TEMA : POLITEKNIK MERLIMAU MELAKA

Perkara : TVET

TAJUK ARTIKEL : KARNIVAL PENDIDIKAN TVET DIGITAL XP+2026 TODAK ACADEMY JADI PLATFORM CUNGKIL BAKAT DIGITAL NEGARA

SUMBER : BERNAMA - 1 NOVEMBER 2026

Karnival Pendidikan TVET Digital XP+ 2026 Todak Academy Jadi Platform Cungkil Bakat Digital Negara

01/11/2026 09:40 AM



Timbalan Pengarah Sektor Standard & Pengurusan Kualiti, Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan (BSTP) Kementerian Pendidikan bergambar pada majlis perasmian Program XP+ Digital TVET Education Carnival di CoPlace 11, Cyberjaya hari ini. Turut kelihatan, Pengasas Todak Datuk Khairul Azlan Zainal Ariffin (enam, kiri) dan Ketua Pegawai Eksekutif Todak Academy Mohamad Taufik Rizal Aminuddin (enam, kanan). --fotoBERNAMA (2026) HAK CIPTA TERPELIHARA

Oleh Mohd Ashraf Syafiq Mazlan

CYBERJAYA, 1 Nov (Bernama) -- Todak Academy Sdn Bhd terus memacu pembangunan bakat masa hadapan menerusi penganjuran Karnival Pendidikan TVET Digital XP+ 2026, yang menggabungkan elemen pendidikan digital, Pendidikan dan Latihan Teknikal dan Vokasional (TVET), Sains, Teknologi, Kejuruteraan dan Matematik (STEM) serta kecerdasan buatan (AI).

Acara yang merupakan kesinambungan daripada inisiatif XP Day yang dimulakan pada 2022 itu, kini berkembang kepada satu ekosistem bersepadu yang menghubungkan pengisian berteraskan pendidikan termasuk perkongsian ilmu, pertandingan STEM dan TVET, serta keperluan industri sebenar.

TEMA : POLITEKNIK MERLIMAU MELAKA

Perkara : TVET

TAJUK ARTIKEL : KARNIVAL PENDIDIKAN TVET DIGITAL XP+2026 TODAK ACADEMY JADI PLATFORM CUNGKIL BAKAT DIGITAL NEGARA

SUMBER : BERNAMA - 1 NOVEMBER 2026

Pengasas Todak Datuk Khairul Azlan Zainal Ariffin berkata penganjuran karnival itu bukan sekadar memberi pendedahan kepada teknologi baharu, malah bertujuan menyediakan ruang kepada golongan muda untuk mengetengahkan bakat dan potensi mereka kepada pemain industri.

Beliau berkata ramai anak muda mempunyai kebolehan dalam bidang teknologi namun tidak mempunyai platform bersesuaian untuk mempamerkan kemahiran serta kreativiti masing-masing.

"Kita tahu di luar sana ramai individu yang berbakat besar, cuma tiada platform yang sesuai untuk mengetengahkan bakat mereka.

"Apabila kita wujudkan platform seperti ini dan mempamerkannya kepada pihak industri, pintu peluang akan terbuka lebih luas untuk mereka. Kami sekadar membuka pintu, selebihnya terpulang kepada mereka untuk memilih jalan tersebut," katanya.

Beliau berkata demikian kepada Bernama selepas majlis perasmian Karnival Pendidikan TVET Digital XP+ 2026 oleh Timbalan Pengarah, Sektor Standard & Pengurusan Kualiti, Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan (BSTP), Kementerian Pendidikan (KPM) Dr Ihsan Ismail di sini semalam.

Pada karnival selama dua hari bermula Jumaat yang dihadiri ribuan pengunjung itu, Todak Academy turut mengadakan pertukaran memorandum kerjasama strategik bersama dengan beberapa rakan-rakan industri dan institusi akademik antaranya GIATMARA Malaysia, Universiti Sains Malaysia, Warnakala Studios dan Red Circle Studio Sdn Bhd.

Khairul Azlan berkata karnival itu turut memberi penekanan kepada kemahiran teknikal menerusi pembelajaran berasaskan permainan, pengaturcaraan dan robotik bagi menyediakan golongan muda dengan kemahiran yang relevan dengan perkembangan teknologi.

"Sekarang ini teknologi AI berkembang dengan begitu laju. Jadi peranan kami di Todak adalah untuk meramal dan menyediakan seberapa banyak platform yang mungkin, dengan menggunakan teknologi AI terkini.

"Dengan apa yang kita tawarkan, mungkin pada tahun hadapan ia menjadi sesuatu yang kita jangka sangat diperlukan untuk laluan kerjaya mereka pada masa akan datang. Itu sasaran sebenar kita," katanya.

Menyentuh kerjasama strategik baharu, beliau berkata pembangunan bakat digital yang mampan tidak boleh digalas secara bersendirian, sebaliknya memerlukan kerjasama berterusan antara agensi kerajaan, institusi pendidikan dan pemain industri.

TEMA : POLITEKNIK MERLIMAU MELAKA

Perkara : TVET

TAJUK ARTIKEL : KARNIVAL PENDIDIKAN TVET DIGITAL XP+2026 TODAK ACADEMY JADI PLATFORM CUNGKIL BAKAT DIGITAL NEGARA

SUMBER : BERNAMA - 1 NOVEMBER 2026

"Apabila kita memperkenalkan program-program baharu yang mungkin masih asing, kita amat memerlukan bantuan serta kerjasama sebanyak mungkin daripada mana-mana pihak atau agensi yang sudi berkongsi kepakaran teknikal ataupun program yang boleh dijalankan bersama-sama.

"Pada pandangan saya, lebih banyak kerjasama yang kita adakan, lebih besar impak dan peluang yang dapat kita tawarkan kepada seluruh masyarakat," katanya.

Selain itu, beliau berkata Todak Academy akan memperkenalkan beberapa program *AI Creative Creator* antaranya ialah program latihan *Solo AI Game Developer*.

"Todak Academy akan menaja sekitar 60 orang peserta bagi membuktikan konsep bahawa dalam tempoh enam bulan, kita mampu melatih pembangun permainan solo berasaskan AI yang berkebolehan.

"Ini adalah antara inisiatif eksperimental Todak untuk membuktikan hasilnya. Insya-Allah tahun hadapan kita sudah boleh memperlihatkan hasil kerja mereka selepas tamat latihan enam bulan tersebut," katanya menambah, program itu untuk remaja berusia 15 tahun ke atas.

Sementara itu, Ketua Pegawai Eksekutif Todak Academy Mohamad Taufik Rizal Aminuddin berkata pendedahan awal kepada kemahiran digital, sewajarnya dimulakan sejak di bangku sekolah agar para pelajar dapat meneroka potensi serta minat mereka dalam bidang seperti Game Development, Animasi 3D, robotik, dan pengurusan sukan elektronik.

Beliau berkata Todak Academy yang beroperasi sebagai pusat latihan TVET bertauliah di bawah kelulusan Kementerian Sumber Manusia, memberi tumpuan kepada modul latihan berasaskan kemahiran praktikal yang sentiasa dikemas kini mengikut peredaran teknologi terkini termasuk AI.

Setakat ini, Todak Academy telah membuka lima hab pendidikan digital di Johor, Pahang, Perak, Sarawak dan Melaka, dengan sasaran menarik penyertaan 5,000 pelajar menerusi program pendidikan digital sedia ada.

"Kita akan terus memperkukuhkan lagi program robotik serta membangunkan program silibus kita sendiri di bawah Todak Academy dan memandangkan kami sendiri merupakan penggiat industri yang menggunakan teknologi AI dalam syarikat, kami mahu memastikan masyarakat dan golongan belia tidak ketinggalan dan sentiasa menerima input terkini.

"Kita mahu mereka bersedia untuk alam pekerjaan (job-ready), di samping memupuk kemahiran perniagaan digital (digital business) agar mereka mampu berkarya atau berniaga. Todak sendiri akan berfungsi sebagai platform untuk melahirkan usahawan baharu," katanya.

-- BERNAMA