

SULIT

**PERATURAN PEMARKAHAN
SOALAN PERCUBAAN SPM
TAHUN 2025**

**KESUSASTERAAN MELAYU
KOMUNIKATIF
2216/1**

BAHAGIAN A

[40 markah]

1	Unsur bunyi	Mar kah
(i)	Asonansi Contoh : <u>A</u> pabila terpelih <u>a</u> ra kuping / k <u>h</u> abar yang j <u>a</u> hat tid <u>a</u> kl <u>a</u> h d <u>a</u> mping. (pengulangan bunyi vokal a dalam baris)	1+1
(ii)	Aliterasi Contoh : Bersunggu <u>h</u> -sunggu <u>h</u> engkau memeliharakan tangan (pengulangan bunyi konsonan g dalam baris)	1+1
(iii)	Rima akhir Contoh : aa	1+1
[Maksimum : 4 markah]		
2	Perwatakan	
(i)	Seorang yang bersungguh-sungguh melakukan sesuatu perkara/tindakan Contoh: Betul. Sungguh. Itu pun kalau pak cik sanggup mengajarnya.	1+1
(ii)	Seorang yang mencintai warisan / tradisi nenek moyang Contoh: Sebak kerana gembira, rupa-rupanya di zaman manusia serba moden dan canggih masih ada anak remaja yang mencintai tradisi nenek moyangnya.	1+1
[Maksimum : 4 markah]		
3	Gaya bahasa	
(i)	Personifikasi Contoh: Bahkan, ketika angin mencuri-curi masuk/ Bayangnya menjerit-jerit cemas	1+1
(ii)	Hiperbola Contoh: Maut lebih pantas daripada angin	1+1
[Maksimum : 4 markah]		
4	Ciri drama	

	(i)	Dialog Contoh : MAT PIAH: Bunyi meriam? Sultan Abdullah? Tuan merapu apa ni? Yang tu bunyi motor mat rempit, tuan oi! Mat rempit! tahu? BLACKWAY: Mat rempit? Mat rempit bala tentera mana? Burma? Bugis?/ Perbualan antara Mat Piah dengan Blackway	1+1 1+1
	(ii)	Ada watak / pelakon Contoh : Mat Piah, Blackway	1+1
	(iii)	Ada aksi Contoh : Muncungkan mulut menunjuk satu arah / BLACKWAY ketakutan menutup muka sambil curi-curi melihat Mat Piah dari celah- celah jari-jemarinya.	1+1
			[Maksimum : 4 markah]
5		Latar tempat	
	(i)	di dalam hutan rimba Contoh :Maka sesatlah ia budak di dalam hutan rimba yang besar.	1+1
	(ii)	di bawah pohon kayu Contoh : Maka berhentilah ia di bawah pohon kayu berhentikan lelahnya.	1+1
	(iii)	Tasik Hijau Contoh : Setelah sudah budak itu berjalan, maka ia pun kembalilah pulang ke Tasik Hijau itu.	1+1
			[Maksimum : 4 markah]
6		Latar masyarakat	
	(i)	Masyarakat yang bekerja sebagai nakhoda Contoh : Empat belas nakhoda itu ialah pahlawan baharu Ogonshoto, katanya.	2+2
	(ii)	Masyarakat yang rajin berkerja Contoh: Mereka sedang bekerja keras menarik aisberg, demi umat manusia dan kelangsungan hidup di Ogonshoto.	2+2
	(iii)	Masyarakat yang patuh pada arahan Contoh: Kita menjawab, tugas anda yang akan dibayar tinggi hanyalah untuk menggerudi dan mengikat aisberg itu. Urusan selanjutnya serahkan kepada anak-anak Ogonshoto	2+2
			[Maksimum : 4 markah]
7		Unsur keagamaan	

	(i)	Institusi berunsurkan keagamaan Contoh : Dengan terdirinya surau di kampungnya, Pak Mid menyumbangkan sedikit daripada habuan pampasan yang diterima./ surau	1+1
	(ii)	Amalan berunsurkan keagamaan Contoh : Pak Mid menyumbangkan sedikit daripada habuan pampasan yang diterima./ Bagi Pak Mid, usaha dan doa kepada Allah adalah penting jika mahu berjaya dalam apa-apa jua yang dicitakan	1+1
	(iii)	Peralatan berunsurkan keagamaan Contoh : Dia membelikan lima puluh helai kain sejadah untuk surau./ kain sejadah	1+1
			[Maksimum : 4 markah]
8		Saranan	
	(i)	Berterus terang dalam sesuatu perkara Huraian : Presiden sepatutnya berterus terang kepada pemuda itu punca dia menjadi mangsa dalam permainan itu.	2+2
	(ii)	Sifat belas kasihan sesama manusia Huraian : Presiden sepatutnya mempunyai sifat belas kasihan terhadap pemuda itu dengan merawat kecederaannya.	2+2
	(iii)	Mematuhi peraturan Huraian : Presiden sepatutnya mematuhi peraturan permainan yang telah ditetapkan.	2+2
			[Maksimum : 4 markah]
9		Pengajaran	
	(i)	Kita hendaklah mendoakan kebaikan orang lain. Contoh : Saya harap mata Mak Munah akan baik seperti sediakala	1+1
	(ii)	Kita hendaklah menyayangi ibu bapa Contoh: Saya harap kasih sayang anak dan ibu ini tambah kuat.	1+1
	(iii)	Kita hendaklah bersangka baik terhadap orang lain. Contoh : Saya tak fikir Zaki lupakan Anna, Saya tak fikir begitu.	1+1
	(iv)	Kita hendaklah sanggup berkorban Contoh: Lagipun pengorbanan Mak Munah membelanjakan pengajian Zaki sungguh besar, Anna. / Sampai satu kali dia jatuh sakit kuat. Waktu itu Zaki dalam tahun akhir di Universiti Cambridge. Mak Munah tak mahu beritahu Zaki.	1+1
			[Maksimum : 4 markah]
10		Ciri kepimpinan	

	(i)	Pemimpin yang hebat Contoh: Kerajaan besar bukan suatu Takluk banyak sudahlah tentu	2+2
	(ii)	Pemimpin yang berkuasa/ berpengaruh Contoh : Dihadap sekalian hulubalang menteri, Ramainya tidak lagi terperi.	2+2
			[Maksimum : 4 markah]

BAHAGIAN B

(60 MARKAH)

11		SAJAK RANTING	Mar kah
	(a)	<p>Nada Sinis Contoh: Tak semua percaya daun-daun dihargai kerana seruas ranting./</p> <p>Orang selalu mengingat bayu yang terasa dan tak berupa/</p> <p>ungas pun selalu menyanyikan madu yang terpetik daripada sari bunga.</p> <p>*mana-mana contoh petikan sajak yang relevan diterima</p>	2 1 1 1
			[Maksimum : 4 markah]
	(b)	Bentuk sajak	
		Empat bentuk yang terdapat dalam sajak tersebut :	1+ 1
	i)	Mempunyai rangkap/ berangkap Contoh: mempunyai lima rangkap	1+ 1
	ii)	Bilangan baris serangkap adalah tidak sama Contoh: mempunyai tiga hingga lima baris serangkap	1 +1

		<p>iii) Bilangan patah perkataan setiap baris adalah tidak sama Contoh: mempunyai dua hingga lima patah perkataan dalam sebaris</p>	1 +1
		<p>iv) Bilangan suku kata setiap baris adalah tidak sama Contoh: mempunyai lima hingga dua belas suku kata sebaris</p>	
		<p>v) Rima akhir tidak sama Contoh: abc,aba,abab,aaba,aabcc</p>	1 +1
		<p>vi) Berbentuk bebas Contoh : kerana rima akhir tidak sama</p>	1 +1
		[Maksimum : 8 markah]	
	(c)	Pengkaryaan	
		<p>Berdasarkan kreativiti anda, cipta sajak yang bertemakan Tanggungjawab Terhadap Alam Sekitar.</p> <p>i. Tema</p> <p>ii. Bentuk</p> <p>iii. Bahasa</p> <p>iv. Kreativiti</p> <p>Nota:</p> <p>1. Jumlah baris sajak yang dicipta oleh calon, kurang daripada tujuh baris, berikan 4 markah maksimum.</p> <p>2. Jumlah baris yang dicipta oleh calon tujuh hingga sebelas baris, berikan 1 markah maksimum untuk bentuk.</p> <p>3. Jika calon tidak menulis tajuk sajak, tolak 1 markah kreativiti.</p> <p>4. Jumlah baris sajak yang dicipta oleh calon lebih daripada 15 baris, periksa seperti biasa.</p> <p>5. Sajak yang tidak menepati tema sajak, berikan 0 markah Tema .</p>	<p>2</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>2</p>
		[Maksimum : 8 markah]	
12	(a)	Novel naratif	
		Pemindahan maklumat	
		i. Penyu raksasa yang akan membawa alamat buruk	1
		ii. penduduk Ogonshoto harus pindah	1
		iii. cari daratan Baharu	1
			1

		<p>iv. perlu sebuah bahtera bahtera yang cukup besar</p>	
			[Maksimum : 4 markah]
	(b)		
		<p>Perwatakan</p> <p>i. Seorang yang penyabar Huraian: Nakhoda bersabar apabila dirinya diejek oleh penduduk di warung kopi ketika ingin menyampaikan cerita tentang penyu raksasa</p> <p>ii. Seorang yang bijak dalam merancang sesuatu perkara Huraian: Nakhoda membina kapal besar untuk membawa sebanyak mungkin penduduk wilayah Ogoshoto daripada gempa bumi yang bakal berlaku/ Nakhoda merancang perkara yang perlu dilakukan sebelum membina bahtera yang akan membawa mereka belajar nanti</p> <p>iii. Seorang yang tidak mudah berputus asa Huraian: Nakhoda tidak pernah berasa berputus asa menceritakan perihal penyu raksasa kepada penduduk kampung sehinggalah mereka mempercayainya dan pengikut Nakhoda semakin hari semakin bertambah</p> <p>iv. Seorang yang prihatin terhadap orang lain Huraian: Nakhoda bertanyakan keadaan penyakit yang dialami oleh penduduk dan mengarahkan mereka untuk berehat di gudang dahulu sebelum menaiki bahtera</p> <p>v. Seorang yang tenang menghadapi cabaran/ masalah Huraian: Nakhoda sendiri yang masuk ke dalam bahtera untuk menyasat lima orang penumpang yang terlepas masuk ke dalam bahtera</p> <p>vi. Seorang ketua yang berdedikasi dalam pekerja Huraian: Nakhoda mengarahkan penduduk kampung menyediakan peralatan untuk membina bahtera dengan segera sebelum penyu raksasa keluar dari gua</p>	<p>2+2</p> <p>2+2</p> <p>2+2</p> <p>2+2</p> <p>2+2</p> <p>2+2</p>
			[Maksimum : 8 markah]
	(c)		
		Pengkaryaan	

		<p>1. Isi</p> <p>2. Bahasa</p> <p>3. Bentuk</p> <p>4. Kreativiti</p> <p>Nota:</p> <p>1. Jika calon menghasilkan karya kurang 80 patah perkataan, berikan maksimum 2 markah untuk isi.</p> <p>2. Calon mengemukakan satu teknik plot, berikan maksimum 2 markah untuk teknik</p>	<p>2</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>2</p>
		[Maksimum : 8 markah]	
13	(a)	2 Gaya Bahasa	
		<p>i. Asonansi</p> <p>Huraian:</p> <p>Tersebut pula suatu perkataan/ Tersebut pula suatu perkataan (pengulangan huruf vokal e dalam baris ayat)</p>	1+1
		<p>ii. Aliterasi</p> <p>Huraian:</p> <p>Rakyatnya banyak tiada terkian/ Rakyatnya banyak tiada terkian perkataan (pengulangan huruf konsonan y dalam baris ayat)</p>	1+1
		<p>iii. Bahasa Istana</p> <p>Huraian:</p> <p>Raja/ Baginda / Tuanku/</p>	1+1
		<p>v. Bahasa Klasik</p> <p>Huraian:</p> <p>Laskarnya/ empunya/ terperi/ terkian/ hulubalang</p>	1+1
		[Maksimum : 4 markah]	
	(b)	Dua unsur patriotisme	
		<p>i. Patuh/ taat pada perintah raja</p> <p>Huraian:</p> <p>Bangsanya Ajam baginda itu, Kerajaan besar bukan suatu, Takluk banyak sudah tertentu, Menghantar ufti sekalian ke situ</p>	2+2
			2+2

		<p>ii. Bersatu padu dalam kehidupan</p> <p>Huraian:</p> <p>Banyaknya tidak menderita, Berlimpah sampai ke tepi kota, Bahana gemuruh gegak gempita, Menghadap baginda di atas takhta</p> <p>iii. Bangga dengan kebesarannya</p> <p>Huraian:</p> <p>Baginda melihat kebesarannya Sangatlah takbur pada rasanya Lalu bertitah kepada menterinya, Aku nan siapa tara bandingnya.</p> <p>(beri markah seperti biasa jika calon menghuraikan contoh berdasarkan rangkap)</p>	2+2
		[Maksimum : 8 markah]	
	(c)	Pengkaryaan (adaptasi syair ke pantun)	
		<p>Tema</p> <p>Bahasa</p> <p>Bentuk</p> <p>Kreativiti</p> <p><i>Nota:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Jumlah rangkap pantun yang dicipta oleh calon kurang daripada dua rangkap, berikan 4 markah maksimum. Jika calon tidak menulis tajuk pantun, tolak 1 markah kreativiti. Jika calon menghasilkan pantun lebih daripada dua rangkap, periksa seperti biasa. Pantun yang tidak menepati tema, berikan 0 markah tema. 	<p>2</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>2</p>
		[Maksimum : 8 markah]	
14		SASTERA HIKAYAT	Mar kah
	(a)	<p>a) Ciri Sastera Hikayat</p> <p>I. Berlatarkan alam nyata</p> <p>Huraian:</p> <p>Peristiwa berlaku di rumah budak miskin / di rumah syahbandar /</p>	1+1

		<p>di istana raja / di hutan / di kolam / di rumah orang tua</p> <p>II. Watak terdiri daripada watak manusia/haiwan/ dewa Huraian: Budak miskin / raja / ular / naga / helang / tikus/ Bentara Kala.</p> <p>III. Terdapat unsur penggambaran Huraian: Budak miskin keluar mengembara ke dalam hutan bersama-sama haiwan peliharaannya untuk pergi mencari anak naga yang hilang</p> <p>IV. Terdapat unsur magis Huraian: Cincin hikmat boleh menyediakan pelbagai makanan yang cukup apabila diminta oleh tuannya</p> <p>(lain-lain ciri Sastera Hikayat boleh diterima)</p>	<p>1+1</p> <p>1+1</p> <p>1+1</p> <p>1+1</p>
		[Maksimum : 4 markah]	
	(b)	Dua Sanjungan terhadap perwatakan Budak Miskin	
		<p>I. Sayang terhadap haiwan peliharaan Huraian: Budak miskin memelihara dan menyayangi/ menjaga anak ular, anak tikus, dan anak helang sebagai sahabatnya / budak miskin susah hati keluar ke hutan mencari anak ular naga yang hilang secara tiba-tiba.</p> <p>II. Taat kepada perintah/ arahan Huraian: Budak miskin pergi ke rumah Syahbandar setelah teman Syahbandar menyampaikan hasrat bahawa Syahbandar ingin melihat anak ular naga itu.</p> <p>III. Bijak dalam melakukan sesuatu tindakan Huraian: Budak miskin segera keluar ke hutan mencari anak ular naga yang hilang/ budak miskin memilih untuk mendapatkan cincin hikmat yang terdapat dalam mulut raja naga sebagai hadiah menjaga anak ular naga.</p> <p>(lain-lain isi dan huraian yang tepat boleh diterima)</p>	<p>2+2</p> <p>2+2</p> <p>2+2</p>
		[Maksimum : 8 markah]	

