

Apakah Habaq? Hangs?

BULETIN USR 2023 | ISU 2



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Bahagian Penyelidikan, Jaringan Industri, Masyarakat & Alumni
UiTM Cawangan Pulau Pinang
13500 Permatang Pauh
Pulau Pinang



Hak Cipta @ 2024 Bahagian PJIM&A UiTM Cawangan Pulau Pinang

Hak cipta terpelihara. Buku ini atau mana-mana bahagian daripadanya tidak boleh diterbitkan semula atau digunakan dalam apa cara sekalipun tanpa kebenaran bertulis nyata daripada penerbit kecuali untuk penggunaan petikan ringkas dalam ulasan buku.

eISSN : 3009-1616

Konsep Reka Bentuk & Idea : Pn. Siti Rahimah Rosseli

Dicetak oleh Pusat Percetakan UiTM
Cetakan Kedua September 2024

Diterbitkan oleh:

Bahagian Penyelidikan, Jaringan Industri, Masyarakat dan Alumni
UiTM Cawangan Pulau Pinang
13500 Permatang Pauh, Pulau Pinang, MALAYSIA

E-mel : pjimapenang@uitm.edu.my

No. telefon : +604-3822840

APA HABAQ HANGPA?

Buletin USR 2023 diterbitkan secara tahunan

STEM: LET'S LEARN INTERACTIVELY 2023

Azlina Mohd Mydin, Wan Anisha Wan Mohammad, Siti Nurleena Abu Mansoor,
Rafizah Kechil, Mahanim Omar, Siti Mariam Saad

Jabatan Sains Komputer dan Matematik, Universiti Teknologi MARA Cawangan Pulau Pinang



Program “STEM: Lets Learn Interactively 2023” ini merupakan salah satu aktiviti bersama komuniti yang dijalankan oleh warga Jabatan Sains Komputer dan Matematik (JSKM), UiTM Cawangan Pulau Pinang yang telah berlangsung dengan jayanya pada 22 Ogos 2023 yang lepas. Program ini merupakan program kerjasama dengan Sekolah Menengah Kebangsaan Tasek Gelugor, Pulau Pinang. Sekolah Menengah Kebangsaan Tasek Gelugor ini mempunyai program Pendidikan Khas yang dikenali sebagai Program Pendidikan Khas Integrasi (PPKI). PPKI adalah program pendidikan khas untuk murid-murid yang mempunyai pelbagai masalah kesihatan antaranya seperti pendengaran, ADHD, ‘sindromdown’ dan masalah penglihatan. Program ini dirancang untuk mengatasi masalah kaedah pembelajaran tradisional yang kurang mendapat sambutan dikalangan pelajar pendidikan khas. Disamping itu, bagi mengatasi masalah pelajar dalam penerimaan terhadap subjek Matematik, Bahasa Inggeris, Sains dan Teknologi.

Program STEM yang dijalankan ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman staf JSKM, UiTM Cawangan Pulau Pinang disamping dapat menjalinkan hubungan



komuniti bersama pihak sekolah. Dengan adanya program sebegini juga staf dapat berkongsi kepakaran mereka kepada pelajar-pelajar PPKI di SMK Tasek Gelugor berkaitan dapat menambahkan ilmu kepada teknologi. Para pelajar juga dapat mengukuhkan perkembangan sosial dengan masyarakat di luar sekolah dengan mengamalkan norma baharu. Dengan menyertai program ini diharapkan para pelajar PPKI ini dapat memupuk semangat dan mengamalkan nilai-nilai murni, meningkatkan keyakinan diri dan bersikap positif dalam tugas dan kehidupan seharian mereka. Diharapkan juga dapat menambah penguasaan murid berkomunikasi dalam Bahasa Melayu dan Bahasa Inggeris melalui arahan yang diberi.

Program yang berlangsung selama separuh hari itu melibatkan seramai 37 org pelajar PPKI, 6 orang cikgu dan 14 orang fasilitator pada kali ini. Pelajar-pelajar ini dipecahkan kepada 6 kumpulan untuk melancarkan serta memudahkan perjalanan aktiviti yang dirancang. Pembahagian kumpulan ini dibuat oleh cikgu SMK Tasek Gelugor kerana mereka lebih mengenali pelajar tersebut. Kumpulan yang dibahagikan seimbang mengikut keadan kesihatan pelajar-pelajar



Bil	Nama Permainan Inovasi	Penerangan
1.	Letter loot	Permainan yang melibatkan para pelajar untuk memikirkan nama yang melibatkan huruf yang berkaitan
2.	TeKnow	Permainan yang melibatkan ejaan dalam Bahasa Inggeris
3.	Caspell	Permainan yang membolehkan pelajar untuk mengambil tindakan yang bergerak dengan pantas sambil menjawab soalan yang diberikan
4.	Computer Math Game	Permainan dalam komputer yang melibatkan soalan-soalan matematik
5.	SnaP Edu	Permainan ini mengajar pelajar untuk lebih peka dan menjawab soalan berkaitan topik dipilih
6.	Pictionary	Dalam permainan ini, pelajar perlu mendengar arahan serta melukis gambar. Kemudiannya, rakan yang lain perlu meneka gambar yang telah dilukis oleh rakan tersebut





tersebut. Sebanyak 6 aktiviti yang dirancang mengikut kemampuan pelajar-pelajar tersebut. Setiap aktiviti ini menggunakan produk inovasi yang direkabentuk oleh staf JSKM yang boleh diguna pakai untuk pembelajaran. Semua aktiviti ini adalah aktiviti belajar sambil bermain. Ini adalah bertujuan untuk menarik minat pelajar PPKI terhadap pelajaran. Kesemua permainan ini adalah produk inovasi dalam pembelajaran yang boleh diadaptasi mengikut peringkat para pelajar tersebut. Jadual di bawah menerangkan nama dan produk inovasi yang digunakan dalam aktiviti semasa program STEM ini.

Satu kaji selidik telah dijalankan dikalangan pelajar dan cikgu yang terlibat dalam aktiviti STEM ini. Tujuan utama kaji selidik ini adalah untuk mengenalpasti keberkesanan pilihan aktiviti terbabit kepada pelajar PPKI ini. Hasil kajian mendapati para pelajar sangat berpuas hati dan gembira dapat mengikuti program STEM yang dijalankan. Dengan maklum balas yang diperolehi, program STEM ini diharapkan dapat diteruskan sebagai aktiviti tahunan bersama pelajar-pelajar PPKI di Pulau Pinang.



**Bahagian Penyelidikan, Jaringan Industri, Masyarakat & Alumni
UiTM Cawangan Pulau Pinang
13500 Permatang Pauh, Pulau Pinang, MALAYSIA**