas.

- (i) dedalu
- (ii) jejari
- (iii) karut-marut
- (iv) dentam-dentum
- (v) beli-belah
- (vi) tari-menari

[6 markah]

- (b) Nyatakan pola ayat di bawah sama ada **Frasa Nama + Frasa Nama (FN+FN)**, **Frasa Nama + Frasa Kerja (FN+FK)**, **Frasa Nama + Frasa Adjektif (FN+FA)**, atau **Frasa Nama + Frasa Sendi Nama (FN+FS)**.

- (i) Hadiah itu untuk adik sempena ulang tahun kelahiran yang keenam.
- (ii) Suara penyanyi itu sangat merdu apabila mendendangkan lagu irama Malaysia.
- (iii) Majlis Pelantikan Pengawas diadakan di Dewan al-Hikmah.
- (iv) Kereta berwarna hitam itu kepunyaan Rosli.
- (v) Kerajaan telah mengumumkan Perintah Kawalan Pergerakan bagi menangani penularan wabak COVID-19.
- (vi) Ayah ke kedai runcit untuk membeli barangan dapur.

[6 markah]

- (c) Dalam setiap ayat di bawah, terdapat **satu kesalahan ejaan** dan **satu kesalahan dari segi imbuhan**. Senaraikan dan betulkan kesalahan-kesalahan itu. Bagi setiap ayat, anda tidak boleh menyenaraikan lebih daripada satu kesalahan ejaan dan satu kesalahan dari segi imbuhan. Anda tidak perlu menyalin ayat itu semula.

- (i) Pihak polis telah menyerbu pusat snooker yang terletak di tengah-tengah bandar kerana dipercayai menjalani aktiviti perjudian tanpa lesen.
- (ii) Pihak sekolah terpaksa ditangguhkan sementara kejohanan olah raga yang diadakan secara dwitahunan ekoran masalah jerebu yang semakin teruk.
- (iii) Barangan mainan berbentuk segitiga tidak digalakkan diberi kepada kanak-kanak kerana boleh mendatangkan kecederaan.

[6 markah]

(d) *Dalam setiap ayat di bawah, terdapat satu kesalahan penggunaan kata atau istilah dan satu kesalahan tatabahasa. Senaraikan dan betulkan kesalahan-kesalahan itu. Bagi setiap ayat, anda tidak boleh menyenaraikan lebih daripada satu kesalahan penggunaan kata atau istilah dan satu kesalahan tatabahasa. Anda tidak perlu menyalin ayat itu semula.*

- (i) Penceramah tersohor itu membacakan ceramahnya di hadapan semua murid-murid dengan penuh bersemangat.
- (ii) Generasi muda hari ini diingatkan supaya memahami inspirasi negara kerana mereka bakal mewarisi kepimpinan negara di masa depan.
- (iii) Penerangan tentang penjagaan kesihatan telah disampaikan oleh pengamal kesihatan kepada masyarakat amat dikagumi oleh saya.

[6 markah]

(e) *Nyatakan maksud peribahasa di bawah.*

- (i) Melentur buluh biarlah dari rebungunya
- (ii) Ibarat telur sesangkak, pecah sebiji, pecah semua
- (iii) Memerah otak

[6 markah]

Soalan 4 : Novel

[15 markah]

Jawab soalan-soalan di bawah berdasarkan novel-novel yang berikut:

- (i) Leftenan Adnan Wira Bangsa, karya Abdul Latip Talib
- (ii) Di Sebalik Dinara, karya Dayang Nor
- (iii) Jendela Menghadap Jalan, karya Ruhaini Matdarin
- (iv) Pantai Kasih karya Azmah Nordin
- (v) Songket Bebenang Emas, karya Khairuddin Ayip
- (vi) Tirani, karya Beb Sabariah
- (vii) Silir Daksina, karya Nizar Parman
- (viii) Bimasakti Menari, karya Sri Rahayu Mohd Yusop

- (a) Berdasarkan **sebuah** novel yang anda pelajari, huraikan **dua** persoalan keberanian bagi setiap novel tersebut.

[7 markah]

- (b) Berdasarkan **dua** buah novel yang anda pelajari, huraikan **satu** keistimewaan watak utama sehingga menimbulkan perasaan kagum dalam diri pembaca.

[8 markah]

KERTAS PEPERIKSAAN TAMAT