

Skema Jawapan

Bahasa Melayu **Kertas 1** (Latih Tubi SPM 2021- Majlis Pengetua Sekolah Malaysia- **Set 2**)

BAHAGIAN A

[30 markah]

[Masa dicadangkan : 30 minit]

Baca e-mel daripada rakan anda dengan teliti. Anda dikehendaki menjawab e-mel tersebut. Tulis e-mel anda itu selengkapnya.

Panjangnya e-mel anda hendaklah antara 150 hingga 200 patah perkataan.

Daripada :	fatihah_ab@gmail.com
Kepada :	diyana_rahman@yahoo.com
Subjek :	Aktiviti gotong-royong di kawasan kediaman

Sahabatku, Diyana.
Apa khabar? Semoga awak berada dalam keadaan sihat sejahtera di samping keluarga. Saya telah melihat sepanduk berkaitan aktiviti gotong-royong telah diadakan di kawasan kediaman awak baru-baru ini. Seperti yang kita semua maklum, aktiviti gotong-royong dapat memupuk sikap bekerjasama dan merapatkan hubungan. Namun, saya juga ingin mengetahui kesan-kesan positif lain penganjuran aktiviti tersebut. Saya berharap awak dapat menjelaskannya kepada saya.

Yang benar,
Fatihah.

Jom!  **Tiada AEDES Tiada DENGGI**

Gotong Royong

7 Mac 2020 (Sabtu)
8.00 Pagi hingga 10.30 Pagi
Berkumpul di Surau Balai Islam Taman Ixora

Semua Penduduk Dijemput Hadir

Dengan Kerjasama:

1. Persatuan Penduduk Taman Ixora
2. KRT Taman Ixora
3. Majlis Perbandaran Sepang



FORMAT JAWAPAN : Format e-mel

<u>Format e-mel</u>	
a)	Alamat e-mel pengirim
b)	Alamat e-mel penerima
c)	Subjek
d)	Pengakuan
e)	Nama pengirim

KEHENDAK SOALAN :

Calon dapat membalas e-mel menceritakan kesan-kesan positif aktiviti gotong-royong.

CADANGAN IDEA :

1. Bahan 2 - atur cara majlis gotong-royong; seperti tarikh, hari, masa, tempat berkumpul, anjuran dan dengan kerjasama serta slogan gotong-royong.
2. Bahan 1 - Kesan positif aktiviti gotong-royong ialah memupuk sikap bekerjasama dan merapatkan hubungan.
3. Bahan 2 - Kesan positif aktiviti gotong-royong seterusnya ialah menghindarkan penyakit demam denggi.

Bahagian B

[70 markah]

[Masa yang dicadangkan : 1 jam 30 minit]

Pilih **satu** daripada soalan di bawah ini dan tulis sebuah karangan yang panjangnya antara 350 hingga 500 patah perkataan.

1. Ketagihan permainan video menyebabkan pemain mengalami tekanan, perubahan corak pemakanan dan tidur serta kurang tumpuan semasa belajar atau bekerja. Kesan paling serius ketagihan termasuklah kegagalan belajar, kehilangan pekerjaan dan kegagalan hubungan. Terdapat juga perkaitan antara ketagihan permainan video dengan masalah gangguan kerisauan.

Sumber : Prof. Datin Dr. Sherina Mohamad Sidek,
Pakar Perunding Perubatan dan Keluarga,
Jabatan Psikiatri Universiti Putra Malaysia.

Pernyataan di atas menerangkan kesan-kesan yang dialami seseorang akibat daripada ketagihan permainan video. Sebagai respon terhadap pernyataan tersebut, anda diminta menulis sebuah rencana untuk dimuatkan dalam majalah sekolah bertajuk 'Kesan-kesan Negatif Permainan Video'.

Tulis rencana itu selengkapnya.

FORMAT JAWAPAN : Rencana.

KEHENDAK SOALAN : Diharapkan calon dapat menulis rencana tentang kesan-kesan negatif permainan video.

CADANGAN IDEA :

- i) menyebabkan pemain mengalami tekanan.
- ii) perubahan corak pemakanan dan tidur.
- iii) kurang tumpuan semasa belajar atau bekerja.
- iv) keganasan kepada remaja.

2. Malaysia merupakan negara yang sesuai untuk aktiviti pertanian. Walaupun sektor ini boleh menjamin masa depan tetapi kerjaya dalam sektor ini kurang diminati oleh generasi muda. Lebih menyedihkan lagi apabila sektor ini dikuasai oleh pendatang asing tanpa izin.

Sumber : *Internet*

Senario di atas menggambarkan realiti sebenar sektor pertanian di negara kita. Sekiranya keadaan tidak ditangani segera, kebergantungan sektor ini kepada pekerja asing menjadi semakin kritikal.

Bincangkan usaha-usaha yang boleh dilakukan oleh pelbagai pihak untuk menarik minat generasi muda tempatan menceburi sektor pertanian.

FORMAT JAWAPAN : Tiada format.

1103/1

KEHENDAK SOALAN : Diharapkan calon dapat menulis usaha-usaha oleh pelbagai pihak dalam menarik minat generasi muda menceburi sektor pertanian.

CADANGAN IDEA :

- i) ibu bapa melatih anak-anak sejak kecil tentang bidang pertanian.
- ii) kerajaan menawarkan peluang pekerjaan yang luas dalam bidang pertanian.
- iii) sekolah menubuhkan kelab pertanian atau menawarkan subjek pertanian.
- iv) kerajaan mengadakan kempen galakan penyertaan dalam bidang pertanian.

3. Warisan negara merupakan harta dan kekayaan bangsa yang tidak dapat dijual beli serta memiliki nilai pengajaran yang dapat kita timba sewaktu menemukannya. Namun begitu, permainan tradisional seperti congkak, galah panjang, gasing dan batu seremban semakin lama semakin tidak mendapat tempat dalam kalangan masyarakat. Permainan tradisional dianggap kolot dan membosankan oleh sesetengah pihak. Oleh sebab itu, kita mestilah mengetahui faedah yang diperoleh apabila kita mempopularkan permainan tradisional.

Sumber : *Berita Harian*, Khamis 11 April 2019.

Tidak dinafikan bahawa permainan tradisional banyak memberikan faedah kepada masyarakat tanpa mengira usia dan bangsa. Banyak manfaat yang diperoleh melalui permainan tradisional ini.

Huraikan kebaikan-kebaikan permainan tradisional kepada masyarakat.

FORMAT JAWAPAN : Tiada format.

KEHENDAK SOALAN : Diharapkan calon dapat menerangkan kebaikan-kebaikan permainan tradisional kepada masyarakat.

CADANGAN IDEA :

- i) mengeratkan hubungan keluarga atau masyarakat - biasanya permainan tradisional dimainkan secara berpasangan atau berkumpulan - meningkatkan persaan kasih sayang dan kemesraaan.
- ii) membina sikap sabar dan kerjasama - bersabar dalam menuju kejayaan bekerjasama merancang strategi untuk menang.
- iii) menjimatkan wang - peralatan dijual dengan harga yang berpatutan dan sesetengahnya dapat dibuat sendiri - tidak memerlukan kuasa elektrik atau bateri untuk menggerakkannya.

4. Anak ayam turun sepuluh,
Mati satu tinggal sembilan;
Tuntutlah ilmu bersungguh-sungguh,
Supaya kamu tidak ketinggalan.

Anak ayam turun sembilan,
Mati satu tinggal delapan;
Ilmu boleh sedikit ketinggalan,
Tapi jangan putus harapan.

Sumber: Internet

Pantun di atas menerangkan kepentingan menuntut ilmu dalam kehidupan.

Bincangkan cara-cara menuntut ilmu dengan berkesan.

FORMAT JAWAPAN : Tiada format.

KEHENDAK SOALAN : Diharapkan calon dapat menerangkan cara-cara menuntut ilmu dengan berkesan.

CADANGAN IDEA :

- i) bersungguh-sungguh dan bersemangat ketika belajar.
- ii) tidak mudah putus harapan.
- iii) menjaga adab dengan guru.
- iv) mencatat isi pelajaran / menyediakan nota ringkas.
- v) menepati masa.