

# e-BULETIN JSKM

## **Cabaran Wanita**

*Muniroh Hamat*

### **Antara Menarik di Dalam**

- Generate e-Certificates with Autocrat
- Symbolab Matrices
- JJCM Hatyai
- Jika Diri Diuji
- Tentang Kamu
- Pengurusan Rekod
- Musafir Haji
- Wira Sejati

**Edisi April 2023**



# 'GAMIFICATION OF ENGLISH, MATHEMATICS AND SCIENCES'

**BERSAMA PELAJAR TAHFIZ DAN PPT (GEMS - SESI 20224)**

Oleh Nor Hanim Abd Rahman



Bergambar bersama pelajar MRIQ & PPT



Alhamdulillah, pada tanggal Oktober 13 -15, 2022, satu program khidmat sosial yang dikenali sebagai GEMS telah berjaya dilaksanakan di UiTM Cawangan Pulau Pinang, Kampus Permatang Pauh. GEMS merupakan singkatan kepada '*Gamification of English, Mathematics and Sciences*', diketuai oleh Encik Noor Azli bin Affendy Lee dari Akademi Pusat Bahasa (APB), dibantu oleh Dr Nor Hanim Abd Rahman dari Jabatan Sains Komputer dan Matematik (JSKM) dan ChM. Marina Mokhtar dari Jabatan Sains Gunaan (JSG) selaku Timbalan Pengarah I/II, juga dua belas pensyarah dari tiga jabatan terlibat. Program ini juga merupakan program di bawah tajaan TAPA dan Pengurusan di mana penglibatan seramai tiga puluh siswa-siswi selaku fasilitator, dengan kerjasama Persatuan Bahasa Inggeris UITMCPD dan Mystem Ambassador UiTMCPD di sepanjang program berlangsung.

Program ini bukan sahaja menghidangkan aplikasi-aplikasi permainan matematik, malahan juga melibatkan dengan pelbagai acara akademik berunsurkan STEM, termasuk uji kaji di makmal kimia, permainan memanah, kenali-PTAR dan kampus UiTMCPD, sesi-sesi tazkirah subuh dan kuliah maghrib. Menerapkan juga konsep *mentor-mentee* antara pelajar MRIQ bersama pelajar PPT.

Objektif program GEMS secara umumnya adalah:

- 1) menghubungkan masyarakat setempat dengan UiTMCPD.
- 2) menyediakan modul asas ulang kaji berunsurkan STEM kepada semua peserta.
- 3) sebagai pemangkin minat dalam bidang STEM kepada peserta MRIQ melalui permainan atau '*gamifications*'.
- 4) sebagai usaha kesedaran akan kepentingan pengambilan SPM selepas selesai hafazan 30 juzuk (penumpuan kepada pelajar MRIQ).



Seramai 17 pelajar Maahad Tahfiz Riyahil Quran (MRIQ) bersama empat staf, serta dua puluh tiga pelajar PPT UiTM CPP telah mengambil bahagian di dalam dua slot aktiviti Matematik. Dua slot ini telah diperuntukkan selama empat jam aktiviti-aktiviti permainan *non-digital* melibatkan aplikasi matematik. Slot pertama diadakan pada hari khamis dari 2:00 petang hingga 4:00 petang, di mana para peserta disajikan dengan permainan *Four-stations Games*. Permainan ini melibatkan empat jenis permainan memberi penekanan kepada empat tajuk utama berasaskan silibus sekolah menengah (tingkatan 1-3) iaitu Luas dan Isipadu (*Area and Volume*); Pecahan dan Nisbah (*Fractions and Ratio*); Laju, Pecutan dan Jarak (*Speed, Acceleration and Distance*); manakala stesen terakhir melibatkan konsep koordinat (*Coordinates*). Slot kedua merupakan permainan berunsurkan *Treasure-hunting* (Jumaat 10:00am-12:00pm). Slot ini disajikan dengan empat tugas di empat lokasi *checkpoints* yang berbeza iaitu di Laman Siswa, perkarangan Kolej Nilam, PTAR (level 1 dan 2) dan perkarangan Pusat Islam. Di setiap checkpoints pelajar dikehendaki menyelesaikan tugas “applied math” yang telah dipelajari ketika di slot pertama.

Akhirnya, program ini juga menyumbang kepada kajian berkaitan pemahaman peserta-peserta sebelum dan selepas berkaitan aplikasi STEM di dalam kehidupan seharian mereka. Hasil dari aktiviti GEMS ini juga, terhasil buku-buka kerja Modul Matematik, Modul Sains dan Modul Bahasa Inggeris. Semoga usaha kecil ini dapat memberi manfaat kepada semua pihak yang terlibat, insya-Allah.



Pelajar MRIQ dan PPT sedang asyik melakukan aktiviti FOUR-STATION GAMES@MATH