

Skema jawapan kertas 2 Tingkatan 5 PPT 2022

No Soalan	Jawapan	Markah
1.	<p>(a) Nyatakan sistem peredaran X dan Y. Peredaran X : Pulmonari Peredaran Y : Sistemik</p> <p>(b) Bezakan diantara sistem peredaran X dan sistem peredaran Y. X : satu proses yang membawa darah kurang oksigen ke paru-paru untuk pertukaran gas sebelum darah yang kaya oksigen dikembalikan semula ke jantung. Y : proses membawa darah yang kaya oksigen ke seluruh tisu badan dan darah yang kurang oksigen kembali semula ke jantung.</p> <p>(c) Nyatakan satu faktor yang menyebabkan darah kembali ke jantung. 1. Penguncupan otot rangka 2. Fungsi injap 3. Kesan inspirasi</p> <p>(d) Bezakan diantara respirasi luaran dan respirasi dalaman. Respirasi luaran : berlaku di alveolus dalam paru-paru Respirasi dalaman : berlaku di tisu badan.</p>	<p>2M</p> <p>1M</p> <p>1M</p> <p>1M</p>
2.	<p>a) Nyatakan struktur neuron X. X : badan sel</p> <p>b) Apakah fungsi sistem neuron nukleus. - untuk mengawal semua aktiviti sel.</p> <p>c) Nyatakan dua fungsi sistem saraf. - menyalurkan impuls sensori daripada reseptor ke otak. - menerima impuls motor dari otak. - menyalurkan impuls motor ke efektor.</p> <p>d) Bezakan sistem saraf somatik dan sistem saraf autonomik. Sistem saraf somatik</p>	<p>1M</p> <p>1M</p> <p>2M</p> <p>1M</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Mengawal fungsi-fungsi motor yang melibatkan mekanisme tindakan terkawal seperti melakukan pergerakan. <p>Sistem saraf autonomik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengawal fungsi tindakan luar kawal contohnya kadar pernafasan, degupan jantung dan batuk. 	
3.a	Hukum inersia/Newton Pertama	1
b	Hukum reaksi/Newton Ketiga	1
	Hukum pecutan./Newton Kedua.	1
c.	Penggunaan daya yang tinggi semasa melakukan servis	1
	Kekuatan otot utama semasa melakukan servis	1
	Menggunakan sendi yang betul semasa melakukan servis.	1
	(pilih dua sahaja) terima mana2 jawapan yang relevan.	Mak 2
	Jumlah	5
4.a	4.2	1
	1. Kedudukan pusat graviti	1
	2. garisan gravity	1
b.	3. geseran	1
	4. luas tapak sokongan.	1
	5. jisim	1
	(mana2 jawapan – 2m)	Mak. 2
c.	- Menggunakan semua sendi-sendi.	1
	- penggunaan semua sendi mengikut urutan.	1
	- penggunaan otot kecil dan diikuti otot besar.	1
		Mak. 2

d.	<ul style="list-style-type: none"> 1. ketika menunggu hantaran balas dalam tenis. 2. Ketika menunggu tendangan penalty dalam bola sepak. 3. Ketika aksi angkat berat. <p>Mana-mana jawapan yang difikirkan releven.</p>	<p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>Mak. 1</p>
	Jumlah	5
5. a.	<ul style="list-style-type: none"> - Sistem visual 1 - Sistem vestibular 1 - Sistem somatosensori. 1 	2
b.	<ul style="list-style-type: none"> - gimrama 1 - lompat papan anjal 1 <p>Mana-mana jawapan yang releven.</p>	1
c.	<ul style="list-style-type: none"> - Jasad semakin stabil apabila kedudukan pusat gravity semakin rendah. - 1 - Stability lebih tinggi akan dicapai sekiranya tapak sokongan diluaskan pada arah tindakan daya. - 1 - Garis gravity perlu merentasi tapak sokongan pada titik <ul style="list-style-type: none"> i. Yang menghasilkan julat pergerakan yang tinggi. - 1 ii. Yang berlawanan arah dengan daya yang menghasilkan pergerakan. - 1 - Daya geseran yang tinggi pada tempat sentuhan permukaan dan jasad akan menghasilkan situasi yang lebih stabil. -1 <p>(Pilih 2 jawapan.)</p>	2
6	<p>a. Daya Tahan Otot</p> <p>b. – Pemain badminton membalas pukulan dalam satu rali panjang.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pelari maraton mengangkat kaki untuk larian jarak jauh. - Peserta lumba basikal lebuhraya mengayuh basikal dalam jarak yang jauh. <p>** mana-mana aksi sukan yang munasabah</p> <p>c. – lompat jauh berdiri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ujian baling dan tangkap bola tennis - Ujian dirian bangu 	<p>1 markah</p> <p>1 markah</p> <p>1 markah</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Merentas desa - Berbasikal jarak jauh <p>(c)</p> <p>15 gram X 9 = 135 kkcl 40 gram X 4 = 160 kkcl 10 gram X 4 = 40 kkcl 135 + 160 + 40 = 335 kkcl</p>	1 1 1 1	2	4
10	<p>(a) - membina otot</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membina tisu - Membaik pulih tisu yang rosak - Membina enzim untuk tindak balas metabolisme - Membina hormon - Membekalkan sumber tenaga <p>(b) 1.2 X 80 kg = 96 gram hingga 1.7 X 80 kg = 136 gram Keperluan atlet Y ialah 96 hingga 136 gram</p>	1 1 1 1 1 1	1 2	3 2

Soalan	Jawapan	Markah
11.	<p>a) Namakan pergerakan yang ditunjukkan oleh atlet pada rajah 2. Rajah 2 : Pergerakan kurvilinear</p> <p>b) Jelaskan gerakan yang dilakukan oleh atlet gimnastik dalam acara palang pada rajah 1. Rajah 1 : Pergerakan rektilinear Pergerakan yang melibatkan sesaran dalam satu landasan lurus</p> <p>c) Bezakan diantara pergerakan linear dan pergerakan projektil Pergerakan linear : menggambarkan pergerakan semua bahagian objek yang bergerak lurus. Pergerakan projektil : pergerakan jasad yang tersesar ke udara dan jatuh semula ke bumi yang dipengaruhi oleh daya tarikan graviti dan rintangan udara.</p> <p>d) Huraikan tiga faktor yang mempengaruhi pergerakan kinematik projektil.</p> <p>1. Sudut pelepasan : Sudut pelepasan dan kesan rintangan angin mengawal bentuk layangan. Sudut pelepasan ialah 45 darjah.</p> <p>2. Ketinggian pelepasan :</p>	1M 1M 2M 6M

	<p>Dalam keadaan sudut pelepasan dan halaju pelepasan yang sama, projektil yang dilepaskan lebih tinggi akan melayang lebih jauh.</p> <p>3. Kelajuan pelepasan : Apabila sudut pelepasan dan faktor lain adalah tetap, kelajuan pelepasan akan menentukan jarak layangan.</p>	
12.	<p>(a) Namakan dan terangkan jenis lakuan motor berdasarkan aksi pada Rajah 2. Rajah 2 : lakuan motor voluntari</p> <p>(b) Bezakan diantara kemahiran generik dan kemahiran sekunder. Kemahiran generik :Kemahiran yang diwarisi, wujud dalam kod genetik,berlaku sejak lahir kedunia. Kemahiran berkembang secara semulajadi bersama-sama kematangan seseorang. Kemahiran sekunder : Kemahiran yang dipelajari dan mempunyai objektif khusus, bergantung pada perlakuan yang ingin dihasilkan.</p> <p>(c) Huraikan dan berikan contoh kriteria permulaan dan pengakhiran kemahiran terkawal dan luar kawal pelaku kemahiran diskrit, kemahiran berterusan dan kemahiran bersiri.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. kemahiran diskrit kemahiran yang mempunyai titik permulaan dan pengakhiran yang spesifik yang melibatkan pergerakan pantas dalam masa terhad. Contoh : melakukan smesy dalam permainan badminton. 2. kemahiran berterusan kemahiran yang melibatkan perlakuan yang sama diulang berkali-kali dengan titik mula dan titik akhir yang arbitrari. Kemahiran ini juga ditentukan oleh pelaku. Contoh : berenang dan berlari. 3. kemahiran bersiri. Kemahiran yang menggabungkan kemahiran diskrit dan kemahiran berterusan. Contoh : aksi dalam acara lompat tinggi. 	<p>2M</p> <p>2M</p> <p>6M</p>