

Panduan Pemarkahan PPC Sains Komputer Tingkatan 5 2026
Bahagian A

No. Soalan	Contoh Jawapan	Markah	Jumlah																														
1	i.Kos ii.Masa	1 1	2																														
2	i. Input tapak,tinggi ii. luas_segitiga = (1.0/2)* tapak* tinggi	1 1	2																														
3	<table><tr><td>Field:</td><td>NoMurid</td><td>NamaMurid</td><td>Jantina</td><td>RumahSukan</td></tr><tr><td>Table:</td><td>Murid</td><td>Murid</td><td>Murid</td><td>Murid</td></tr><tr><td>Sort:</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Show:</td><td>☒</td><td>☐</td><td>☒</td><td>☒</td></tr><tr><td>Criteria:</td><td></td><td></td><td>"Perempuan"</td><td>"Merah"</td></tr><tr><td>or:</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Field:	NoMurid	NamaMurid	Jantina	RumahSukan	Table:	Murid	Murid	Murid	Murid	Sort:					Show:	☒	☐	☒	☒	Criteria:			"Perempuan"	"Merah"	or:					1 1	2
Field:	NoMurid	NamaMurid	Jantina	RumahSukan																													
Table:	Murid	Murid	Murid	Murid																													
Sort:																																	
Show:	☒	☐	☒	☒																													
Criteria:			"Perempuan"	"Merah"																													
or:																																	
4	P : struktur kawalan pilihan Q : struktur kawalan ulangan	1 1	2																														
5	A: Pernyataan Umpukan B: Pernyataan Aritmetik C: Pernyataan Aritmetik	1 1 1	3																														
6	<table><tr><td>5</td><td>PAPAR jumlah</td></tr><tr><td>3</td><td>INPUT y</td></tr></table> 5- 3 4	5	PAPAR jumlah	3	INPUT y	1 1	3 2																										
5	PAPAR jumlah																																
3	INPUT y																																
7	X>=>= Y=&&	1 1	2																														
8	i.Ralat sintaks ii.Ralat logik	1 1	2																														
9	(i) Maklum balas (ii) Boleh dipelajari (iii) Konsistensi	1 1 1	3																														
10	a) X : Reka bentuk penyelesaian Y : Uji dan nyahralat Z : Dokumentasi b) Fasa Y – Aktiviti yang berlaku - Semakan kod (code review) dilakukan untuk mengesan ralat - Memastikan semua pengekodan berfungsi seperti yang dikehendaki - Memastikan semua modul boleh berfungsi bila digabungkan	1 1 1 1 *pilih 1 jawapan sahaja																															
11	A : Ketekalan data (Data Consistency) B : Kelewahan data (Data Redundancy)	1 1	2																														

12	Aspek Perbandingan	Fungsi	Prosedur	1 1 1	3
	Persamaan	Mengembalikan kawalan	Mengembalikan kawalan		
	Perbezaan	- Mengembalikan data. - Badan diakhiri dengan pernyataan <i>return</i> diikuti data yang dipulangkan.	- Tidak Mengembalikan data. - Badan tidak diakhiri dengan pernyataan <i>return</i>.		
	Jenis data pulangan	<i>int, double, char, string, tatasusunan</i> atau objek <i>java</i> .	<i>void</i>		
13	P: Komen Q: Inden R: Pembolehubah yang bermakna S: Jenis data yang bersesuaian			1 1 1 1	4
14	Kebotahan Untuk Menjangka Maklum Balas i) prototaip ii) soal selidik			1 1	2
15	A	Capai/Fetch		1	2
	C	Laksana/Execute		1	
16	(i)			1 1 1	3
	(ii)				
	(iii)				
17	SELECT COUNT(KodBarang) FROM JUALAN WHERE KodBarang = 'P02';			1 1 1	3
18	P : Bahasa Penskripan Klien Q : Bahasa Penskripan Pelayan			1 1	2
19	i 2			1	3
	ii	Kaedah carian perdua / <i>binary search</i>		1	
	iii	Untuk mencari dan menentukan kedudukan indeks tengah (midpoint) dalam satu senarai elemen		1	
20	1. Keseimbangan visual 2. Navigasi			1 1	2

Bahagian B

a. Baris 4 - 1m

Baris 11 - 1m

Baris 17 - 1m

Baris 20 - 1m

Baris 22 - 1m

* Pilih 4 dari 5

No. Soalan	Contoh Jawapan	Markah	Jumlah
21	a. Baris 17 : else if (umur == 13) Baris 21 : Else	4 1	10
	b. else if (umur >= 13) else	4 2	
	c. i) <u>Struktur kawalan pilihan (if – else if)</u> . ii) <u>Digunakan untuk membuat keputusan berdasarkan syarat umur bagi menentukan kategori seseorang sama ada dewasa, remaja atau kanak-kanak.</u>	2 2	
22	a. <pre> graph TD Mula([Mula]) --> Init[no = 9, 3, 4, 7, 2 bilNombor = no.length sementara = no[0] i = 0] Init --> Loop1{i < bilNombor - 1?} Loop1 -- Ya --> InitJ[j = 0] Loop1 -- Tidak --> Loop1 InitJ --> Loop2{j < bilNombor - i - 1?} Loop2 -- Ya --> Loop3{no[j] > no[j+1]?} Loop2 -- Tidak --> IncI[i = i + 1] IncI --> Loop1 Loop3 -- Ya --> Swap[sementara = no[j] no[j] = no[j+1] no[j+1] = sementara] Loop3 -- Tidak --> IncJ[j = j + 1] Swap --> IncJ IncJ --> Loop2 IncI --> Loop1 Loop2 --> Output[/Paparkan no/] Output --> Tamat([Tamat]) </pre> Mula/tamat -1 Aliran -1 Proses -2 Syarat - 2 3 Output - 2 1 Ya/tidak -1 b. 2 3 4 7 9	9	10
		1	

