



UNIVERSITI  
TEKNOLOGI  
MARA

# TINTA

**GLORIOUS EXPERIENCES**

## LAPORAN PROGRAM

### “KARNIVAL ILMU & MAKLUMAT 1MALAYSIA”

#### **Pengenalan program**

Program Karnival Ilmu dan Maklumat 1Malaysia dilaksanakan untuk memenuhi keperluan subjek “Public Relations In Information Works”(IML 553). Di samping itu juga ia diperkenalkan bagi melaksanakan tuntutan tanggungjawab mahasiswa dalam pembangunan masyarakat. Program ini dirangka dengan kerjasama erat di antara Perbadanan Perpustakaan Awam Negeri Sembilan, Jabatan-jabatan awam daerah Jelebu, Perpustakaan Negara Malaysia dan Arkib Negara Malaysia. Dengan berasionalkan untuk membuka peluang penglibatan golongan muda mendampingi masyarakat melalui kegiatan kemasyarakatan, kekeluargaan, kejiranan dan pendidikan dan membangunkan fungsi sosial masyarakat bagi mencapai kualiti peribadi unggul, Pelaksanaan program ini terbahagi kepada tiga elemen utama; Kepimpinan, Kesedaran dan Kerjasama.

#### **Latarbelakang dan Objektif Program**

- a) Menjayakan inisiatif *Vice Chancellor Special Project (VCSP)* di bawah kategori projek Kasih Sayang 1Malaysia untuk mendekatkan UiTM dengan masyarakat.
- b) Mempromosikan aktiviti membaca dan menekankan budaya ilmu kepada semua kaum khususnya sekitar Kuala Klawang dan masyarakat lain amnya.
- c) Menjalin dan mengeratkan hubungan silaturahim di antara mahasiswa UiTM dengan pelbagai kaum melalui aktiviti-aktiviti sesuai yang dirancang.
- d) Mempromosikan program-program yang ditawarkan oleh Fakulti Pengurusan Maklumat khasnya dan UiTM umumnya.

Sejumlah 10 buah sekolah telah mengambil bahagian dalam aktiviti yang dianjurkan di Karnival Ilmu dan Maklumat 1Malaysia dan pelajar kumpulan IS205B telah dipilih bagi melaksanakan program ini dengan dengan kerjasama erat di antara Perbadanan Perpustakaan Awam Negeri Sembilan, Jabatan-jabatan awam daerah Jelebu, Perpustakaan Negara Malaysia dan Arkib Negara Malaysia. Program ini diadakan pada 8 hingga 10 Oktober 2010, seramai 40 orang

pelajar ini telah ditempatkan di Hotel Sri Klawang yang berdekatan dengan lokasi karnival bagi melancarkan program.

### **Aktiviti Program Yang Telah Dilaksanakan**

Berikut adalah senarai aktiviti yang dijalankan sepanjang karnival (gambar-gambar dilampirkan)

#### **Membuat persiapan di Dewan Majlis Daerah Jelebu**

Aktiviti mengemas pentas, menyediakan tempat pameran, menyusun atur barang-barang yang akan digunakan sebelum dan selepas majlis perasmian dilakukan pada Jumaat, 8 Oktober 2010. Keesokan harinya penyediaan hamper untuk aktiviti dilakukan.

#### **Majlis Perasmian**

Majlis perasmian telah bermula sedikit lewat kerana masalah pengangkutan berikutan pergerakan bas UiTM menjemput pelajar-pelajar sekolah tidak sebagaimana dirancang. Namun situasi ini telah diatasi dengan segera. Bagaimanapun ia berjalan lancar sebagaimana dirancang. Kehadiran ketua-ketua kampung dan masyarakat telah menjadikan majlis ini lebih meriah.

#### **Pameran**

Pameran telah berlangsung dengan jayanya. Tetamu kehormat yang mewakili Penglibatan Arkib Negara Malaysia (ANM) dan Perpustakaan Negara Malaysia (PNM), Perbadanan Perpustakaan Awam Negeri Sembilan, pembekal buku dan pihak penganjur sendiri, Fakulti Pengurusan Maklumat adalah sangat menakjubkan. ANM telah menyediakan bahan pameran berskala besar dan sangat bermanfaat kepada pengunjung bagi memahami sejarah negara dan konsep 1Malaysia. PNM juga tidak kurang hebatnya dengan pameran dan pertandingan untuk pengunjung. PNM sentiasa berterusan menggalakkan percambahan budaya membaca dan kepentingan mengetahui maklumat untuk menjadi masyarakat berpengetahuan.

#### **Aktiviti Mewarna**

Aktiviti mewarna bagi kanak-kanak pra-sekolah dimulakan sebaik sahaja selesai majlis perasmian. Seramai 43 orang pelajar yang menyertai aktiviti mewarna dari 2 buah sekolah yang terlibat iaitu SJK(CP) Chun Yin dan SK. Undang Jelebu, dan terdapat 2 buah sekolah yang tidak menghantar pelajar iaitu SK Triang dan SK.Kuala Klawang. Aktiviti ini juga terbuka kepada murid-murid dari sekolah rendah dari pelbagai sekolah dan SK Putra. Penyampaian

hadiah diadakan awal kerana guru dan pelajar SKJ(C) Chun Yin ingin pulang pada pukul 12 tengahari.

### **Aktiviti Pertunjukan Boneka**

Pertunjukan boneka telah diadakan oleh kakitangan Perpustakaan Awam Jelebu. Seramai 43 orang kanak-kanak pra-sekolah dan 29 orang pelajar sekolah rendah yang terlibat menonton pertunjukan tersebut. Sebahagian kanak-kanak pra-sekolah telah dibawa pulang awal oleh ibu bapa mereka, maka sesi bercerita tidak dapat dijalankan. Sebaliknya telah digantikan dengan 2 aktiviti lain untuk pelajar sekolah rendah iaitu permainan 1 kertas dan air 4 penjuru. Kedua-dua permainan tersebut dijalankan bertujuan untuk memupuk semangat kerjasama dalam diri setiap individu dan mencapai kesepakatan dalam menyelesaikan masalah.

### **Ceramah Prospek Pengajian di IPT**

Ceramah ini telah melibatkan 65 pelajar tingkatan 4 dan 5 dari 3 buah sekolah menengah; SMT Kuala Klawang, SMK Gelami dan SMK Dato' Undang Musa. Ceramah tersebut telah disampaikan oleh Dr. Azman bin Mat Isa, Timbalan Dekan (Pelajar & Alumni), Fakulti Pengurusan Maklumat. Ceramah ini bertujuan untuk memberikan suntikan motivasi kenapa pelajar perlu belajar dengan cemerlang untuk masa depan yang gemilang. Di samping itu juga pelajar dimaklumkan tentang syarat-syarat kelulusan yang diperlukan untuk meneruskan pengajian di peringkat pengajian tinggi. Ceramah ini juga turut memperkenalkan Fakulti Pengurusan Maklumat kepada para pelajar, sekaligus memberikan kata-kata perangsang kepada para pelajar agar terus berusaha dengan bersungguh-sungguh. Maklumbalas yang diterima membuktikan para pelajar sangat-sangat menghargai ceramah yang diberikan kerana ia telah menjadikan mereka lebih sedar tentang pentingnya untuk belajar dengan cemerlang bagi menjamin masa depan yang cerah.

### **Info Hunt**

Info Hunt ada permainan seperti pencarian harta karun. Beza adalah peserta dikehendaki mencari maklumat berkaitan dengan konsep 1Malaysia. Sumber-sumber maklumat ini semua terdapat dalam perpustakaan. Ia telah dapat meningkatkan daya fikir dan kemahiran mencari maklumat di kalangan peserta. Permainan ini telah diadakan pada hari Sabtu petang di Perpustakaan Awam Jelebu. Ia disediakan untuk para pelajar yang menyertai ceramah prospek pengajian di IPT agar mereka lebih mengenali perpustakaan, cara pencarian buku dengan pantas dan menggunakan perpustakaan dengan sepenuhnya. Para pelajar dibahagikan kepada

10 kumpulan dan setiap kumpulan diberikan tugas dan petunjuk untuk mendapatkan maklumat-maklumat yang diperlukan, mereka juga diberikan telur sebagai barang amanah. Permainan ini berjalan seperti yang dirancang dengan kerjasama semua pihak bukan sahaja para pelajar sekolah menengah malah mahasiswa dan kakitangan perpustakaan yang terlibat juga turut memberikan kerjasama yang sewajarnya.

### **Senamrobik**

Acara ini telah diadakan pada hari Ahad jam 8.45 pagi. Senamrobik yang diketuai oleh 5 orang mahasiswa. Bermula dengan senaman pemanasan badan, diikuti dengan aerobik, poco-poco dan 'chicken dance'. Senamrobik yang mengambil masa kira-kira 30 minit ini telah disertai oleh semua peringkat usia termasuk kanak-kanak, pelajar sekolah rendah dan menengah dan ibu bapa serta guru-guru pengiring. Ia telah dapat menceriakan semua yang terlibat sebelum acara sukaneka dijalankan.

### **Bawa bola ping pong**

Permainan ini dibuka kepada kanak-kanak pra-sekolah. Setiap sekolah menghantar 2 kumpulan dengan 5 orang peserta setiap kumpulan. Disebabkan penyertaan yang di luar jangkaan, permainan ini telah dilakukan secara berperingkat.

### **Isi air dalam botol**

Pelajar yang terlibat adalah pelajar-pelajar sekolah rendah. Permainan ini berjalan lancar seperti yang dirancang. Acara telah berlangsung dengan meriahnya.

### **Boling padang**

Permainan ini melibatkan pelajar-pelajar sekolah menengah. Peserta diberikan sebiji kelapa dan mereka hendaklah menjatuhkan sebanyak mungkin botol-botol yang berisi air dan tanah untuk memenangi pertandingan ini. Disebabkan sambutan yang sangat menggalakkan, maka permainan ini diadakan secara liga bagi membolehkan semua orang dapat mengambil bahagian dalam permainan ini.

### **Tarik bola dengan gelung**

Peserta terdiri daripada kanak-kanak pra-sekolah. Permainan ini berjalan lancar walaupun terdapat beberapa guru pengiring yang sering membuat bantahan arahan urusetia kerana terlalu emosi walaupun permainan hanya untuk acara sukaneka sebegini.

### **Kerusi muzik**

Peserta terdiri daripada pelajar-pelajar sekolah rendah. Permainan ini diadakan 2 kali kerana penyertaan yang terlalu ramai.

### **Tarik guni**

Tarik guni digunakan sebagai pengganti kepada tarik upih. Peserta terdiri daripada pelajar sekolah menengah. Aktiviti ini berjalan lancar dan sangat meriah.

### **Cari gula-gula dalam tepung**

Peserta terdiri daripada kanak-kanak pra-sekolah. Permainan ini berjalan lancar walaupun terdapat sedikit campur tangan daripada guru-guru tadika. Semua peserta sangat gembira dengan pertandingan ini.

### **Belon air**

Peserta terdiri daripada golongan dewasa iaitu pelajar-pelajar sekolah menengah dan golongan-golongan ibu.

### **Selipar tempurung**

Peserta terdiri daripada pelajar sekolah rendah. Aktiviti ini berjalan lancar. Permainan tradisional ini memberikan pengalaman baru bagi peserta dari pelbagai bangsa.

### **Tarik tali**

Acara ini terdiri daripada pelajar-pelajar sekolah menengah dan ibu bapa yang hadir. Pertandingan dijalankan secara liga. Ianya sangat meriah dan berlangsung dalam suasana penuh semangat kesukanan.

### **Menganyam ketupat**

Acara ini terbuka kepada semua pengunjung karnival dan telah berjalan lancar. Ramai peserta daripada peringkat pelajar sekolah, mahasiswa dan dewasa termasuk guru pengiring dan ibubapa.

### **Gotong-royong**

Gotong-royong membersihkan padang telah diadakan bertujuan untuk memupuk disiplin menjaga kebersihan dan rasa tanggungjawab terhadap alam sekitar. Kanak seawal umur pra-sekolah bersama-sama dengan semua yang terlibat tanpa mengira letih telah membersihkan padang seperti sebelumnya dalam masa yang sangat singkat. Ini sangat menakjubkan.

### **Penilaian Program**

Secara keseluruhannya Karnival Ilmu dan Maklumat 1Malaysia ini telah berlangsung dengan jayanya. Komitmen semua pihak yang terlibat amat menakjubkan terutamanya Perbadanan Perpustakaan Awam Negeri Sembilan, Pejabat Pendidikan Daerah Jempol/Jelevu, Jabatan Penerangan Daerah, Majlis Daerah Jelevu, Pejabat Daerah Jelevu. Para peserta juga telah memberikan komitmen yang tinggi dalam program ini dan para pelajar sekolah turut memberikan kerjasama dalam memastikan program ini berjalan dengan lancar.

### **Pencapaian dan Keberkesanan Program**

Pelaksanaan Karnival Ilmu dan Maklumat 1Malaysia telah memperlihatkan semangat kerjasama dan tolak-ansur yang tinggi yang ditunjukkan oleh semua pihak yang terlibat dan peserta karnival ini. Para peserta ceramah motivasi dan prospek pengajian di IPT telah memberikan maklum balas positif di atas maklumat dan nasihat yang telah diberikan. Mereka kini nampak laluan yang lebih jelas untuk masa depan yang lebih gemilang.

Semangat perpaduan dan bekerjasama seperti kehendak konsep 1Malaysia dapat dilihat dengan jelas sepanjang 2 hari karnival berlangsung, terutamanya pada hari kedua. Penglibatan kelompok sasaran adalah di luar jangkaan. Penyertaan daripada semua bangsa termasuk anak-anak dari masyarakat orang Asli telah memenuhi objektif karnival iaitu penglibatan semua bangsa dalam masyarakat di daerah Jelevu.

Bagi para mahasiswa yang mengendalikan karnival ini, mereka dapat belajar dan meningkatkan kemahiran komunikasi dengan masyarakat yang berbeza latar belakang dan usia. Pengalaman

ini tentu sangat berguna bagi mengimbangkan kecemerlangan akademik dan kemahiran insaniah untuk melahirkan graduan yang berdaya saing dan berpengetahuan.

Bagi Fakulti Pengurusan Maklumat dan UiTM sebagai sebuah institusi akademik, karnival Ilmu dan Maklumat 1Malaysia telah menjadi satu titik tolak ke arah jaringan dan hubungan kerjasama yang lebih erat antara IPT dengan industri dan masyarakat.

### **Masalah Yang Timbul**

Sepanjang carnival dijalankan, tiada masalah yang serius berlaku. Hanya masalah-masalah kecil seperti kelewatan pelajar sekolah tiba pada hari perasmian. Kelewatan ini berlaku kerana salah faham pemandu bas yang tidak mengikut jadual perjalanan yang telah ditetapkan. Kelewatan ini telah dapat diselesaikan dengan segera.

### **Cadangan Penambahbaikan**

Dengan sumber kewangan yang agak terhad, karnival ini adalah berbaloi untuk semua pihak yang terlibat, terutamanya kelompok sasaran iaitu kanak-kanak dan pelajar sekolah yang bakal mewarisi negara nanti. Mungkin dengan sumber kewangan yang lebih terjamin, karnival yang lebih meriah akan dapat dilaksanakan.