



TAKLIMAT ANUGERAH KHAS YB MENTERI PENDIDIKAN TINGGI: REKA BENTUK KURIKULUM DAN PENYAMPAIAN INOVATIF (AKRI) 2025 (KATEGORI PENGAJARAN IMERSIF)

DISAMPAIKAN OLEH:
PROF. MADYA DR. FARIZA KHALID

KANDUNGAN

**DEFINISI
PENGAJARAN
IMERSIF**

**OBJEKTIF
ANUGERAH**

**SYARAT
PERMOHONAN**

**KRITERIA
PENILAIAN**

SENARAI SEMAK

NILAI ANUGERAH

DEFINISI

OBJEKTIF

SYARAT

KRITERIA
PENILAIAN

SENARAI
SEMAK

NILAI
ANUGERAH

Suasana pembelajaran bermakna yang lestari iaitu pelajar terlibat secara aktif dan menghayati kandungan yang dipelajari dalam konteks keadaan sebenar (autentik) dan/atau simulasi.

OBJEKTIF

SYARAT

KRITERIA
PENILAIAN

SENARAI
SEMAK

NILAI
ANUGERAH

Anugerah ini bertujuan untuk mengenal pasti, memberi pengiktirafan serta berkongsi amalan terbaik pengalaman pembelajaran imersif untuk tiga (3) sub-kategori berikut:

- i) Pengalaman Pembelajaran Imersif Maya;**
- ii) Pengalaman Pembelajaran Imersif Teradun (*Blended*); dan**
- iii) Pengalaman Pembelajaran Imersif Bersemuka.**

OBJEKTIF

SYARAT

KRITERIA PENILAIAN

SENARAI SEMAK

NILAI ANUGERAH

Maya

Inovasi dalam pendekatan dan pelaksanaan kursus akademik yang membekalkan pengalaman pembelajaran imersif maya

Contoh:

- *Virtual Reality*
- *Augmented Reality*
- *Mixed Reality*
- *Virtual Simulation*
- *Artificial Intelligence Assisted Learning*
- *Metaverse*

Teradun (*Blended*)

Inovasi dalam pendekatan dan pelaksanaan kursus akademik yang membekalkan pengalaman pembelajaran imersif teradun kepada pelajar yang menggabungkan pembelajaran dalam talian dan bersemuka

Contoh:

- *Blended Learning*
- *Flipped Classroom*
- *Hybrid Classroom*
- *Hyflex Classroom*

dengan pengintegrasian teknologi dari mana-mana kursus dalam program akademik

Bersemuka

Inovasi dalam pendekatan dan pelaksanaan kursus akademik yang membekalkan pengalaman pembelajaran imersif secara bersemuka (secara fizikal)

Contoh:

- *Service-based Learning*
- *Community-based Learning*
- *Challenge-based Learning*
- *Work-based Learning*
- *Problem-based Learning*
- *Inquiry-Based Learning*
- *Game-based Learning*

Pengalaman pembelajaran yang dialami terbukti telah mencapai sekurang-kurangnya satu (1) hasil pembelajaran kursus (*course learning outcome*)

Pendekatan inovatif yang dilaksanakan haruslah menunjukkan kelestarian dengan impak pencapaian pelajar yang merentasi kohort.

OBJEKTIF

SYARAT

KRITERIA PENILAIAN

SENARAI SEMAK

NILAI ANUGERAH

Maya

sekurang-kurangnya **80%** waktu pembelajaran pelajar (*student learning time - SLT*) berlaku **dalam bentuk maya** bagi hasil pembelajaran kursus.

Teradun

antara **30% hingga 79%** SLT berlaku **dalam bentuk maya** bagi hasil pembelajaran kursus.

Bersemuka

melebihi **70%** SLT berlaku dalam bentuk bersemuka secara fizikal.

Bersemuka

0%

X

20%

X

70%

X

100%

Digital Tanpa Semuka

100%

X

80%

X

30%

X

0%

Contoh:
15% Bersemuka
85% Digital Tanpa Semuka

Contoh:
40% Bersemuka
60% Digital Tanpa Semuka

Contoh:
85% Bersemuka
15% Digital Tanpa Semuka

SYARAT

KRITERIA
PENILAIAN

SENARAI
SEMAK

NILAI
ANUGERAH

1. Permohonan harus merujuk kepada syarat umum AKRI 2025.
2. Penyertaan terbuka kepada individu / kumpulan.
3. Pemohon juga perlu menyediakan SATU (1) e-book (.pdf) yang mengandungi maklumat permohonan dan bukti berkaitan pembelajaran imersif. Bukti yang disertakan dalam bentuk pautan perlu dibuka akses kepada awam bagi tujuan penilaian.
4. Penyertaan hendaklah diperakukan oleh Naib Canselor/setaraf atau Timbalan Naib Canselor/setaraf. Sekiranya borang penyertaan ditandatangani oleh wakil/pemangkunya, surat penurunan kuasa perlu disertakan.

KRITERIA PENILAIAN

SENARAI
SEMAK

NILAI
ANUGERAH



10%

RASIONAL INISIATIF

Terangkan faktor yang mendorong dan objektif bagi pendekatan inovatif yang dilaksanakan.



30%

KETERLIBATAN PELAJAR

Jelaskan keterlibatan pelajar dalam pendekatan inovatif yang dilaksanakan.



30%

KELESTARIAN IMPAK PEMBELAJARAN PELAJAR

Perincikan impak utama ke atas pengalaman imersif, perkembangan dan pencapaian pembelajaran pelajar merentasi kohort.



30%

PENDEKATAN

Huraikan pendekatan inovatif yang dilaksanakan.

SENARAI SEMAK

NILAI ANUGERAH



No Kad Pengenalan / No. Passport.



Peserta kategori individu atau berkumpulan berkhidmat secara tetap atau kontrak sepenuh masa di IPT.



Salah satu sub-kategori permohonan ditandakan dalam borang.



Bentuk permohonan ditandakan dalam borang.



Semua maklumat individu / ketua kumpulan lengkap.



Senarai ahli kumpulan (sekiranya permohonan kategori kumpulan) adalah lengkap.



Semua maklumat inovasi lengkap.



Sinopsis inovasi dinyatakan.



Rasional inovasi dinyatakan.



Pendekatan dijelaskan.



Keterlibatan pelajar dijelaskan.



Pembuktian keterlibatan pelajar disertakan dalam bentuk *e-book*.



Kelestarian impak ke atas pembelajaran pelajar dinyatakan.



Pembuktian kelestarian impak ke atas pembelajaran pelajar disertakan dalam bentuk *e-book*.



Impak ke atas pembelajaran pelajar dinyatakan.



Deklarasi terhadap penggunaan teknologi kecerdasan buatan generatif.



Tandatangan pemohon dan pengesahan Naib Canselor/setaraf* atau Timbalan Naib Canselor/setaraf**



Pemohon mengisi Borang Maklumat Permohonan AKRI 2025 melalui Sistem Permohonan Anugerah Kecemerlangan Akademik di pautan <https://spaka.mohe.gov.my>

NILAI ANUGERAH

Tempat Kedua:
Hadiah Wang
Tunai
bernilai RM5,000



Tempat Ketiga:
Hadiah Wang Tunai
bernilai RM3,000

Tempat Pertama:
Hadiah Wang Tunai bernilai RM10,000

Berserta piala dan sijil penghargaan daripada Kementerian Pendidikan Tinggi

*Sekian,
Terima Kasih*

**JABATAN PENDIDIKAN TINGGI
KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI**

No. 2, Menara 2, Jalan P5/6, Presint 5
62200 W.P. Putrajaya