



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
Jabatan Pendidikan Negeri Terengganu

**MODUL
PERKEMBANGAN PEMBELAJARAN
SPM 2025**

MPP 3

**BAHASA MELAYU
KERTAS 1**

Nama :

Kelas :



DISEDIAKAN OLEH PANEL AKRAM NEGERI TERENGGANU

Tidak dibenarkan menyunting atau mencetak mana-mana bahagian dalam modul ini
tanpa kebenaran Pengarah Pendidikan Negeri Terengganu



Bahagian A

[30 markah]

Soalan ini **mesti** dijawab.*Petikan dan grafik di bawah menunjukkan maklumat tentang ketagihan permainan video.***Huraikan pendapat anda tentang ketagihan permainan video dalam kalangan murid.***Panjangnya huraian anda hendaklah antara 150 hingga 200 patah perkataan.*

Permainan video atau dalam Bahasa Inggeris ‘video game’ ialah permainan yang melibatkan interaksi antara muka pengguna melalui gambar yang telah dihasilkan oleh peranti video. Contoh permainan video ialah Mario Kart, Fortnite, Play Station dan lain-lain.

Ketagihan permainan video jejas tumpuan pelajar



Bahagian B

[70 markah]

Bahagian ini mengandungi empat soalan. Jawab satu soalan.

Tulis sebuah karangan yang panjangnya antara 350 hingga 500 patah perkataan.

1

KUALA LUMPUR: Masalah kesesakan jalan raya yang berlaku di Lembah Klang menyebabkan penduduknya terpaksa menghabiskan masa secara purata lebih 500 jam setahun di dalam kenderaan terutama pada waktu puncak. Peningkatan jumlah kenderaan persendirian menjadi faktor utama selain pembinaan atau baik pulih jalan raya yang rosak. Kemalangan jalan raya juga mengganggu aliran trafik yang sedia ada.

Sumber : *Internet*

Berdasarkan petikan di atas, jelaskan faktor-faktor yang menyebabkan masalah tersebut.

2

Semangat kejiranan semakin pudar dalam kalangan masyarakat kini. Menurut Ketua Perangkawan Malaysia, Datuk Seri Dr Mohd Uzir Mahidin, dalam kesibukan menjalani kehidupan sehari-hari dan perubahan gaya hidup, hampir sejuta rakyat Malaysia didapati tidak pernah bersemuka dengan jiran-jiran dalam tempoh sebulan. Hal ini telah mengakibatkan perpaduan negara kita musnah dalam sekilip mata.

Sumber: *Internet*

Huraikan kesan yang terdapat dalam petikan dan kesan-kesan lain apabila semangat tersebut semakin pudar dalam kalangan masyarakat.

[Lihat halaman sebelah

3

SEREMBAN: Isu pengabaian dan penderaan kanak-kanak semakin berleluasa dan membimbangkan masyarakat di negara ini. Sebanyak 2,240 kes penderaan kanak-kanak direkodkan Jabatan Kebajikan Masyarakat (JKM) di seluruh negara sehingga Ogos tahun 2024. Oleh hal yang demikian, pelbagai pihak berperanan penting untuk membendung isu pengabaian dan penderaan kanak-kanak ini.

Dipetik dan diubah suai daripada: astroawani.com.my

Huraikan peranan-peranan tersebut.

4

Agropelancongan merupakan sektor pelancongan yang kurang mendapat tempat di hati pelancong di negara kita. Agropelancongan ialah aktiviti melancong ke kawasan pertanian atau penternakan yang memberikan peluang kepada pelancong untuk turut serta dalam aktiviti yang dilakukan oleh pengusaha. Terdapat pelbagai aktiviti agropelancongan seperti penternakan, penanaman buah-buahan, penghasilan tenusu dan pertanian. Pelancongan ini memberikan manfaat kepada pengunjung untuk merasai sendiri pengalaman menjadi petani, membuka peluang pekerjaan kepada penduduk setempat selain membantu industri inap desa untuk terus berkembang.

Dipetik dan diubah suai daripada: hmetro.com.my

Huraikan manfaat-manfaat tersebut.

KERTAS PEPERIKSAAN TAMAT



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI TERENGGANU

MPP 3

SPM 2025

PERATURAN PEMARKAHAN

BAHASA MELAYU

BAHAGIAN A : KARANGAN RESPON TERTUTUP / TERHAD

BAHAGIAN A [30 markah]

1 . Contoh format penulisan komen :

T - menepati tugas

I - relevan, huraihan jelas

B - gramatis dari segi kata dan ayat, kosa kata luas

P - menarik dan berkesan

Petikan dan grafik di bawah menunjukkan maklumat tentang ketagihan permainan video.

Huraikan pendapat anda tentang tentang ketagihan permainan video dalam kalangan murid sekolah.

Panjangnya huraihan anda hendaklah antara 150 hingga 200 patah perkataan.

Kehendak / tugas soalan:

Calon perlu menghuraikan **kesan-kesan ketagihan permainan video dalam kalangan murid.**

Calon dikehendaki menjawab berdasarkan maklumat yang diberikan seperti di bawah:

Bahan 1 – Definisi Permainan video dan contoh permainan video

Bahan 2 – Kesan Permainan video – hilang tumpuan belajar

Bahan 3- Kesan Permainan video – menjejaskan kesihatan

Calon perlu menyentuh semua bahan sama ada sebagai idea utama, idea sampingan atau contoh.

- i. Sekiranya calon menyentuh semua bahan dan menambah idea lain **kesan-kesan ketagihan permainan video dalam kalangan murid**– diterima dan diperiksa seperti biasa
- ii. Jika calon **tidak menyentuh semua bahan** – maksimum peringkat **KEPUJIAN**
- iii. Calon yang menulis **melebihi 210 patah perkataan atau hingga ayat itu berakhir** – maksimum peringkat **KEPUJIAN**
- iv. Sekiranya calon menulis **kurang daripada 140 patah perkataan** – maksimum peringkat **MEMUASKAN**

BAHAGIAN B
[70 markah]

1. Contoh format penulisan komen :

- T** – menjawab tugas
- I** – relevan, huraij jelas
- B** – gramatis dari segi kata dan ayat, kosa kata luas dan tepat
- P** – menarik dan berkesan

Soalan 1

Berdasarkan petikan di atas, jelaskan faktor-faktor yang menyebabkan masalah tersebut.

Kehendak / tugas soalan:

Calon diminta menjelaskan faktor-faktor berlakunya masalah kesesakan jalan raya yang terdapat dalam petikan.

CADANGAN JAWAPAN :

- Peningkatan jumlah kenderaan persendirian
- Pembinaan atau baik pulih jalan raya yang rosak
- Kemalangan jalan raya

Kemungkinan jawapan :

1. Calon menghuraikan semua idea dalam petikan dan ditambah idea lain. Disemak seperti biasa.
2. Calon menghuraikan sebahagian idea dalam petikan dan ditambah idea lain.
Maksimum peringkat **KEPUJIAN**.
3. Calon menghuraikan idea tambahan sahaja. Maksimum peringkat **BAIK**.

Soalan 2

Huraikan kesan yang terdapat dalam petikan dan kesan-kesan lain apabila semangat tersebut semakin pudar dalam kalangan masyarakat.

Kehendak/tugasan soalan:

Calon perlu mengemukakan kesan-kesan apabila semangat kejiranan semakin pudar dalam kalangan masyarakat yang terdapat dalam petikan dan kesan-kesan lain.

Cadangan idea

- perpaduan negara kita musnah (petikan)
- Mementingkan diri sendiri / tidak bertegur sapa
- Wujud pelbagai gejala sosial
- Keharmonian setempat tergugat / mudah berlaku salah faham / percaduhan
- Terpinggir daripada masyarakat
- Idea-idea lain yang sesuai boleh diterima.

Kemungkinan jawapan :

1. Calon tidak mengemukakan idea yang terdapat dalam petikan - Maksimum peringkat **KEPUJIAN**
2. Calon tidak mengemukakan usaha memupuk nilai-nilai murni, tetapi aspek lain - Maksimum peringkat **PENGUASAAN MINIMUM**.

Soalan 3

Huraikan peranan-peranan tersebut.

Kehendak / tugasan soalan

Calon dikehendaki menghuraikan peranan pelbagai pihak untuk membendung isu pengabaian dan penderaan kanak-kanak.

Cadangan Idea :

- Peranan ibu bapa – mengawasi dan memantau keadaan fizikal mahupun emosi anak-anak.
- Peranan pihak masyarakat –melaporkan kes sekiranya mendapati berlaku penderaan di sekitar kediaman.
- Peranan kerajaan - menguatkuasakan undang-undang perlindungan kanak-kanak
- Peranan media – kemen kesedaran
- Idea-idea lain yang sesuai diterima.

Kemungkinan jawapan :

1. Calon mengemukakan langkah yang diambil oleh satu pihak sahaja. Maksimum peringkat **KEPUJIAN**

Soalan 4

Kehendak / tugasan soalan

Calon dikehendaki menghuraikan manfaat agropelancongan yang terdapat dalam petikan

- merasai sendiri pengalaman menjadi petani
- membuka peluang pekerjaan kepada penduduk setempat
- membantu industri inap desa.

Kemungkinan jawapan :

1. Calon menghuraikan semua idea dalam petikan dan ditambah idea lain. Disemak seperti biasa.
2. Calon menghuraikan sebahagian idea dalam petikan dan ditambah idea lain. Maksimum peringkat **KEPUJIAN**.
3. Calon menghuraikan idea luar sahaja. Maksimum peringkat **BAIK**.

- Jika calon menulis dalam bentuk poin (Bahagian A dan B) – maksimum peringkat - **TIDAK MENCAPAI TAHAP PENGUASAAN MINIMUM**
- Bahagian B
 - Bilangan perkataan **511** dan ke atas – maksimum peringkat **KEPUJIAN**
 - Bilangan perkataan **339** dan ke bawah – maksimum peringkat **BAIK**

Perkataan yang dikira sebagai satu patah perkataan :

1. Puisi	2. Nama Khas	3. Penanda wacana	4. Angka
5. Alamat	6. Peribahasa	7. Tajuk (rencana/ surat)	8. Tarikh
9. Kata Sendi 'di' dan 'ke'		10. Maksud Hadis / Al-Quran / Kata-kata Tokoh	