



**KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA**

A. BORANG MARKAH PERSEDIAAN (PAKAIAN)

PERTANDINGAN KAWAD KAKI
SISPA KEBANGSAAN

NO. GILIRAN

IPT :

NAMA KETUA PLATUN :

A	Perkara	SKALA Penilaian				Markah Diperoleh
	Pemeriksaan Pakaian					42
	1. Pakaian Asas					
	1.1. Beret	0	1	2	3	
	1.2. Jambul	0	1	2	3	
	1.3. Selempang	0	1	2	3	
	1.4. Angklet	0	1	2	3	
	1.5. Lencana Beret	0	1	2	3	
	1.6. Baju	0	1	2	3	
	1.7. Tanda Nama	0	1	2	3	
	1.8. Lencana Bahu	0	1	2	3	
	1.9. Seluar	0	1	2	3	
	1.10. Tali pinggang	0	1	2	3	
	1.11. Kasut	0	1	2	3	
	1.12. Sarung Tangan	0	1	2	3	
	1.13. Kekemasan	0	1	2	3	
	1.14. Keceragaman Warna	0	1	2	3	
	MARKAH PENUH BAHAGIAN A					42
	MARKAH PLATUN					

(A)		Markah		Peratus (10%)	
Markah Penuh Persediaan	= / 42	X	10	<input type="text"/>

Nama/ Ttangan Hakim

Tarikh

Kriteria penilaian:

- **3 markah untuk semua baik**
- **2 markah untuk 2/3 anggota sahaja yang baik**
- **1 markah untuk 1/3 anggota sahaja yang baik**
- **0 markah jika semua kurang baik.**



B.BORANG MARKAH KAWAD ASAS

PERTANDINGAN KAWAD KAKI
SISPA KEBANGSAAN

NO. GILIRAN

IPT :

NAMA KETUA PLATUN :

B	Perkara	SKALA Penilaian				Markah Diperoleh
	Pemeriksaan Pakaian					
	1.Kawad Asas – Pergerakan masuk Padang					15
	1.1. Pergerakan masuk padang (Berjalan)	0	1	2	3	
	1.1. Berhenti	0	1	2	3	
	1.1. Mengadap ke hadapan	0	1	2	3	
	1.1. Buka Barisan	0	1	2	3	
	1.2. Ke Kanan Lurus dan Pandang depan	0	1	2	3	
	2. Kawad Statik					12
	2.1. Bergerak ke kanan	0	1	2	3	
	2.2. Bergerak ke kiri	0	1	2	3	
	2.3. Menghadap ke hadapan	0	1	2	3	
	2.4. Empat langkah ke kiri	0	1	2	3	
	3. Kawad Dinamik					54
	3.1. Cepat Jalan	0	1	2	3	
	3.2. Hormat ke hadapan	0	1	2	3	
	3.3. Hormat ke kanan	0	1	2	3	
	3.4. Ke belakang pusing semasa berjalan	0	1	2	3	
	3.5. Hentak kaki	0	1	2	3	
	3.6. Maju	0	1	2	3	
	3.7. Hormat selaku terima sijil	0	1	2	3	
	3.8. Tukar langkah semasa berjalan(3x)	0	1	2	3	
	3.9. Ke belakang pusing semasa berjalan	0	1	2	3	

3.10. Tukar langkah perlahan	0	1	2	3	
3.11. Ke belakang pusing semasa perlahan berjalan	0	1	2	3	
3.12. Pandang kanan	0	1	2	3	
3.13. Pandang depan	0	1	2	3	
3.14. Tukar langkah cepat	0	1	2	3	
3.15. Henti	0	1	2	3	
3.16. Mengadap Hadapan	0	1	2	3	
3.17. Ke kanan lurus	0	1	2	3	
3.18. Pandang hadapan	0	1	2	3	
4. Kerjasama skuad					9
4.1. Jarak antara barisan	0	1	2	3	
4.2. Jarak antara fail	0	1	2	3	
4.3. Drassing Baris	0	1	2	3	
5. Kepatuhan					27
5.1. Bilangan Anggota	0	1	2	3	
5.2. Anggota skuad terjatuh/ menolak	0	1	2	3	
5.3. Kawasan Pergerakan Kawad	0	1	2	3	
5.4. Kesempurnaan Kawad	0	1	2	3	
5.5. Kepatuhan Suara	0	1	2	3	
5.6. Pakaian	0	1	2	3	
5.7. Aksesori	0	1	2	3	
5.8. Kepatuhan Pergerakan	0	1	2	3	
5.9. Kepatuhan Masa	0	1	2	3	
MARKAH PENUH BAHAGIAN B					117
MARKAH PLATUN					

(B)		Markah		Peratus (50%)	
Markah Penuh Kawad Asas	= / 117	X	50	<input type="text"/>

Nama/ Ttangan Hakim	Tarikh
Kriteria penilaian:	<ul style="list-style-type: none">- 3 markah untuk semua baik (betul, kemas, seragam, cergas)- 2 markah untuk 1-2 anggota sahaja yang kurang baik- 1 markah untuk 3-4 anggota sahaja yang kurang baik- 0 markah jika 5 anggota kurang baik.



**KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA**

C.BORANG MARKAH KAWAD FORMASI

PERTANDINGAN KAWAD KAKI
SISPA KEBANGSAAN

NO. GILIRAN

IPT :

NAMA KETUA PLATUN :

C	Perkara	SKALA Penilaian				Markah Diperoleh
	Pemeriksaan Pakaian					
	1. Formasi 1					24
	1.1. Ke dalam lurus, pandang depan, senang diri	0	1	2	3	
	1.2. Semua dalam kedudukan SEDIA	0	1	2	3	
	1.3. Kanan & kiri pusing	0	1	2	3	
	1.4. Bergerak dan henti	0	1	2	3	
	1.5. Hormat ke hadapan hormat	0	1	2	3	
	1.6. ke belakang pusing	0	1	2	3	
	1.7. Barisan Henti	0	1	2	3	
	1.8. Kepatuhan Formasi	0	1	2	3	
	2. Formasi 2					24
	2.1. Pusing menghadap	0	1	2	3	
	2.2. Menghadap 135 darjah	0	1	2	3	
	2.3. Bergerak dan henti	0	1	2	3	
	2.4. Hormat selaku terima sijil	0	1	2	3	
	2.5. Belakang pusing	0	1	2	3	
	2.6. Barisan henti	0	1	2	3	
	2.7. Kanan dan kiri pusing	0	1	2	3	
	2.8. Kepatuhan Formasi	0	1	2	3	
	MARKAH PENUH BAHAGIAN C					48
	MARKAH PLATUN					

(C)		Markah		Peratus (30%)	
Markah Penuh Kawad Formasi	= / 48	X	30	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 40px; background-color: #cccccc;"></div>

Nama/ Ttangan Hakim	Tarikh
Kriteria penilaian:	<ul style="list-style-type: none"> - 3 markah untuk semua baik (betul, kemas, seragam, cergas) - 2 markah untuk 1-2 anggota sahaja yang kurang baik - 1 markah untuk 3-4 anggota sahaja yang kurang baik - 0 markah jika 5 anggota kurang baik.



D.BORANG MARKAH KETUA PLATUN

PERTANDINGAN KAWAD KAKI
SISPA KEBANGSAAN

NO. GILIRAN

IPT :

NAMA KETUA PLATUN :

D	Perkara	Pergerakan				Hukuman				Markah Diperoleh
	Kawad Asas – Pergerakan masuk Padang									
	1.1. Pergerakan masuk padang (<i>Berjalan</i>)	0	1	2	3	0	1	2	3	24
	1.2. Berhenti	0	1	2	3	0	1	2	3	
	1.3. Menghadap ke hadapan	0	1	2	3	0	1	2	3	
	1.4. Buka Barisan					0	1	2	3	
	1.5. Ke Kanan Lurus dan Pandang depan					0	1	2	3	
	2. Melapor									18
	2.1. Berjalan	0	1	2	3					
	2.2. Berhenti	0	1	2	3					
	2.3. Hormat	0	1	2	3					
	2.4. Bahasa Melapor					0	1	2	3	
	2.5. Berpusing	0	1	2	3					
	2.6. Berjalan dan Berhenti	0	1	2	3					
	3. Kawad Statik									12
	3.1. Bergerak ke kanan					0	1	2	3	
	3.2. Bergerak ke kiri					0	1	2	3	
	3.3. Menghadap ke hadapan					0	1	2	3	
	3.4. Empat langkah ke kiri					0	1	2	3	

4. Kawad Dinamik					57			
4.1. Bergerak ke kanan			0	1	2	3		
4.2. Cepat Jalan			0	1	2	3		
4.3. Hormat ke hadapan			0	1	2	3		
4.4. Hormat ke kanan			0	1	2	3		
4.5. Ke belakang pusing semasa berjalan			0	1	2	3		
4.6. Hentak kaki			0	1	2	3		
4.7. maju			0	1	2	3		
4.8. Hormat selaku terima sijil			0	1	2	3		
4.9. Tukar langkah semasa berjalan(3x)			0	1	2	3		
4.10. Ke belakang pusing semasa berjalan			0	1	2	3		
4.11. Tukar langkah perlahan			0	1	2	3		
4.12. Ke belakang pusing semasa perlahan berjalan			0	1	2	3		
4.13. Pandang kanan			0	1	2	3		
4.14. Pandang depan			0	1	2	3		
4.15. Tukar langkah cepat			0	1	2	3		
4.16. Henti			0	1	2	3		
4.17. Mengadap Hadapan			0	1	2	3		
4.18. Ke kanan lurus			0	1	2	3		
4.19. Pandang hadapan			0	1	2	3		
5. Kawalan dan Penyertaan					9			
5.1. Mengikut urutan			0	1	2	3		
5.2. Kawalan skuad			0	1	2	3		
5.3. Nada Suara			0	1	2	3		
6. Melapor Keluar					24			
6.1. Berjalan	0	1	2	3				
6.2. Berhenti	0	1	2	3				
6.3. Hormat	0	1	2	3				
6.4. Bahasa Melapor					0	1	2	3
6.5. Berpusing	0	1	2	3				

6.6. Berjalan dan Berhenti	0	1	2	3					
6.7. Bergerak ke kanan	0	1	2	3	0	1	2	3	
6.8. Berjalan keluar	0	1	2	3	0	1	2	3	
7. Kepatuhan									30
7.1. Ketua Platun statik	0	1	2	3					
7.2. Memberi hukuman kawad dalam kawasan	0	1	2	3					
7.3. Berjaya menamatkan kawad	0	1	2	3					
7.4. Memberhentikan skuad di tengah	0	1	2	3					
7.5. Melapor pada kedudukan yang betul	0	1	2	3					
7.6. Pakaian asas kekal	0	1	2	3					
7.7. Mengadap kepada skuad ketika memberi hukuman	0	1	2	3					
7.8. Aksesori berada di tempatnya	0	1	2	3					
7.9. Mengikut urutan	0	1	2	3					
7.10. Menggunakan bahasa hukuman dengan betul	0	1	2	3					
MARKAH PENUH BAHAGIAN D									174
MARKAH KETUA PLATUN									

(D)		Markah		Peratus (10%)	
Markah Penuh Ketua Platun	= / 174	X	10	<input type="text"/>

Nama/ Ttangan Hakim	Tarikh
Kriteria penilaian:	<ul style="list-style-type: none">- 3 markah untuk pergerakan/hukuman baik- 2 markah untuk pergerakan/hukuman kurang baik- 1 markah untuk pergerakan/hukuman yang tersekat/terhenti- 0 markah pergerakan/hukuman salah