



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Cawangan Negeri Sembilan

ACADEMY OF LANGUAGE STUDIES

Edition: 15/2025

APB REMBAU E-BULLETIN

EDITORIAL BOARD

PATRON

Prof. Dr. Yamin Yasin

COORDINATOR

Prof. Madya Dr Norwati Hj
Roslim

CHIEF EDITOR

Assoc. Prof. Dr. Soo Kum Yoke,
Carolyn

EDITORIAL COMMITTEE

Khairon Nisa Shafeei
Shahrul Muhazad Shahrudin
Nadiah Yahyauddin

e-ISSN: 2682-776X

STEMQuest: Empowering Future Community

Ditulis oleh: Dr Nordayana Zulkifli, Masilah Mohamad, Mumtaz Ahmad, Noor Hasvenda Abd Rahim, Dr Sazlin Suhalmie Mohd Shariff

Di sebuah dewan yang dipenuhi gelak tawa dan keinginan untuk belajar, sekumpulan kanak-kanak duduk bersemangat, mata mereka bercahaya dengan rasa ingin tahu. Mereka bukan sekadar menghadiri satu program biasa—mereka sedang menjelajah dunia STEM dengan cara yang penuh keseronokan dan inspirasi.

STEMQuest: Empowering Future Community bukan sekadar satu program, tetapi sebuah pengalaman yang membawa kanak-kanak ke alam sains, teknologi, kejuruteraan, dan matematik dalam suasana yang interaktif dan mengujakan. Pada 18 Januari 2025, UiTM Kampus Kuala Pilah menjadi saksi kepada detik-detik di mana ilmu dan kreativiti bersatu, memberi peluang kepada generasi muda untuk meneroka bidang STEM dengan penuh semangat.

Di sebalik kejayaan program ini, terselit usaha gigih pelajar tahun akhir Ijazah Sarjana Muda Biologi (AS201) yang telah merancang setiap aktiviti dengan teliti. Bersama komuniti Taman Senimas, mereka

mencipta satu suasana pembelajaran yang unik—gabungan ilmu dan hiburan yang membuatkan setiap peserta merasai pengalaman STEM dengan lebih mendalam.

Bayangkan seorang kanak-kanak berumur 10 tahun, yang sebelum ini hanya melihat sains sebagai sesuatu yang rumit dan membosankan. Namun, melalui permainan STEM yang mencabar minda, dia kini mula melihatnya sebagai sesuatu yang menyeronokkan. Dari kuiz pop yang menguji kefahaman hingga kepada eksperimen interaktif yang membuat mereka kagum, setiap detik di program ini membawa makna tersendiri.

Lebih menarik lagi, peserta dibahagikan kepada kumpulan yang membawa identiti tersendiri, menjadikan suasana lebih kompetitif dan menyeronokkan. Dalam suasana penuh keseronokan, mereka berusaha mengumpul mata tertinggi sambil memperkukuh kemahiran berpasukan dan komunikasi.

Namun, STEMQuest bukan hanya tentang kanak-kanak. Mahasiswa yang terlibat juga mengalami transformasi luar biasa. Mereka belajar bukan sekadar untuk mengajar, tetapi juga untuk memimpin, merancang, dan menyelesaikan masalah. Setiap aktiviti yang mereka kendalikan menjadi cerminan kepada kemahiran insaniah yang mereka

kembangkan—dari kepimpinan, komunikasi, hingga pengurusan masa.

Saat program melabuhkan tirainya, senyuman kepuasan jelas terpancar pada wajah setiap peserta. Mereka bukan sahaja pulang dengan hadiah dan sijil, tetapi juga dengan pengalaman yang akan kekal dalam ingatan. Kejayaan ini memberi isyarat bahawa pendidikan STEM tidak semestinya bersifat kaku—ia boleh dihidupkan dengan cara yang lebih menarik, menggalakkan kreativiti, dan memberi inspirasi kepada generasi akan datang.

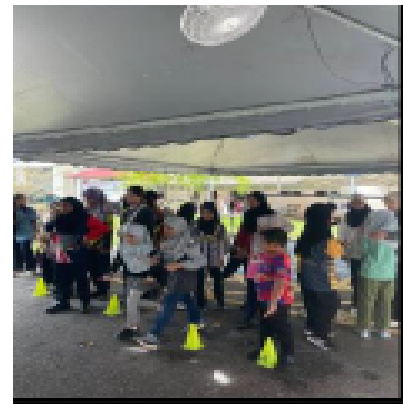
Melihat kejayaan ini, harapan kini menggunung tinggi agar STEMQuest terus berkembang, menjangkau lebih ramai komuniti, dan menjadi satu pergerakan yang mampu mengubah cara pendidikan STEM diperkenalkan. Ini bukan sekadar program—ini adalah langkah pertama ke arah membina masa depan yang lebih cemerlang, satu penemuan demi satu.



Gambar 1. Aktiviti dalam kumpulan



Gambar 2. Peserta



Gambar 3. Permainan STEM