

# e-Buletin

EDISI OKTOBER 2024

# JSKM

**Ts. Dr. Rozita Kadar**  
Pendidik Berwawasan,  
Pemimpin Inspirasi.

**KELUARAN KE-12**

eISSN 2637-0077



9 772637 007004



# ISI KANDUNGAN e-BULETIN

## Sidang Redaksi:

### Ketua Editor

Dr. Siti Nurleena Abu Mansor

### Editor

Ts. Jamal Othman

Pn. Siti Mariam Saad

En. Ahmad Rashidi Azudin

## Terbitan:



UNIVERSITI  
TEKNOLOGI  
MARA

Cawangan Pulau Pinang

### Unit Penerbitan e-Buletin

Jabatan Sains Komputer dan Matematik

UiTM Cawangan Pulau Pinang

13500 Permatang Pauh

Pulau Pinang

Kata Pengantar Ketua Editor 02

Kata Pengantar Koordinator 03

Pendidik Berwawasan,  
Pemimpin Inspirasi 04

Laporan Aktiviti 05

Perkongsian 31

Puisi 59

Uji Minda 64

# L'APORAN AKTIVITI





# BELAJAR MATEMATIK SAMBIL BERMAIN BERSAMA PELAJAR MRIQ

**Oleh: Siti Mariam binti Saad**

Alhamdulillah dengan izin Allah SWT, JSKM telah berjaya mengadakan satu program pembelajaran berasaskan permainan bersama pelajar-pelajar dari Maahad (Tahfiz) Riyadhil Quran (MRIQ), Sungai Petani, Kedah. Melihat impak yang positif kepada pelajar-pelajar MRIQ daripada program Gamification of English, Mathematics & Science pada tahun 2022, JSKM mengambil inisiatif meneruskan program seumpama itu bersama dengan pelajar-pelajar tersebut. Program pembelajaran ini yang telah berlangsung pada hari Jumaat, 17 Mei 2024 yang lepas bertempat di UiTM Cawangan Pulau Pinang merupakan anjuran bersama Akademi Pengajian Bahasa (APB), Kelab Bahasa Inggeris dan JSKM.



Seramai 21 orang pelajar MRIQ berumur antara 9 - 17 tahun menyertai program ini. Pelajar MRIQ tersebut yang telah dibahagikan kepada empat kumpulan turut dibantu oleh empat orang pelajar UiTM yang bertindak sebagai fasilitator. Program pembelajaran berasaskan permainan ini diadakan di dalam bentuk permainan stesen yang mana stesen-stesen ini menggabungkan dua subjek iaitu Matematik dan Bahasa Inggeris.

JSKM menyediakan dua jenis permainan berasaskan Matematik iaitu Mathsticks Puzzle dan Sudoku. Pelajar-pelajar MRIQ begitu teruja dengan permainan yang disediakan di stesen JSKM. Mereka menunjukkan kerjasama yang baik dalam kumpulan masing-masing semasa menyiapkan permainan Sudoku atau 'puzzle' yang disediakan. Apa yang lebih mengujakan adalah sikap pelajar-pelajar MRIQ ini yang tidak berputus asa dan cuba berusaha untuk membuat yang terbaik dalam menyiapkan permainan Sudoku atau 'puzzle' tersebut. Sedikit suguhati diberikan kepada mereka selepas selesai melaksanakan dua tugas tersebut.



Program ini walaupun dijalankan dalam tempoh yang singkat iaitu selama 2 jam sahaja, diharap pelajar-pelajar MRIQ mendapat pendedahan secara khusus berkenaan pembelajaran Matematik. Diharapkan juga melalui program ini, kemahiran Matematik mereka dapat ditingkatkan secara tidak langsung. Semoga program seumpama ini dapat memberikan manfaat kepada semua yang terlibat dan dapat diteruskan lagi pada masa hadapan.





الجامعة  
UNIVERSITI  
TEKNOLOGI  
MARA

Cawangan Pulau Pinang

**Unit Penerbitan e-Buletin**  
**Jabatan Sains Komputer dan Matematik**  
**UiTM Cawangan Pulau Pinang**  
**13500 Permatang Pauh**  
**Pulau Pinang**

eISSN 2637-0077



9 7726 3700 7004