



TEMA : POLITEKNIK MERLIMAU MELAKA

Perkara : INFO SEMASA PMM

TAJUK ARTIKEL : INSTITUSI POLYCC PERLU CAKNA BENTUK BUDAYA AI DI KAMPUS

SUMBER : BERNAMA - 14 SEPTEMBER 2026

Institusi POLYCC Perlu Cakna Bentuk Budaya AI Di Kampus - Zambray

🕒 14/09/2026 07:02 PM



SHAH ALAM, 14 Sept (Bernama) -- Kepimpinan Politeknik dan Kolej Komuniti (POLYCC) diseru supaya sentiasa cakna dalam membentuk dan menerapkan budaya kecerdasan buatan (AI) di kampus.

Menteri Pendidikan Tinggi Datuk Seri Dr Zambray Abdul Kadir berkata budaya itu bukan sekadar penggunaan aplikasi, tetapi memanfaatkan teknologi bagi mewujudkan cara kerja yang lebih cekap, pantas dan berkesan.

Beliau berkata kepimpinan institusi perlu menjadi pemacu perubahan itu dan memberi ruang kepada warga serta pelajar mengadaptasi teknologi baharu seperti AI Berejen (*Agentic AI*).



TEMA : POLITEKNIK MERLIMAU MELAKA

Perkara : INFO SEMASA PMM

TAJUK ARTIKEL : INSTITUSI POLYCC PERLU CAKNA BENTUK BUDAYA AI DI KAMPUS

SUMBER : BERNAMA - 14 SEPTEMBER 2026

"Usaha ini selari dengan agenda POLYCC sebagai institusi Pendidikan Profesional dan Teknikal (PTE) yang sentiasa relevan dengan perubahan semasa.

"Saya melihat institusi ini bukan sekadar pengguna teknologi tetapi mampu meneroka, mengadaptasi dan memanfaatkannya bagi memperkukuh pembelajaran serta melahirkan graduan yang sedia mendepani dunia pekerjaan masa depan," katanya pada Majlis Perasmian POLYCC Agentic AI League 2026 dan platform POLYCC AI Buddy di Pusat Dagangan Antarabangsa Selangor (STIC) di sini hari ini.

Teks ucapannya dibacakan oleh Ketua Pengarah Jabatan Pendidikan Politeknik dan Kolej Komuniti (JPPKK) Dr Shamsuri Abdullah.

Zambry berkata kejayaan agenda AI turut diukur dengan kemampuan meningkatkan kualiti pembelajaran dan kebolehpasaran graduan tempatan.

"Kita mahu institusi Pendidikan dan Latihan Teknikal dan Vokasional (TVET) sentiasa bergerak seiring dengan perkembangan teknologi, malah berani berada di hadapan perubahan itu.

"Jika hari ini kita belajar menggunakan AI, esok kita perlu mampu mencipta nilai melaluinya selain berani untuk berubah, sedia belajar dan semangat terus meneroka," katanya.

Beliau berkata POLYCC diyakini mampu melahirkan generasi yang bersedia membentuk masa depan sendiri dan program penerapan AI seumpama itu diharap tidak terhenti sebagai acara malah berkembang menjadi satu budaya.

Sementara itu, Shamsuri berkata pertandingan berasaskan gamifikasi, iaitu penerapan unsur permainan ke dalam kaedah pembelajaran yang bermula Julai hingga 31 Ogos lepas mengetengahkan AI Berejen, generasi baharu yang berupaya merancang, membuat keputusan dan melaksanakan tindakan autonomi bagi menyelesaikan tugas dalam cabaran dunia sebenar.

"Inisiatif itu menjadi platform dalam membina dan memperkukuh bakat AI dalam kalangan warga POLYCC selaras dengan keperluan tenaga kerja digital masa depan.

"Ini sekali gus menyokong usaha melahirkan bakat TVET yang adaptif, inovatif dan bersedia dengan perkembangan teknologi serta keperluan dunia digital," katanya.

Politeknik Tuanku Syed Sirajuddin (PTSS) Arau, Perlis dinobatkan sebagai juara pertandingan itu diikuti Politeknik Sultan Mizan Zainal Abidin (PSMZA) Dungun, Terengganu di tempat kedua manakala ketiga dimenangi Politeknik Sultan Abdul Halim Muadzam Shah (POLUMAS) Jitra, Kedah.

Pada majlis itu, pertandingan yang menghimpunkan 3,118 pelajar dan pensyarah POLYCC dari seluruh negara berkenaan turut menerima pengiktirafan Malaysia Book of Records bagi kategori *The Largest Participation in an Agentic AI Competition*.

-- BERNAMA