

JAWAPAN

UNIT 1

KESELAMATAN BENGKEL

- A 1. B 2. A 3. A 4. B 5. B
- B 1. Tudung
2. pakaian
3. rambut
- C 1. Bahan berbahaya
2. Bersihkan bahan yang tumpah dengan segera
- D 1. Putih
2. Kuning
3. Hijau
4. Merah
5. Biru
- E 1. Laluan keluar semasa kecemasan
2. Kawasan berkumpul semasa kecemasan
3. Bahan mudah terbakar
4. Kawasan larangan merokok
5. Sentiasa menjaga kebersihan
- F 1. disiram ; air
2. losen ; disapu
3. perubatan
- G 1. kemas dan teratur
2. sesuai dan selamat
- H 1. Berus atau penyedut habuk kecil
2. Kain lembut yang lembap
- I 1. Cahaya ; pengudaraan
2. pembaziran
3. kehilangan ; kecederaan
4. sempit ; laluan
- J 1. Murid akan mengalami kecederaan.
2. Murid akan licin dan terjatuh.

PAK-2 I

Jawapan murid

Praktis UASA

BAHAGIAN A

1. B 2. A 3. D 4. C

BAHAGIAN B

1. (a) sentuh
(b) penebat ; pinggang
(c) selesa ; bantuan

UNIT 2

PENGENALAN KEPADA REKA BENTUK

SK 2.1 Reka Bentuk

- A 1. corak
2. bentuk
- B 1. Reka bentuk kek
2. Reka bentuk topi
- C 1. kehendak
2. masa
3. urusan
4. gaya hidup
- D 1. Pereka grafik
2. Pereka fesyen
3. Cef
- E 1. Reka bentuk yang memudahkan untuk ditutup
2. Reka bentuk yang memudahkan untuk dipegang
3. Reka bentuk yang memudahkan untuk diminum
4. Reka bentuk yang memudahkan untuk disedut
- F 1. Garisan
2. Rupa
3. Bentuk
4. Tekstur
5. Saiz
6. Warna
7. Ruang
8. Nilai
- G 1. Tekstur
2. Saiz
3. Ruang
4. Bentuk





SK 2.2 Reka Bentuk Produk Bertema

- A 1. Garisan putus-putus
2. Garisan berlingkar
3. Garisan tebal
4. Garisan beralun
- B 1. ton ; gelap
2. bentuk
3. pergerakan

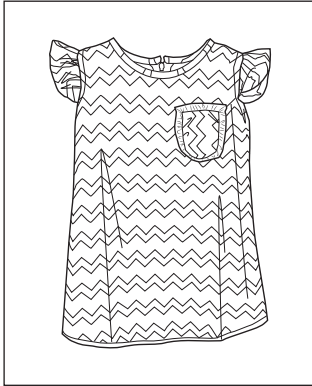
PAK-2 I

Jawapan murid
Contoh jawapan

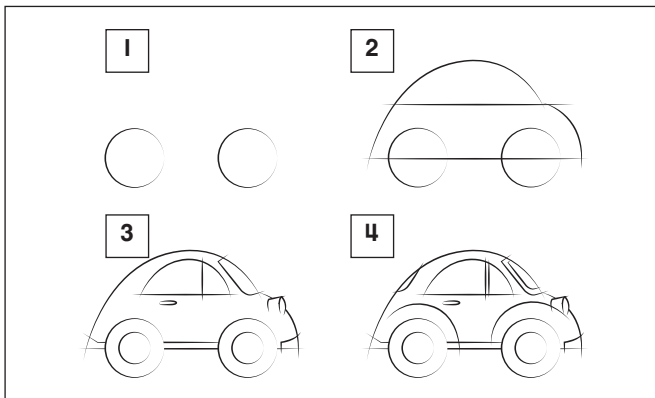
1. _____
2. _____

3. 
4. 
5. 
6. 

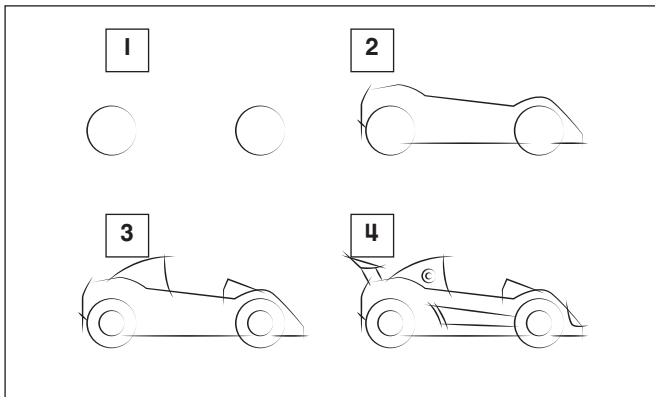
Baju yang bercorak garisan zig-zag



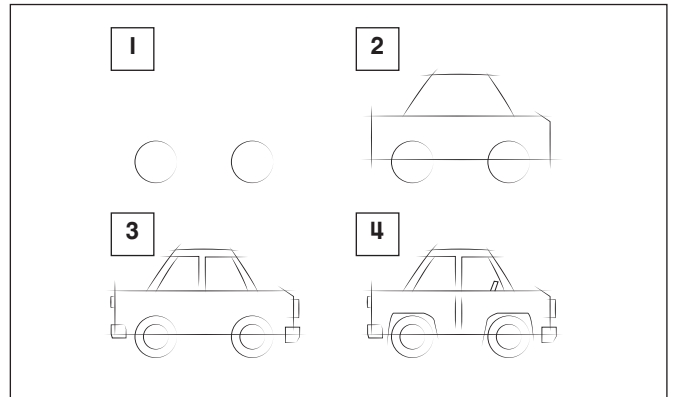
C Jawapan contoh : Kereta Impianku
Lakaran idea 1



Lakaran idea 2



Lakaran idea 3



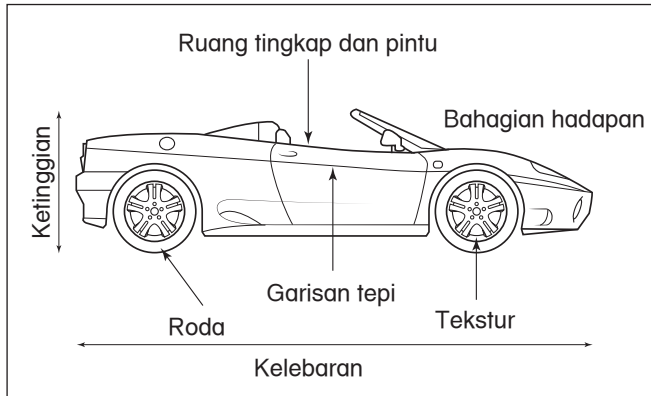
D Jawapan contoh

Lakaran Terbaik	Lakaran idea 2
Elemen	Analisis
1. Rupa	Fizikal tidak menarik dan perlu dibaiki
2. Bentuk	Bentuk kereta terlalu pendek
3. Saiz	Saiz roda, pintu dan tingkap perlu diubah suai
4. Ruang	Ruang tingkap dan ruang pintu perlu ditambah baik

E Jawapan contoh

1. Lakaran rupa ; Tidak sesuai ; Luruskan bahagian hadapan dan belakang ; Tambahkan cermin sisi ; Tambah bahagian bonet belakang
2. Ketinggian ; Sesuai
3. Ukuran roda, lampu, pintu; Tidak sesuai; Besarkan roda; Tambah pintu dan pemegang pintu; Ubah suai lampu; Ubah suai cermin hadapan; Buang bahagian ekor belakang; Rendahkan bahagian pemegang cermin belakang
Panjang dan lebar kereta; Tidak sesuai; Panjangkan kelebaran kereta
4. Tingkap, pintu dan bonet; Ubah suai bahagian ruang tingkap; Sesuaikan pintu dengan ketinggian kereta

F Jawapan contoh



G Produk murid

PAK-21

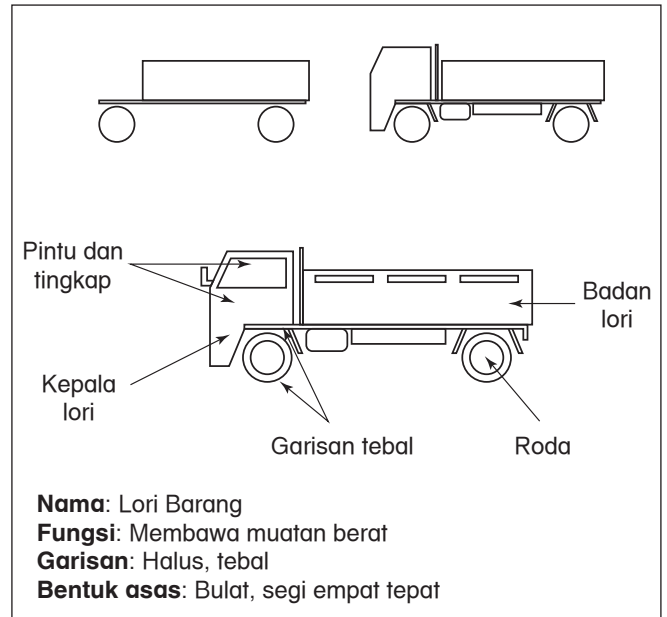
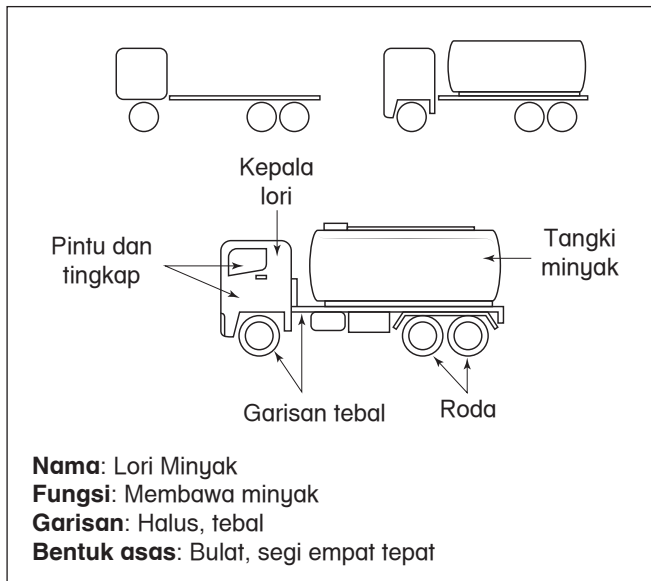
Jawapan contoh

Kaedah pembentangan – Berbantuan komputer

1. Kenderaan – Kereta
2. Kereta Impianku
3. Membawa ahli keluarga
4. Kadkod, rod, roda, pisau, gam perekat panas, pistol perekat panas
5. Segi empat tepat dan bulat
6. Halus, tebal, beralun, berlingkar
7. Kertas warna

Praktis UASA

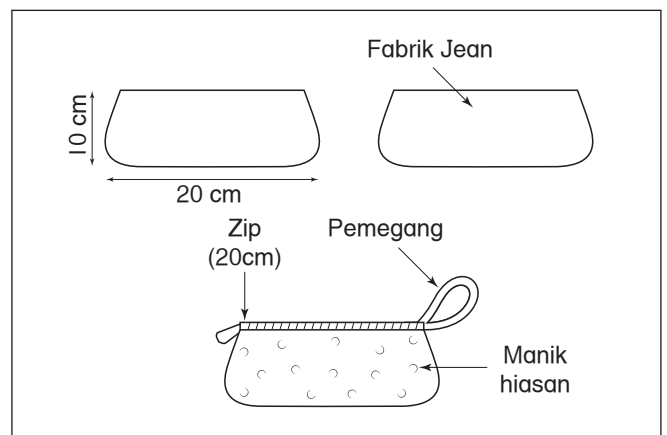
I. Jawapan contoh



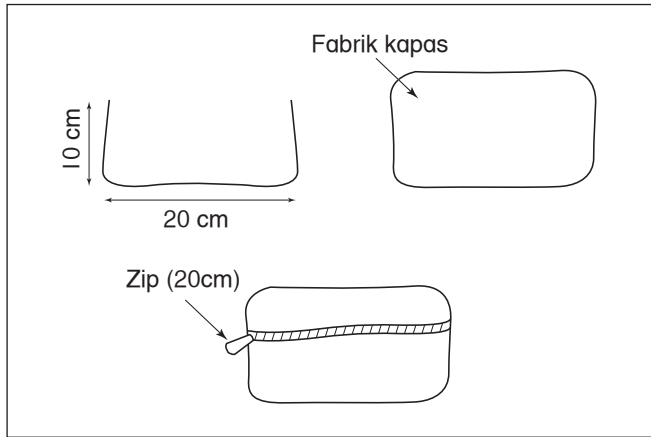
UNIT
3

PENGENALAN KEPADA TEKNOLOGI

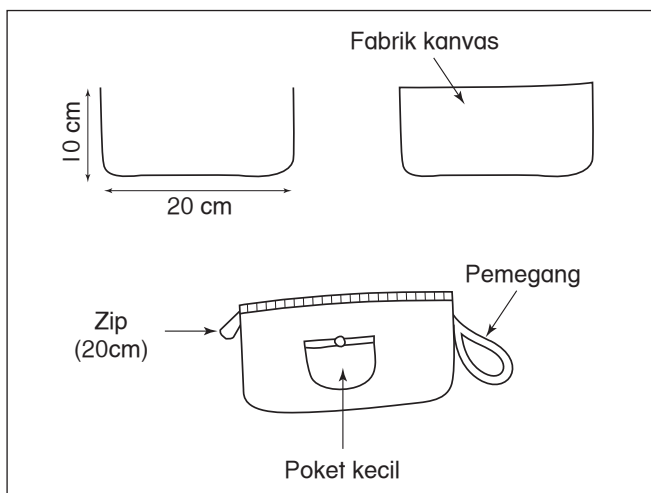
- A**
1. Teknologi robot pembersihan
 2. Teknologi robot penghantar makanan
 3. Teknologi pembuatan
 4. Teknologi pertanian
 5. Teknologi pengimejan
- B**
1. menjimatkan
 2. pekerjaan
 3. inovatif
 4. kehidupan
 5. komunikasi
 6. urusan
- C**
1. mesin jahit tangan / mesin jahit
 2. vakum / vakum robot
- D** Jawapan contoh : Bekas Pensel
Lakaran idea I



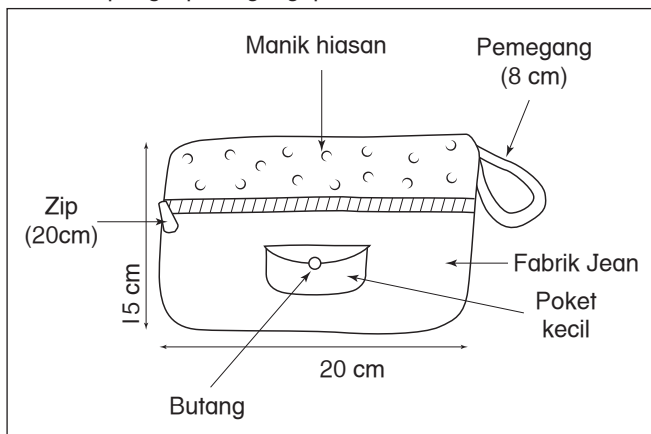
Lakaran idea 2



Lakaran idea 3



E Jawapan contoh – Lakaran yang dipilih ialah lakaran idea 2 dengan gabungan lakaran idea 1 dan idea 3 kerana mempunyai pemegang, poket kecil dan manik hiasan.



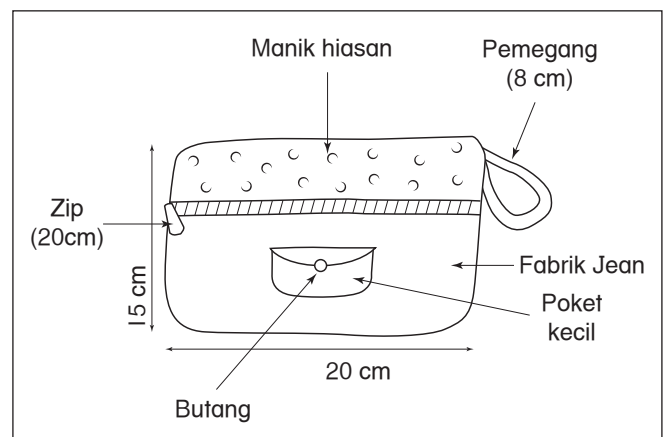
F Jawapan contoh

1. Mempunyai garisan halus, tebal dan berlingkar
2. Berbentuk segi empat tepat
3. Mempunyai saiz yang sederhana besar
4. Mempunyai tekstur kasar pada bahagian zip dan kain jeans serta tekstur kesat pada tali pemegang
5. Fabrik jeans yang berwarna biru lembut

G Jawapan contoh

1. Berbentuk segi empat tepat; Sesuai ; Boleh memuatkan pelbagai jenis alat tulis
Zip berada pada bahagian tengah ; Sesuai ; Sesuai dengan bentuk segi empat tepat
Tali pemegang di bahagian tepi ; Sesuai ; Memudahkan untuk dipegang
Poket kecil di bahagian depan ; Sesuai ; Sesuai untuk alat tulis kecil
2. Panjang zip 20 cm ; Sesuai dengan saiz produk
Saiz produk 10 cm x 20 cm ; Sesuai ; Sesuai dengan pelbagai jenis alat tulis
Panjang tali pemegang 8 cm ; Sesuai ; Sesuai dengan saiz produk
Saiz poket kecil 5 cm x 5 cm ; Sesuai ; Sesuai dengan produk
3. Fabrik jeans berwarna biru lembut ; Sesuai ; Warna lembut menyerikan produk
Zip berwarna perang ; Sesuai ; Sesuai dengan warna jeans biru lembut
4. Rupa bentuk geometri ; Sesuai ; Bentuk geometri segi empat tepat
5. Tekstur kain jeans yang kasar ; Sesuai ; Boleh tahan lasak
Tekstur tali pemegang yang kesat ; Sesuai ; Kukuh dan tahan lama

H



Bil	Bahan	Harga Seunit (RM)	Kuantiti	Jumlah (RM)
1.	Kain jean (22cm x 22 cm)	2.50	1 unit	1.50
2.	Benang	1.00	1 unit	1.00
3.	Zip (15 cm)	0.50	1 unit	0.50
4.	Butang	0.10	1 unit	0.10
5.	Tali	0.50	1 unit	0.50
6.	Manik haisan	0.50	1 unit	0.50
Kos Keseluruhan				4.10

J Produk murid

PAK-2 I

Jawapan contoh

1. Bekas Pensel
2. Bekas pensel serbaguna
3. Menyimpan alat tulis dan barangan lain
4. Kain jean berwarna biru lembut, zip, manik hiasan dan tali beg
5. Bentuk segi empat tepat
6. Mesin jahit tangan
7. Manik hiasan

Praktis UASA

Bil	Bahan	Harga Seunit (RM)	Kuantiti	Jumlah (RM)
1.	Fabrik	2.00	0.5 meter	1.00
2.	Benang	1.00	1 unit	1.00
3.	Kapur tukang jahit	0.50	1 keping	0.50
4.	Manik hiasan	1.00	½ plastik	0.50
5.	Zip 20 cm	1.00	1 unit	1.00
6.	Tali hiasan	0.50	1 unit	0.50
Kos Keseluruhan				4.50

UNIT 4

REKA BENTUK PEMBUNGKUSAN

- A 1. B 2. A 3. B 4. A 5. B
6. A

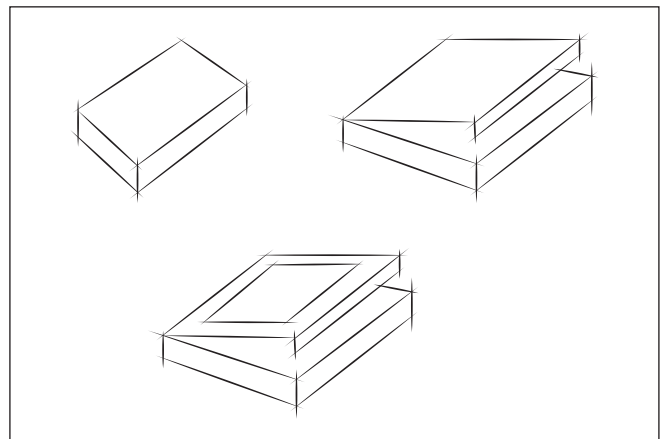
B Jawapan murid

- C 1. Mesra alam
2. Mesra pengguna
3. Kekal kualiti
4. Maklumat pelabelan
5. Mudah disimpan

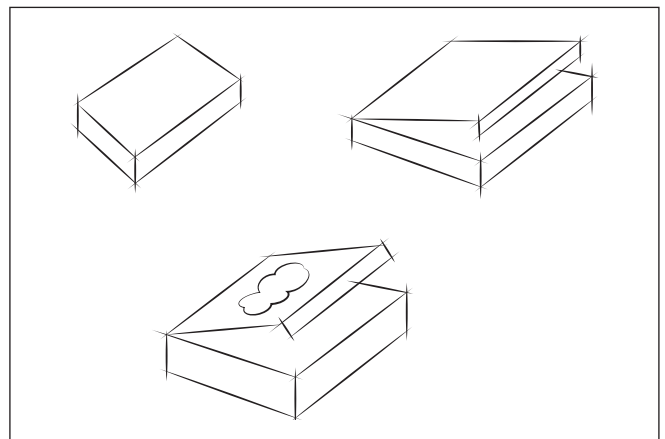
- D 1. menarik
2. tercemar
3. jualan
4. maklumat
5. melindungi
6. keselamatan

E 2. ✓

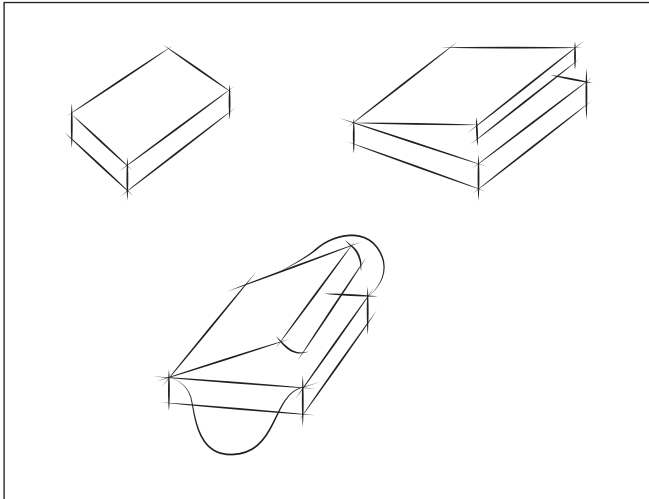
F Jawapan contoh
Lakaran idea 1



Lakaran idea 2



Lakaran idea 3



G Jawapan contoh – Lakaran yang dipilih ialah lakaran idea 3 dengan gabungan lakaran idea 2 kerana mempunyai tali pemegang dan plastik lutsinar bercorak

Elemen:

- Ruang
- Rupa
- Tekstur
- Nilai

Fungsi:

- Membungkus kuih dan kek cawan

H Jawapan contoh

1. Aliran udara ; Tidak sesuai ; Tambah lubang udara agar makanan mendapat aliran udara yang baik
2. Satu warna sahaja dan tiada corak ; Tidak sesuai ; Tambah warna yang pelbagai dan corak yang menarik di luar kotak
3. Tekstur kotak dan plastik lutsinar yang rata dan licin ; Sesuai ; Menyerlahkan pembungkusan Tekstur tali pemegang yang kasar ; Sesuai ; Supaya mudah dipegang dan tidak licin
4. Saiz kotak ; Sesuai ; Saiz yang sesuai untuk pembungkusan kuih dan kek cawan yang kecil

I. Jawapan contoh

Elemen:

- Ruang
- Rupa
- Tekstur
- Nilai

Fungsi:

- Membungkus kuih dan kek cawan

Penambahbaikan:

- Membentuk lubang udara
- Menambah corak dan warna

J Jawapan contoh

Bil	Bahan	Harga Seunit (RM)	Kuantiti	Jumlah (RM)
1.	Bod lekap (20 cm x 20 cm)	0.50	4 keping	2.00
2.	Gam	–	–	0.50
3.	Tali	1.00	0.5 meter	0.50
4.	Plastik lutsinar	1.00	1 keping	1.00
Kos Keseluruhan				4.00

- K**
1. Mengukur dan menanda
 2. Memotong bahan
 3. Mencantum bahan
 4. Membuat kemasan

PAK-21

Jawapan contoh

1. Pembungkus Cantik
2. Membungkus kuih dan kek cawan yang kecil
3. Pembungkus berasaskan makanan
4. Ciri-ciri pembungkus yang mudah disimpan dan mengekalkan kualiti makanan
5. Alatan: Gunting, pensel, pisau, pembaris, dan penebuk lubang
Bahan: Bod lekap dan tali

6. Hiasan warna dan corak
7. Gembira kerana dapat menyiapkan kotak pembungkus makanan

Praktis UASA

1. (a) Mesra pengguna
(b) Mudah disimpan
(c) Mesra alam
(d) Maklumat pelabelan
(e) Kekal kualiti
2. (a) 3
(b) 4
(c) 1
(d) 6
(e) 5
(f) 2

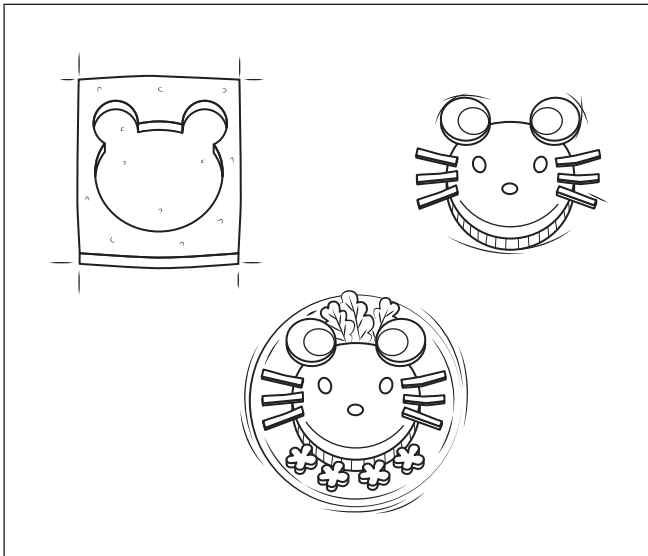
UNIT
5

REKA BENTUK MAKANAN

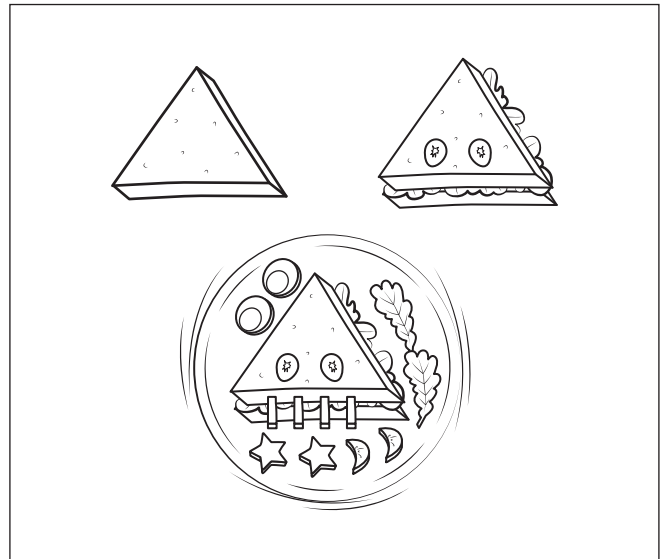
- A 1. E 2. B 3. C 4. C 5. D
6. A

- B
1. Memberikan pilihan kepada pengguna
 2. Meningkatkan nilai komersial
 3. Mengikut trend semasa
 4. Memenuhi kehendak pengguna yang ingin mencuba sesuatu yang baharu
 5. Memperkenalkan budaya pelbagai kaum

C **Jawapan contoh**
Lakaran idea 1



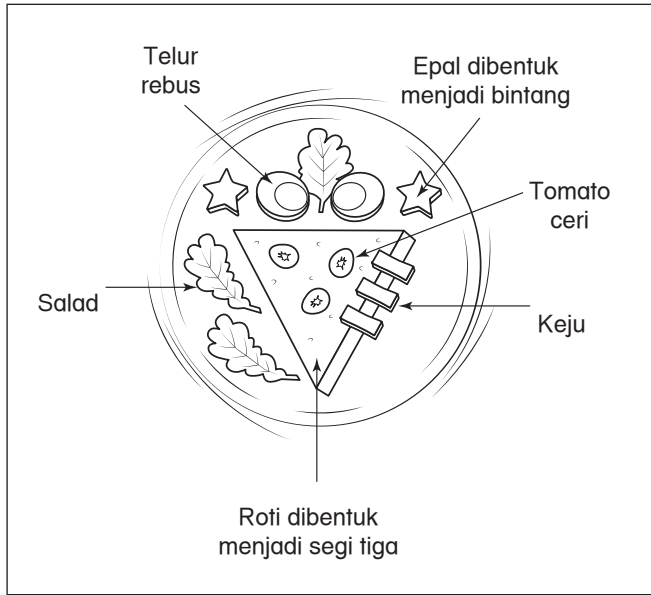
Lakaran idea 2



Lakaran idea 3

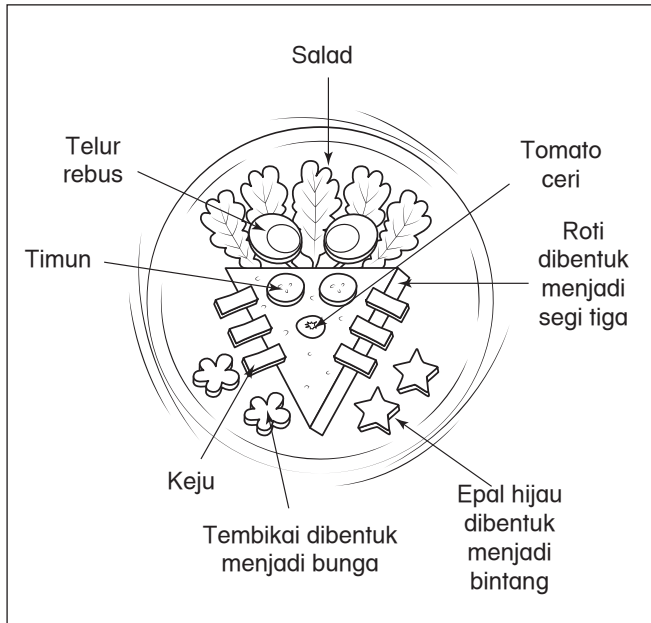


D Jawapan contoh – Gabungan lakaran idea 2 dan idea 3



- E**
1. Rupa yang ringkas; Tidak sesuai; Pelbagaikan rupa
 2. Bentuk yang tidak menarik; Tidak sesuai; Pelbagaikan bentuk
 3. Tekstur yang pelbagai; Sesuai; Tiada
 4. Warna yang suram; Pelbagaikan bahan agar kelihatan berwarna-warni

F Jawapan contoh



G Jawapan contoh

Bil	Bahan	Harga Seunit (RM)	Kuantiti	Jumlah (RM)
1.	Roti	0.15	2 keping	0.30
2.	Telur rebus	0.50	1 biji	0.50
3.	Salad	0.20	4 helai	0.80
4.	Tomato ceri	0.10	2 biji	0.20
5.	Keju	0.50	1 keping	0.50
6.	Tembikai	1.00	1 potong	1.00
7.	Epal hijau	1.00	1 biji	1.00
Kos Keseluruhan				4.30

H Jawapan contoh

Bahan-bahan

1. Roti
2. Telur
3. Buah-buahan
4. Sayur-sayuran

Alatan

1. Sudu
2. Pisau
3. Mangkuk / Pinggan
4. Papan pemotong

PAK-21

Jawapan contoh

1. Makanan sarapan
2. Sandwic
3. Makanan untuk dimakan pada waktu sarapan
4. Bahan: Roti, buah-buahan, sayur-sayuran, keju, telur
Alatan: Pisau, alat menepak, mangkuk, sudu, papan pemotong
5. Bentuk segi tiga, bulat, segi empat tepat
6. Tembikai, keju, timun, tomato ceri, epal hijau, salad, telur rebus
7. RM 8.00

Praktis UASA

1. (a) Sandwic kartun
(b) Makanan sarapan pagi
(c) Makanan akan kelihatan lebih menarik dan lebih menyelerakan

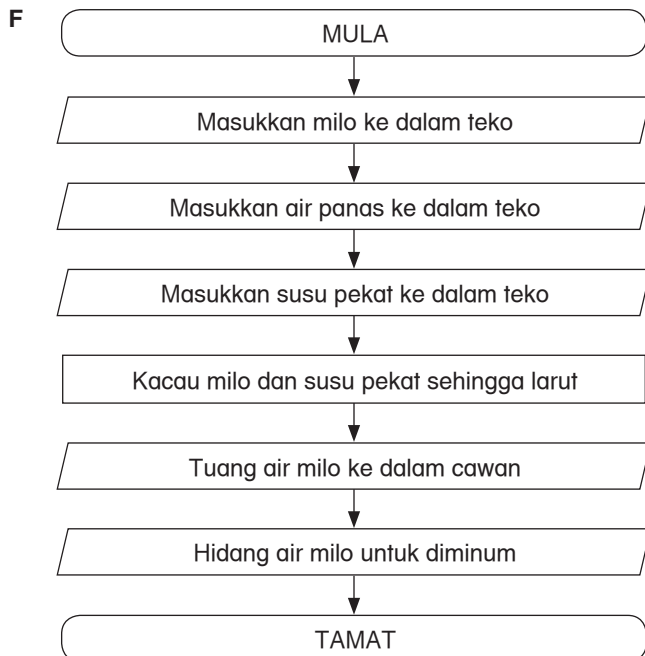
- (d) (i) Roti
- (ii) Buah-buahan
- (iii) Sayur-sayuran
- (e) (i) Bentuk bulat
- (ii) Bentuk segi tiga
- (f) (i) Keju sebagai tikus
- (ii) Hiasan buah, sayuran dan biskut

UNIT 6

REKA BENTUK PENGATURCARAAN

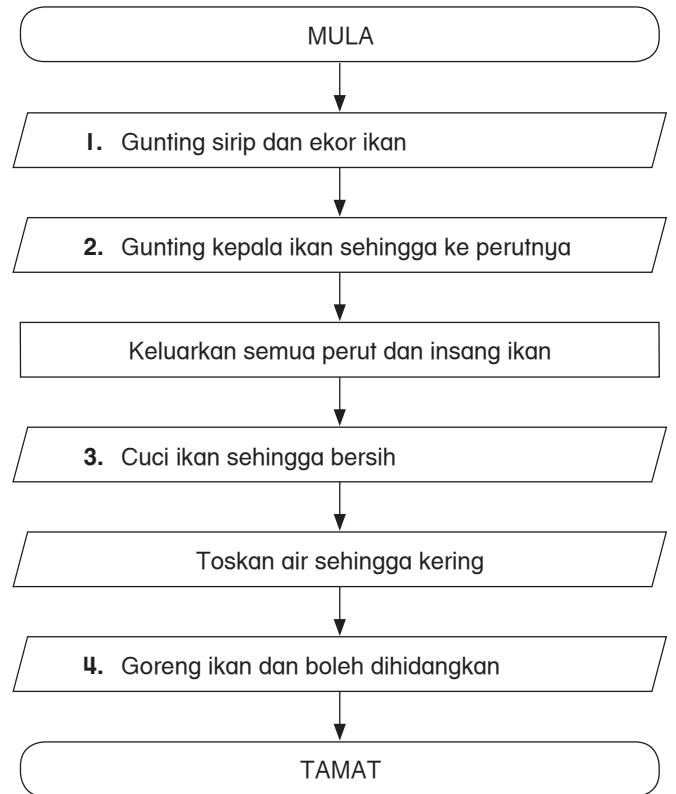
SK 6.1 Asas Pengaturcaraan

- A** 1. arahan
2. tindakan
- B** 1. c 2. a 3. d 4. b
- C** 1. pernyataan
2. masalah ; tugas
3. grafik
- D** 1. milo
2. air panas
3. susu pekat
4. kacang
5. tuang
6. hidangkan
- E** 1. **MASUKKAN** milo
2. **MASUKKAN** air panas
3. **MASUKKAN** susu pekat
4. **KACAU** milo
5. **TUANG** air milo
6. **HIDANG** air milo



- G Pseudokod**
1. **GUNTING** sirip dan ekor ikan
 2. **GUNTING** kepala ikan sehingga ke perutnya
 3. **CUCI** ikan sehingga bersih
 4. **GORENG** ikan dan boleh dihidangkan

Carta Alir



- H Pseudokod**
1. Salah ; Tertinggal satu langkah ; Tambah langkah tersebut
 2. Betul ; Betul
 3. Betul ; Betul

Carta alir

1. Salah ; Tertinggal satu langkah ; Tambah langkah tersebut
2. Betul
3. Betul
4. Betul ; Betul

I Pseudokod

MULA

GUNTING sirip dan ekor

GUNTING kepala ikan sehingga ke perutnya

KELUARKAN semua perut dan insang ikan

CUCI ikan sehingga bersih

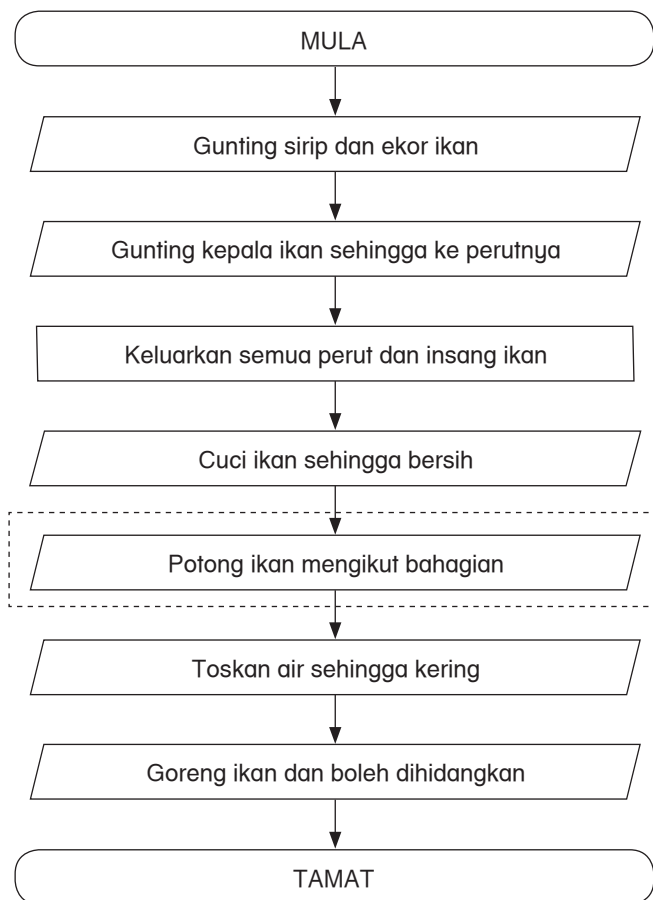
POTONG ikan mengikut bahagian

TOSKAN air sehingga kering

GORENG ikan dan boleh dihidangkan

TAMAT

Carta Alir



- J**
1. satu langkah
 2. mengiang ikan
 3. potong ikan mengikut bahagian

SK 6.2 Pembangunan Kod Arah

A 1. c 2. d 3. b 4. a

- B**
1. Motion
 2. Looks
 3. Sound
 4. Sprite List

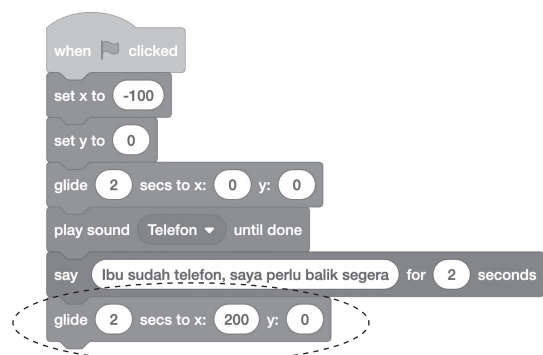
- C**
1. (a) perempuan
(b) kiri
(c) tengah
(d) telefon
(e) kanan
 2. (a) A ke B
(b) telefon
(c) dialog
(d) Ibu sudah telefon
(e) B ke C

- D**
1. segmen
 2. kedudukan
 3. bunyi
 4. dialog
 5. meluncur

- E**
1. Events
 2. X: -100 dan y: 0
 3. x: 0, y: 0
 4. telefon
 5. dialog
 6. meluncur

- F**
1. Berjaya ;
Tidak Berjaya ;
Sprite bergerak tetapi kelajuan Sprite sepatutnya bertambah selepas mendengar bunyi telefon
 2. Berjaya ;
Berjaya ;
Dialog dapat dipaparkan serta sesuai dengan bunyi dan situasi
 3. Berjaya ;
Berjaya ;
Bunyi telefon dapat dimainkan serta bersesuaian dengan situasi

G



PAK-21

Jawapan murid

Praktis UASA

Bahagian A

1. D 2. C 3. A 4. B

Bahagian B

1. D 2. C 3. A 4. B

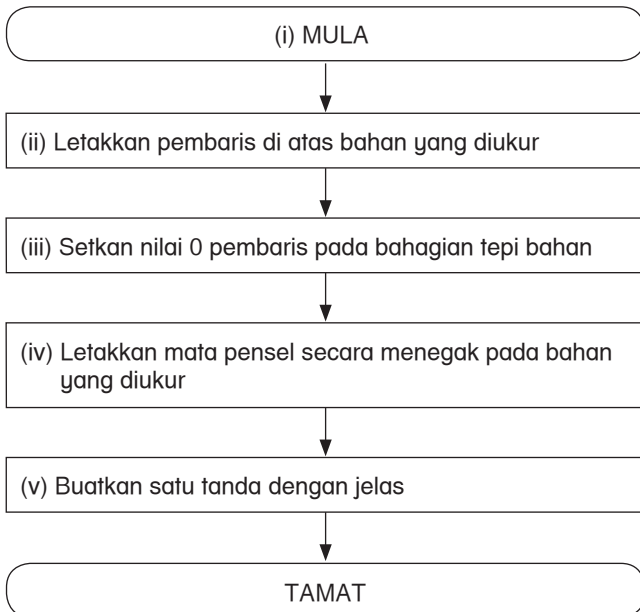
UJIAN AKHIR SESI AKADEMIK (UASA)

BAHAGIAN A

1. A 2. B 3. B 4. C 5. C
6. D 7. A 8. A 9. C 10. A
11. D 12. B 13. A 14. A 15. D
16. D 17. A 18. B 19. A 20. D

BAHAGIAN B

1. (a) (i) Zon aman dan pertolongan pertama
(ii) Informasi umum
(iii) Wajib dipatuhi
(iv) Larangan dan pemadam api
(v) Perhatian, amaran, waspada dan potensi bahaya
- (b) (i) Bahan mudah terbakar
(ii) Laluan keluar semasa kecemasan
(iii) Kawasan berkumpul apabila berlaku kecemasan
(iv) Kawasan larangan merokok
(v) Sentiasa menjaga kebersihan
2. (a)



- (b) (i) 4
(ii) 1
(iii) 5
(iv) 2
(v) 3

BAHAGIAN C

3. Semua jawapan lakaran murid boleh diterima jika bersesuaian

