KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI

SYARAT DAN PERATURAN
ANUGERAH KHAS YB MENTERI PENDIDIKAN TINGGI:
REKA BENTUK KURIKULUM DAN PENYAMPAIAN INOVATIF (AKRI) 2026

(KATEGORI PENGALAMAN PEMBELAJARAN IMERSIF)

DEFINISI PENGALAMAN PEMBELAJARAN IMERSIF

Suasana pembelajaran bermakna yang lestari, yang mana pelajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang berpusatkan pelajar (*student centered learning*) dan / atau simulasi untuk menghayati serta mengaplikasikan ilmu, kemahiran dan nilai secara beretika. Pembelajaran imersif boleh dilaksanakan secara maya, teradun (*blended*) atau bersemuka secara fizikal.

OBJEKTIF ANUGERAH

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

i) Pengalaman Pembelajaran Imersif Maya;

ii) Pengalaman Pembelajaran Imersif Teradun (*Blended*); dan

iii) Pengalaman Pembelajaran Imersif Bersemuka Secara Fizikal.

KATEGORI ANUGERAH

Anugerah ini terbahagi kepada tiga (3) kategori iaitu:

i) Pengalaman Pembelajaran Imersif Maya

- Merujuk kepada inovasi dalam pendekatan dan pelaksanaan kursus akademik yang membekalkan pengalaman pembelajaran imersif maya kepada pelajar (Contohnya pengintegrasian teknologi seperti *Virtual Reality/ Augmented Reality/ Mixed Reality/ Virtual Simulation/ Artificial Intelligence Assisted Learning/ Metaverse* dalam pelaksanaan kursus dari mana-mana kursus dalam program akademik).

© Hak Cipta Terpelihara Kementerian Pendidikan Tinggi (Versi 1) 2026

- Peratusan waktu pembelajaran pelajar (*student learning time - SLT*) dalam bentuk maya **mesti 80% atau lebih** daripada jumlah SLT bagi kursus yang dipilih.

ii) Pengalaman Pembelajaran Imersif Teradun *(Blended)*

- Merujuk kepada inovasi dalam pendekatan dan pelaksanaan kursus akademik yang membekalkan pengalaman pembelajaran imersif teradun kepada pelajar yang menggabungkan pembelajaran dalam talian dan bersemuka (contohnya pelaksanaan *Blended Learning/ Flipped Classroom/ Hybrid Learning* dengan pengintegrasian teknologi dari mana-mana kursus dalam program akademik).

- Peratusan waktu pembelajaran pelajar (*student learning time - SLT*) dalam bentuk teradun mesti **di antara 30% hingga 79%** daripada jumlah SLT bagi kursus yang dipilih.

iii) Pengalaman Pembelajaran Imersif Bersemuka Secara Fizikal

- Merujuk kepada inovasi dalam pendekatan dan pelaksanaan kursus akademik yang membekalkan pengalaman pembelajaran imersif bersemuka secara fizikal kepada pelajar (contohnya pelaksanaan *Service-based Learning/ Community-based Learning/ Challenge-based Learning/ Work-based Learning/ Problem-based Learning/ Inquiry-Based Learning/ Game-based Learning* dari mana-mana kursus dalam program akademik).

- Peratusan waktu pembelajaran pelajar (*student learning time - SLT*) bersemuka secara fizikal mesti **melebihi 70%** daripada jumlah SLT bagi kursus yang dipilih.

SYARAT PERMOHONAN

i. Memenuhi syarat-syarat umum AKRI 2026.

ii. Semua inisiatif pembelajaran imersif perlu mematuhi syarat khusus berikut:

a) Penilaian adalah berdasarkan amalan terbaik pengalaman pembelajaran imersif yang dilaksanakan di dalam **satu (1) kursus yang mempunyai sekurang-kurangnya 40 jam SLT** (bersamaan 1 kredit) mengikut **salah satu kategori** berikut:

© Hak Cipta Terpelihara Kementerian Pendidikan Tinggi (Versi 1) 2026

i) Pengalaman Pembelajaran Imersif Maya;
ii) Pengalaman Pembelajaran Imersif Teradun (*Blended*); atau
iii) Pengalaman Pembelajaran Imersif Bersemuka Fizikal.

b) Pengalaman pembelajaran pelajar dapat dibuktikan telah mencapai **sekurang-kurangnya satu (1)** hasil pembelajaran kursus (*course learning outcome).*

c) Pembelajaran imersif yang dilaksanakan haruslah menunjukkan kelestarian dan aplikasi ilmu, kemahiran dan nilai secara beretika dengan impak pencapaian pelajar yang **merentasi kohort**.

d) Sila sertakan semua bukti dalam bentuk **satu (1) *e-book* yang boleh diakses**.
Contoh: refleksi pelajar, jurnal pembelajaran, buku log, temu bual, kaji selidik, testimoni, dan sebagainya. Dokumen sokongan dan pembuktian adalah dalam bentuk *e-book* (**maksimum 100MB**). Sekiranya *e-book* melebihi saiz 100MB, sila gunakan pautan yang dipendekkan (menggunakan platform seperti Bitly, Google URL Shortener dan sebagainya).

KRITERIA PENILAIAN

Semua inisiatif pembelajaran imersif akan dinilai berasaskan aspek berikut:

i. Rasional inisiatif;
ii. Pendekatan;
iii. Keterlibatan pelajar; dan
iv. Kelestarian Impak ke atas pembelajaran pelajar.

Rasional Inisiatif (10%)	Terangkan faktor yang mendorong dan objektif bagi pendekatan inovatif yang dilaksanakan.
Pendekatan (30%)	Huraikan pendekatan inovatif yang dilaksanakan.
Keterlibatan Pelajar (30%)	Jelaskan keterlibatan pelajar dalam pendekatan inovatif yang dilaksanakan.
Kelestarian Impak ke atas Pembelajaran Pelajar (30%)	Perincikan impak utama ke atas pengalaman imersif, perkembangan dan pencapaian pembelajaran pelajar merentasi kohort.

NILAI ANUGERAH

© Hak Cipta Terpelihara Kementerian Pendidikan Tinggi (Versi 1) 2026

Nilai Anugerah Pengalaman Pembelajaran Imersif adalah seperti di bawah:

i. **Tempat Pertama – Hadiah Wang Tunai Bernilai RM10,000.00;**
ii. **Tempat Kedua – Hadiah Wang Tunai Bernilai RM5,000.00;**
iii. **Tempat Ketiga – Hadiah Wang Tunai Bernilai RM3,000.00.**

Berserta sebuah piala dan sijil penghargaan daripada Kementerian Pendidikan Tinggi.

© Hak Cipta Terpelihara Kementerian Pendidikan Tinggi (Versi 1) 2026