



MAJLIS PENGETUA SEKOLAH MALAYSIA (MPSM) CAWANGAN KELANTAN

MODUL KOLEKSI ITEM PERCUBAAN SPM 2025

KESUSASTERAAN MELAYU KOMUNIKATIF KERTAS 1

UNTUK KEGUNAAN PEMERIKSA SAHAJA

SKEMA PEMARKAHAN

SKEMA

- 1 Sudut pandangan** **Markah**
- Sudut pandangan **orang ketiga** [1+3]
- (i) Katanya, dia mahu pergi ke muzium / dia
 - (ii) Di dalam teksi dia asyik bercerita tentang topeng-topeng suku kaum purba di Rai-Rapa / dia
 - (iii) Tak lama kemudian dia senyap / dia
 - (iv) Rupa-rupanya dia mati dalam teksi ini / dia
- [Maksimum: 4 markah]**
-
- 2 Gaya bahasa**
- (i) **Repitisi kata** [1+ 1]
Contoh: dia / tidak / antara
 - (ii) **Simile** [1+ 1]
Contoh: Sama ada Abang Said hidup atau tidak, dia tidak akan menjadi dia seperti tiga bulan lepas
 - (iii) **Inversi** [1+ 1]
Contoh: Bukan calang-calang orang pengirimnya / Pengirimnya bukan calang-calang orang.
 - (iv) **Repitisi frasa** [1+ 1]
Contoh: di atas sampul
- [Maksimum: 4 markah]**
-
- 3 Nilai**
- (i) **Kasih sayang** [1+1]
Contoh : Kuharap dia akan tahu juga terhadap nilai kasih sayangku, doktor.
 - (ii) **Keyakinan** [1+1]
Contoh : Walaupun Anna pergi, ibuku mesti melihat dunia kembali. Dan pada engkaulah, kuharap akan memberikan ibuku cahaya hidupnya kembali.
 - (iii) **Kegigihan** [1+1]
Contoh : Ya, Zaki. Aku akan cuba sedaya upayaku. Doakan saja.
- [Maksimum: 4 markah]**

4 Nada

Nada romantis 2

Contoh:

sewaktu bersemi benih percaya 1

di tabur subur di atas batas setia

bersinar perca-perca cahaya-yang

didamba tunas seponon akrab 1

adalah baja-baja bahagia; kerana

kelopak kehidupan mewarna

bersama harum kuntum kenanga(n)

[Maksimum: 4 markah]

5. Ciri sastera panji

(i) Ada unsur kepercayaan kepada mimpi. [2+2]

Contoh: Suatu malam Raden Menteri bermimpi Ken Tambohan
ditangkap harimau lalu ghaib ke dalam hutan.

(ii) Ada watak wira dan wirawati [2+2]

Contoh: Raden Menteri (watak wira) , Ken Tambohan (watak wirawati)

(iii) Watak terdiri daripada putera puteri raja jawa [2+2]

Contoh: Raden Menteri (putera raja jawa), Ken Tambohan (puteri raja jawa)

[Maksimum: 4 markah]

6. Maksud rangkap gurindam

- Maksud rangkap satu ialah di dunia ini banyak bentuk kemaksiatan (perbuatan dosa) tetapi kita sebagai manusia harus berusaha secara maksimum mungkin untuk menjauhi atau menghindarinya. 2
- Maksud rangkap kedua ialah setiap orang yang berdosa akan menerima hukuman tanpa melihat latar belakang bangsanya, sukunya, status sosialnya atau asal usulnya. 2

[Maksimum: 4 markah]

7. Perbandingan bentuk Puisi A dan Puisi B

- (i) Puisi A dan Puisi B mempunyai rangkap / ada rangkap / berangkap / satu rangkap. 4
- (ii) Bilangan baris dalam serangkap Puisi A dan Puisi B adalah sama / empat baris serangkap. 4
- (iii) Bilangan patah perkataan dalam sebaris Puisi A ialah tidak sama / puisi A mempunyai 4 patah perkataan manakala Puisi B mempunyai 3 hingga 4 patah perkataan sebaris. 4
- (iv) Bilangan suku kata dalam sebaris Puisi A dan Puisi B ialah tidak sama / Puisi A mempunyai 9 hingga 10 suku kata sebaris manakala Puisi B mempunyai 9 hingga 11 sukukata sebaris. 4
- (v) Rima akhir Puisi A dan Puisi B adalah tidak sama. Rima akhir Puisi A ialah abab manakala rima akhir Puisi B ialah aaaa. 4
- (vi) Puisi A dan Puisi B mempunyai jeda 4
- (vii) Puisi A mempunyai pembayang dan maksud manakala Puisi B setiap baris adalah maksud. 4
- (viii) Puisi A dan Puisi B berbentuk terikat. 4

[Maksimum: 4 markah]

8 Keperibadian unggul watak budak miskin

- (i) Tidak berputus asa dalam pekerjaan [2+ 2]

Contoh: Telah hari siang maka budak miskin itu pun terkejut daripada tidurnya itu lalu ia bangun, maka dilihatnya naganya itu sudah tiada. Maka ia pun berdebar rasa hatinya lalu segera ia turun dari rumahnya itu.

(ii) Gigih berusaha untuk mendapatkan sesuatu [2+ 2]

Contoh: Maka diturutnya bekas naga itu serta dengan anak helang dan anak tikus itu pun bersama-sama dengan budak itu berjalan mengikut bekas naga itu lalulah ke tengah rimba yang besar.

(iii) Setiakawan dalam persahabatan [2+ 2]

Contoh: Maka diturutnya bekas naga itu serta dengan anak helang dan anak tikus itu pun bersama-sama dengan budak itu berjalan mengikut bekas naga itu lalulah ke tengah rimba yang besar.

[Maksimum: 4 markah]

9. Citra masyarakat

(i) Gambaran masyarakat yang inginkan kemajuan. [2+ 2]

Contoh : Terbeliak mata penduduk kampung kuah apabila Encik Firdaus memberitahu mereka bahawa Bukit Emas akan dimajukan.

(ii) Gambaran masyarakat yang buta huruf dan tidak berilmu pengetahuan. [2+2]

Contoh : Encik Firdaus, yang baharu diangkat sebagai wakil rakyat menyampaikan ucapan dengan Bahasa kiasan yang memeningkan kepala penduduk-penduduk kampung yang latar persekolahan mereka pada tahap minimum dan ada yang langsung tidak pernah menjejakkan kaki dibangku sekolah kecuali Sahat.

[Maksimum : 4 markah]

10. Saranan terhadap latar masyarakat

(i) Menjaga kebersihan alam sekitar [2+2]

Huraian: Manusia moden sepatutnya tidak mencemar dan membuang semua kotoran ke laut / Manusia sepatutnya tidak membuang najis ke laut yang mengakibatkan air laut berbau busuk.

(ii) Menjaga keindahan alam [2+2]

Huraian: Manusia moden sepatutnya tidak meneroka tanah hutan yang boleh mencemarkan air laut / Manusia sepatutnya tidak mencuri bunga karang laut dari terumbu induk.

[Maksimum: 4 markah]

11 (a) Persoalan

- (i) **Persoalan kegigihan mencari rezeki** [2+2]

Contoh: Dinihari. Pukul 2:32 pagi.

(MAT PIAH berada di atas beca, menunggu rezeki terakhirnya.

- (ii) **Persoalan pergaulan bebas antara lelaki dan perempuan** [2+2]

Contoh: *Dari pintu besar hotel berjejeran keluar lelaki dan perempuan yang memakai pelbagai jenis pakaian beragam*

- (iii) **Persoalan kepelbagaian budaya hidup** [2+2]

Contoh: *Ada yang berpakaian drakula, pengemis, Robocop, puntianak, Frankenstein, lanun, dan sebagainya.*

- (iv) **Persoalan gejala sosial dalam masyarakat** [2+2]

Contoh: *Mereka tertawa-tawa dan membuat bising seketika kerana separuh mabuk.*

[Maksimum: 4 markah]

(b) Isu masyarakat

- (i) **Isu gejala sosial dalam masyarakat** [2+2]

Huraian: Sekumpulan mat rempit merempit pada waktu dini hari tanpa memikirkan tentang keselamatan diri sendiri dan orang lain.

- (ii) **Isu tidak menepati janji dalam masyarakat** [2+2]

Huraian: Pihak Inggeris tidak mematuhi perjanjian yang dibuat bersama Sultan Kedah untuk membantu Kedah jika diserang oleh Bugis

- (iii) **Isu penipuan pihak penjajah dalam masyarakat** [2+2]

Huraian: Penjajah Inggeris menggunakan tipu muslihat untuk mendapatkan Pulau Pinang daripada Sultan Kedah / Sultan Muhammad Jiwa dan Sultan Abdullah telah ditipu oleh Inggeris dalam perjanjian Inggeris sehingga Pulau Pinang jatuh ke tangan Inggeris.

- (iv) **Isu mementingkan keseronokan bersosial dalam masyarakat** [2+2]

Huraian: Pada waktu dinihari, ramai lelaki dan perempuan keluar dari hotel dengan pakaian beragam serta mabuk.

- (v) **Isu kemiskinan dalam masyarakat** [2+2]

Huraian: Mat Piah hidup dalam keadaan miskin. Dia tidak mempunyai rumah dan hidup bergelandangan di atas beca di sekitar bandar Georgetown

(vi) **Isu mempertahankan hak bangsa dalam masyarakat** [2+2]

Huraian: Mat Piah memarahi Blackway kerana mahu mengamuk.
Pada Mat Piah hanya bangsa Melayu sahaja yang boleh amuk.

[Maksimum: 8 markah]

(c) **Sambung dialog**

(i)	Idea / isi	2
(ii)	Teknik	2
(iii)	Bahasa	2
(iv)	Kreativiti	2

[Maksimum: 8 markah]

Nota:

1. Jika calon menulis dialog tidak menepati petikan, berikan 0 markah idea / isi.
2. Jika calon menulis kurang daripada enam dialog, berikan 4 markah maksimum.
3. Jika calon menulis selain daripada dialog drama, berikan 0 markah untuk teknik.
4. Jika jumlah markah idea / isi, teknik dan bahasa ialah 6 markah, berikan 2 markah kreativiti.

12 (a) **Tanda-tanda awal Tuan Wakil akan bersara**

(i)	tua	1
(ii)	nyanyuk	1
(iii)	orang-orangnya tidak pergi ke kampung	1
(iv)	orang-orangnya tidak pergi ke pedalaman seperti beberapa tahun lampau	1
(v)	Langkah terketar-ketar	1

[Maksimum: 4 markah]

(b) **Latar tempat**

(i) **Selat Gareva** [2+2]

Contoh: Kehadiran paus biru yang berenang di Selat Gareva dikatakan sebagai petanda baik untuk penduduk Ture.

(ii) **Ture** [2+2]

Contoh: Bekas Jeneral membeli rumah kecil di Ture dan dia mengadakan acara memuja 'Semangat rumah' di situ.

(iii) Hujung pengkalan Ture

[2+2]

Contoh: Bekas Jeneral dan pegawai kanan pemerintah akan berjumpa dengan Wakil Dewan di hujung pengkalan Ture

(v) Bilik mesyuarat

[2+2]

Contoh: Di bilik mesyuarat inilah bekas Pegawai Jeneral ditangkap atas pertuduhan membunuh Pegawai Kanan.

(vi) Tatamanu

[2+2]

Contoh: Jeneral mempunyai rumah besar di Tatamanu. Rumah tersebut diberikan kepada anak perempuannya yang baru lulus dari Universiti Wasada.

[Maksimum: 8 markah]

(c) Pengkaryaan

(i)	Idea / Isi	2
(ii)	Teknik	2
(iii)	Bahasa	2
(iv)	Kreativiti	2

[Maksimum: 8 markah]

Nota :

- 1 Jika calon menghasilkan karya kurang 80 patah perkataan, berikan maksimum 1 markah untuk isi.
- 2 Calon mengemukakan satu teknik plot, berikan maksimum 1 markah untuk teknik.

13. a) Tema

Bertemakan kepentingan alam semulajadi kepada manusia. [2+2]

Huraian : Matahari telah membantu penduduk bumi menerangi alam ini dengan pancaran cahayanya yang berterusan tanpa penghujung./

Contoh : Jalur sinar itu mula terbit

di permukaan pagi yang jernih
dan tidak pernah menyembunyikan
cahaya bersihnya di sela bumbungan daun /

Jalur sinar itu mula mewarnai alam
dan kehidupan, sehingga tidak ada
yang tersisa, dan setiap tanah benua
mendapat simbahannya. /

Meraikan semarak cahaya itu
seperti dalam satu pesta
sambil mengalu-alukan
kehadiran hujan yang turun

[Maksimum: 4 markah]

(b) Empat bentuk

(i) **Ada rangkap / berangkap** [1+1]
Contoh : Mempunyai tiga rangkap

(ii) **Bilangan baris serangkap tidak sama** [1+1]
Contoh : Mempunyai sembilan hingga dua belas baris serangkap

(iii) **Bilangan patah perkataan dalam sebaris tidak sama** [1+1]
Contoh : Mempunyai dua hingga tujuh patah perkataan sebaris

(iv) **Bilangan suku kata sebaris tidak sama** [1+1]
Contoh : Mempunyai lima hingga empat belas suku kata sebaris

- (v) **Rima akhir sama** [1+1]
Contoh : (R1 abcccdaceed)
(R2 abcccdecfffd)
(R3 abcdeeaba)

- (vi) **Berbentuk bebas** [1+1]
Contoh : Bilangan baris serangkap tidak sama/
Bilangan patah perkataan sebaris tidak sama/
Bilangan suku kata sebaris tidak sama/
Rima akhir tidak sama

[Maksimum: 8 markah]

(c) Pengkaryaan

- | | | |
|-------|------------|---|
| (i) | Tema | 2 |
| (ii) | Bentuk | 2 |
| (iii) | Bahasa | 2 |
| (iv) | Kreativiti | 2 |

[Maksimum : 8 markah]

Nota

1. Calon yang mencipta sajak, jumlah barisnya kurang daripada dua belas baris, berikan 6 markah maksimum.
2. Calon yang tidak menulis tajuk sajak, tolak 1 markah kreativiti.
3. Calon yang mencipta sajak, jumlah barisnya lebih daripada lima belas baris, periksa seperti biasa.
4. Sajak yang menepati tema, berikan 0 markah tema.

14. (a) Empat nama kitab

- | | | |
|-------|----------------------|---|
| (i) | Kitab Buqhyat-tullab | 1 |
| (ii) | Duruthsamin | 1 |
| (iii) | Fura'almasail | 1 |
| (iv) | Wirduzawahir | 1 |

[Maksimum: 4 markah]

(b) Pandangan terhadap persoalan

(i) Kepentingan mengamalkan ilmu yang diperolehi. [2+2]

Huraian : pemuda tersebut dikatakan sanggup datang beribu batu jauhnya dari Malaysia ke Sibolga untuk menuntut ilmu.

(ii) Sikap angkuh dan merendah-rendahkan orang lain [2+2]

Huraian : profesor memberitahu kepada pemuda tersebut supaya tidak perlu datang ke Barus untuk menimba ilmu, cukuplah dengan membaca buku-buku yang telah dibuat oleh professor tersebut.

(iii) Tanggungjawab mencari ilmu agama demi kehidupan yang mendatang. [2+2]

Huraian : Pemuda tersebut bersungguh-sungguh datang ke Barus untuk menuntut ilmu tasawuf dan mencapai tahap yang tertinggi sebagai hamba

[Maksimum : 8 markah]

(c) Unsur keagamaan

(i) Kitab- kitab berunsurkan keagamaan [2+2]

Contoh : Kitab Bughyat-tullab/ Duruthsamin/ Fura'almasail/
Wirduzawahir

(ii) Nama tokoh berunsurkan keagamaan [2+2]

Contoh : Tuan Guru Haji Hashim/ Hamzah Fansuri/
Shamsuddin Al Sumaterani/ Sheikh Nuruddin
ar-Raniri/ Abdul Raof Singkel

(iii) Ilmu berunsurkan keagamaan. [2+2]

Contoh : Ilmu tasawuf/ ilmu sufi

(iv) Gelaran / jawatan berunsurkan keagamaan [2+2]

Contoh : Tuan Guru/ Sheikh/ Syeikh

(v) Institusi berunsurkan keagamaan [2+2]

Contoh : Pondok

[Maksimum : 8 markah]

15 (a) Gaya bahasa pengulangan

- (i) **Asonansi** [1+1]

Contoh: khabar yang jahat tidaklah damping./
khabar yang jahat tidaklah damping
(pengulangan vokal a dalam baris)

- (ii) **Aliterasi** [1+1]

Contoh: Jika hendak mengenal orang yang baik perangai./
Jika hendak mengenal orang yang baik perangai
(pengulangan konsonan n dalam baris)

- (iii) **Repitisi kata** [1+1]

Contoh: yang/ daripada

- (iv) **Repitisi frasa** [1+1]

Contoh: Jika hendak mengenal orang yang/ Apabila terpelihara/
lihat kepada

- (v) **Responsi** [1+1]

Contoh: Jika hendak mengenal orang yang baik perangai,
lihat pada ketika bercampur dengan orang ramai.

[Maksimum: 4 markah]

(b) Pandangan terhadap pengajaran

- (i) **Kita hendaklah menjaga pandangan mata daripada melihat** [2+2]

perkara yang tidak baik/ terlarang agar nafsu dapat dikawal.

Huraian: Setiap orang perlu menjaga pandangan mata daripada melihat perkara-perkara yang mendatangkan keburukan./

Apabila terpelihara mata,
sedikit cita-cita

- (ii) **Kita mestilah menjaga pendengaran agar tidak terpengaruh** [2+2]

dengan perkara-perkara yang buruk

Huraian: Setiap orang perlu menjaga pendengaran daripada mendengar perkara yang tidak baik./

Apabila terpelihara kuping,
khabar yang jahat tidaklah damping.

- (iii) **Kita hendaklah menjaga perbuatan tangan agar dapat menghindari daripada melakukan perkara yang berdosa** [2+2]
Huraian: Pentingnya menjaga tangan agar tidak melakukan perbuatan yang tidak berfaedah dan berdosa./
Bersungguh-sungguh engkau memelihara tangan,
daripada segala berat dan ringan.
- (iv) **Kita janganlah makan secara berlebihan agar tidak berlakunya perbuatan yang tidak sopan.** [2+2]
Huraian: Setiap orang perlu bersederhana dalam pemakanan untuk mengelakkan perkara yang tidak baik./
Apabila perut terlalu penuh,
keluarlah fiil yang tiada senonoh.
- (v) **Kita mestilah menjaga langkah kaki agar tidak terpengaruh dengan perkara-perkara yang buruk.** [2+2]
Huraian: Setiap orang perlu menjaga langkah kaki daripada melangkah ke tempat-tempat yang tidak baik./
Hendaklah peliharakan kaki,
daripada berjalan membawa rugi.
- (vi) **Kita mestilah bersopan santun agar lebih dihormati dan disenangi dalam masyarakat.** [2+2]
Huraian: Nilai seseorang terletak pada etika dan budi pekerti, bukan pada kedudukan harta/ menilai martabat melalui tuturkata./
Jika hendak mengenal orang yang berbangsa,
lihat kepada budi bahasa.
- (vii) **Kita mestilah menggunakan masa dengan perkara yang berfaedah agar hidup menjadi lebih bermakna** [2+2]
Huraian: Kebahagiaan dinilai melalui kebijaksanaan dalam penggunaan masa seseorang.
Jika hendak mengenal orang berbahagia,
sangat memelihara yang sia-sia.
- (viii) **Kita mestilah menjaga akhlak dan kelakuan agar dipandang mulia oleh orang sekeliling.** [2+2]
Huraian: Setiap orang perlu menjaga tingkahlaku dan etika peribadi sebagai cerminan diri seseorang./
Jika hendak mengenal orang yang mulia,
Lihat kepada kelakuan ia.

- (ix) **Kita mestilah sentiasa membuat persediaan di dunia untuk bekal di akhirat** [2+2]

Huraian: Setiap orang perlu bersedia dengan bekal yang banyak untuk menuju ke akhirat. /

Jika hendak mengenal orang yang berakal,
di dalam dunia mengambil bekal.

- (x) **Kita mestilah menjaga tingkah laku semasa bergaul agar dipandang mulia oleh orang sekeliling** [2+2]

Huraian: Seseorang yang baik perangai akan dinilai melalui interaksi sosial/

Jika hendak mengenal orang yang baik perangai,
lihat pada ketika bercampur dengan orang ramai.

[Maksimum: 8 markah]

(c) Pengkaryaan - Adaptasi gurindam kepada pantun empat kerat.

- | | | |
|-------|------------|---|
| (i) | Tema | 2 |
| (ii) | Bentuk | 2 |
| (iii) | Bahasa | 2 |
| (iv) | Kreativiti | 2 |

[Maksimum: 8 markah]

Nota

1. Jumlah rangkap pantun yang dicipta oleh calon, kurang daripada dua rangkap berikan 4 markah maksimum.
2. Jika calon tidak menulis tajuk pantun, tolak 1 markah kreativiti.
3. Jumlah rangkap pantun yang dicipta oleh calon lebih daripada dua rangkap, periksa seperti biasa.
4. Pantun yang tidak menepati mana-mana maksud gurindam, berikan 0 markah tema

16. (a) Teknik plot

(i) Monolog dalaman

[1+1]

Contoh: Maka orang tua itu pun hairan serta berfikir dalam hatinya, “Budak ini bukannya sebarang-barang saktinya.”/ . Maka orang tua itu pun berfikir, “Jikalau demikian baiklah aku mengajak ia bertukar tongkatnya dengan parang putingku ini dan tiadalah payah aku pergi mencari, kerana akupun sudah tua”

(ii) Pemerian

[1+1]

Contoh: Setelah sudah maka orang tua itu pun makanlah bersama-sama budak itu./ Setelah sudah makan maka hidangan itu pun ghaiblah/ Setelah sudah ia berfikir itu, maka orang tua itu pun tidurlah dan budak itu pun tidurlah bersama-sama dengan anak helang dan anak tikus itu./ Seketika ia tidur itu maka haripun sianglah./ Maka budak itu pun bangunlah dan orang tua itu pun bangunlah dan budak itu pun mengambil tongkatnya lalu digertaknya./ Maka keluarlah nasi sehidang./ Maka budak itu pun mengajaklah orang tua itu makan bersama-sama./ Setelah sudah makan maka hidangan itu pun ghaib pula.

(iii) Dialog

[1+1]

Contoh: Maka orang tua itu pun berkata kepada budak itu, katanya,”Hai cucuku, mahukah tuan menukar tongkat itu dengan parang putingku ini!”/ Maka kata budak itu, “Apa gunanya parang puting itu?”/ Maka kata orang tua itu, “Gunanya parang puting itu, boleh kita suruh akan dia mengerat sendirinya barang apa pun dan jikalau musuh sekali pun bolehlah kita suruh pergi ia melawan dan boleh pula ia membesarkan dirinya.”

[Maksimum: 4 markah]

(b) Latar tempat

(i) Rumah budak miskin/ keluarga budak miskin/ rumah bonda budak miskin

[1+1]

Huraian: tempat kediaman budak miskin, ibu budak miskin, anak ular naga, anak helang dan anak tikus.

(ii) Rumah Syahbandar

[1+1]

Huraian: Budak miskin membawa anak ular naga, anak helang dan anak tikus ke rumah Syahbandar untuk ditunjukkan kepada Syahbandar. / Syahbandar menjemput budak miskin ke rumahnya untuk melihat kehebatan anak ular naga, anak helang dan anak tikus/ budak miskin ke rumah Syahbandar untuk bertemunya setelah mengembara selama beberapa hari.

- (iii) **Istana raja** [1+1]
Huraian: Budak miskin ke istana raja untuk menunjukkan kehebatan anak ular naga kepada raja.
- (iv) **Sungai** [1+1]
Huraian: tempat anak ular naga berendam.
- (v) **Tasik Hijau** [1+1]
Huraian: Tempat tinggal datuk naga/ keluarga naga/ budak miskin berjumpa dengan Raja Naga./ Budak miskin menerima cincin daripada Raja Naga
- (vi) **Di bawah sepohon pokok di dalam hutan** [1+1]
Huraian: Hulubalang Raja Naga / utusan bonda anak naga bertemu budak Miskin untuk menukarkan cincin hikmat dengan tongkat sakti.
- (vii) **Rumah orang tua di dalam hutan** [1+1]
Huraian: budak miskin menukar tongkat saktinya dengan parang puting kepunyaan orang tua.
- (viii) **Balai penghadapan istana Raja Indera Maha Dewa** [1+1]
Huraian: Raja Indera Maha Dewa dan semua pembesar negeri berkumpul di balai penghadapan untuk berbincang mencari jalan mendapatkan 'putera'.
- (ix) **Pulau Cahaya Purnama** [1+1]
Huraian: Raja Indera Maha Dewa dan permaisurinya pergi ke Pulau Cahaya Purnama dan berkaul/ bernazar/ berniat untuk mendapatkan putera.
- (x) **Kampung Raja/ Kota Raja** [1+1]
Huraian: Budak miskin membuat pertunjukan untuk menunjukkan kehebatan anak ular naga kepada rakyat/ orang kampung.
- (xi) **Di hutan** [1+1]
Huraian: Budak miskin melihat parang puting menebang pokok dengan sendirinya.
- (xii) **Di kolam** [1+1]
Huraian: Hulubalang naga masuk ke dalam kolam untuk menyejukkan badannya/ tempat budak miskin mendapat tongkat sakti.

[Maksimum: 8 markah]

(C) Adaptasi - Cipta syair

(i) Tema / Isi	2
(ii) Bentuk	2
(iii) Bahasa	2
(iv) Kreativiti	2

[Maksimum : 8 markah]

Nota:

1. Calon yang menghasilkan satu rangkap syair, berikan maksimum 4 markah.
2. Jika calon tidak menulis tajuk syair, tolak 1 markah kreativiti.
3. Rima yang tidak menepati rima akhir syair, tolak maksimum 1 markah bentuk
- 16 Isi yang tidak berkaitan dengan petikan, tolak maksimum 2 markah kreativiti