

Program Libatsama Masyarakat: Bit Fund Coding - Jalinan Kasih 2.0

Ts. Dr. M Norazizi Sham Mohd Sayuti

Bit Fun Coding - Jalinan Kasih 2.0 program komuniti anjuran Fakulti Kejuruteraan dan Alam Bina (FKAB) telah diadakan pada 16 Disember 2023 di Pusat Baitul Barokah Wal Mahabbah. Program ini adalah sebahagian inisiatif FKAB untuk menerapkan minat golongan kanak-kanak terhadap Sains, Teknologi, Kejuruteraan dan Matematik (STEM). Pendidikan awal diperingkat ini adalah masa terbaik untuk membangunkan minat, kemahiran kognitif, pemikiran komputasional, kreativiti dan keyakinan terhadap STEM.



Enam orang sukarewan dikalangan pelajar tahun 1 dan 2 program ijazah Sarjana Muda Kejuruteraan Elektronik dan seorang pelajar program diploma UniKL JUP telah bersama-sama membantu FKAB dalam usaha murni ini sebagai fasilitator. Perancangan dan pelaksanaan program komuniti ini telah diketuai oleh Dr. M Norazizi Sham Mohd Sayuti dari Fakulti Kejuruteraan dan Alam Bina (FKAB), Universiti Sains Islam Malaysia.



Kandungan setiap modul disusun supaya mencapai objektif utama iaitu melatih para peserta ke arah pemikiran komputasional. Secara ringkas pemikiran komputasional adalah salah satu cara menyelesaikan masalah dengan menggunakan pendekatan kaedah pengkomputeran. Cara pemikiran yang dibangunkan melalui pendekatan ini memerlukan kemahiran peleraian, pengecaman corak, perwakilan data, peniskalaan, pengitlakan, dan algoritma. Pendekatan ini memerlukan masalah diselesaikan bermula dengan proses menguraikan masalah, mengenal pasti boleh ubah yang terlibat dengan perwakilan data, dan mencipta algoritma. Algoritma ialah peniskalaan yang boleh diimplementasi melalui pengaturcaraan dan hasilnya ialah sebuah aturcara komputer yang boleh digunakan untuk menyelesaikan pelbagai variasi masalah asal. Kaedah pengaturcaraan yang digunakan adalah pengaturcaraan blok yang bersesuaian dengan peringkat umur para peserta program ini.



Program komuniti ini telah disertai seramai 22 orang kanak-kanak berumur 7 hingga 12 tahun dari pelbagai latar belakang keluarga dan kesemuanya adalah penghuni Pusat Baitul Barokah Wal Mahabbah. Para peserta telah dibahagikan kepada tiga kumpulan. Setiap kumpulan dikendalikan oleh dua orang fasilitator dikalangan sukarelawan. Setiap kumpulan menjalankan aktiviti masing-masing dengan menyampaikan modul yang berbeza.



Persekitaran yang terancam boleh mendatangkan masalah jangka panjang kepada kelestarian hidupan liar. Untuk memupuk rasa kepekaan dalam diri para peserta terhadap persekitaran dan hidupan liar, kaedah pengkomputeran blok telah digabungkan dengan pengkomputeran fizikal dalam modul-modul yang disampaikan. Tujuannya ialah mendidik para peserta menggunakan teknologi pengkomputeran fizikal sebagai salah satu cara penyelesaian terhadap masalah alam sekitar dan hidupan liar.

Program ini telah berjaya dilaksanakan dan memberi manfaat kepada penghuni kanak-kanak Pusat Baitul Barokah Wal Mahabbah. Usaha ini datang tepat masanya ketika minat terhadap terhadap STEM yang semakin berkurangan. Pengalaman yang ditimba oleh para sukarelawan mengasah kemahiran insaniah mereka dalam mendidik masyarakat kearah sains, teknologi, kejuruteraan dan matematik.

