

e-Buletin JSKM

EDISI
APRIL
2026

INFORMASI • INSPIRASI • IMPIAN



Menyemai Harapan,

MENYANTUNI PEJUANG KECIL

Menghubungkan ilmu, empati dan tanggungjawab sosial dalam menyantuni kanak-kanak pesakit kanser.

“ Saya percaya bahawa ilmu akan lebih bermakna apabila ia mampu menyentuh kehidupan dan membawa harapan kepada mereka yang memerlukan. ”

- Siti Asmah Mohamed -

MAJLIS
APRESIASI JSKM
2026

Laporan

RAFAH YANG
DIRATAH TIDAK
PERNAH PUNAH

Puisi

MENELUSURI
PASIR DAN
KABUS BROMO

Perkongsian

eISSN 2637-0077



9 772637 007004

A hand with a white glove points directly at the viewer. In the background, a robotic head with glowing red eyes and a metallic, textured surface is visible. The entire scene is bathed in a deep blue light, creating a futuristic and somewhat ominous atmosphere.

PERMAINAN

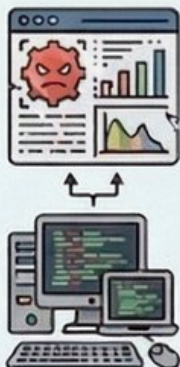
MISSION: SAVE THE DATA!

Zuraira Libasin & Syarul Heiry Yahaya



CERITA MISI:

Anda ialah ejen rahsia JSKM. Satu virus bernama Misinterpretation 2.0 telah menyerang makmal statistik! Data menjadi keliru. p-value disalah faham. Graf diputar belit. Hanya anda boleh menyelamatkan keadaan. Selesaikan 4 cabaran untuk memulihkan sistem.



Tujuan Permainan

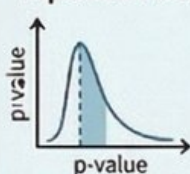
Permainan ini membantu pelajar:

- ✓ Memahami konsep asas inferensi statistik
- ✓ Mengelakkan salah tafsir keputusan analisis
- ✓ Belajar melalui elemen gamifikasi yang menyeronokkan



CABARAN 1: p-Value Panic!

Diberi $\alpha = 0.05$ dan p-value = 0.021. Apakah keputusan?



- A. Gagal tolak H_0
B. Tolak H_0

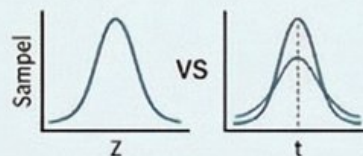


Jika A → Kod = 2 Jika B → Kod = 8

CABARAN 2: Test Trouble

Sampel kecil ($n = 12$), Varians populasi tidak diketahui. Apakah ujian yang sesuai?

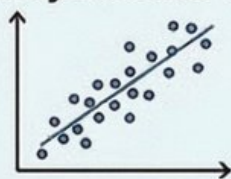
- A. Z-test
B. t-test



Jika A → Kod = 1 Jika B → Kod = 7

CABARAN 3: Graf Gila!

Graf menunjukkan hubungan positif kuat antara dua pemboleh ubah. Seorang pelajar berkata: "ini bermakna X menyebabkan Y." Betul atau salah?



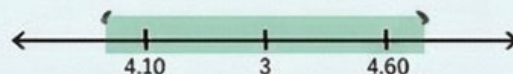
- A. Betul
B. Salah



Jika A → Kod = 3 Jika B → Kod = 9

CABARAN 4: Confidence Crisis

Selang keyakinan 95%: $4.10 \leq \mu \leq 4.60$. Nilai neutral = 3. Apakah kesimpulan paling tepat?



- A. Purata populasi melebihi neutral
B. Tiada bukti apa-apa

Jika A → Kod = 5 Jika B → Kod = 4

MASUKKAN KOD AKHIR:

Jika kod betul, virus berjaya dipadam dan makmal kembali stabil

Sumber: Ilustrasi AI

Kesan Baik Permainan

- Mengurangkan "statistik anxiety"
- Meningkatkan interaksi pelajar
- Menggalakkan pembelajaran aktif
- Sesuai untuk aktiviti 10-15 minit dalam kelas

Potensi Kekangan

- Tanpa perbincangan susulan, pelajar mungkin hanya meneka
- Tidak menggantikan latihan analisis mendalam



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Cawangan Pulau Pinang
Kampus Permatang Pauh

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

eISSN 2637-0077



9 772637 007004