



NARATIF BAHARU UKM  
**UNIVERSITI  
ATAN KITA**

**akti**✓<sup>®</sup> UKM

# GARIS PANDUAN PENGGUNAAN RUANG

**akti**✓<sup>®</sup> UKM

UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA

**akti**✓<sup>®</sup> UKM

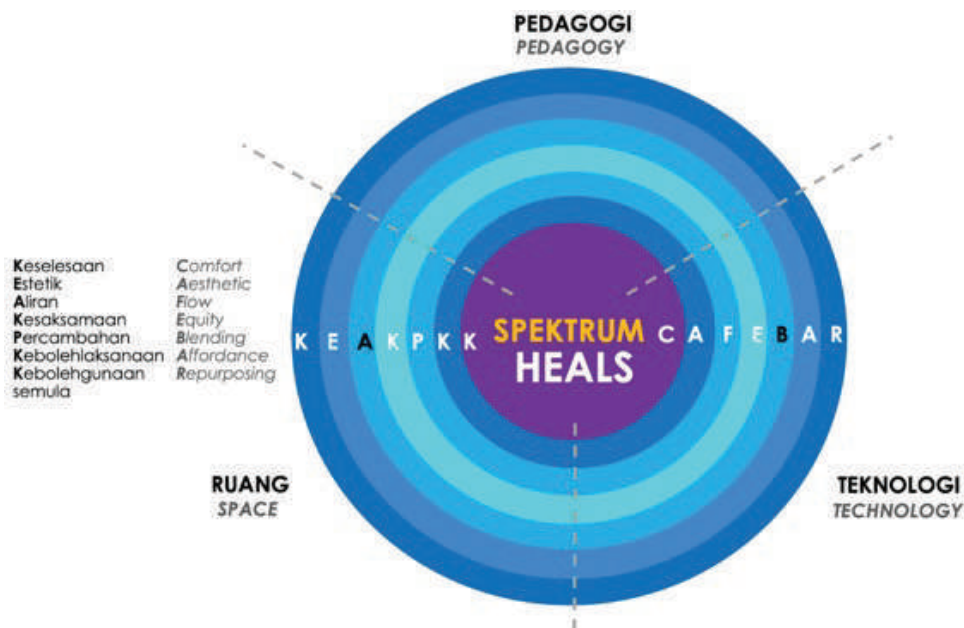


## 1.0 PENGENALAN

1.1 Garis panduan ini bertujuan untuk menerangkan secara umum penggunaan Ruang AktivUKM™ dan sebagai panduan kepada pusat tanggungjawab untuk membangunkan garis panduan yang lebih spesifik mengikut pusat tanggungjawab masing-masing

## 2.0 LATAR BELAKANG

- 2.1 Persekitaran pengajaran dan pembelajaran yang kondusif perlu disokong dengan pembangunan ruang pengajaran dan pembelajaran fizikal yang dilengkapi dengan teknologi digital dan futuristik bagi menyokong pembelajaran aktif;
- 2.2 lanya selari dengan UNESCO Sustainable Development Goals (SDG) ke-4 yang mengutarakan “Quality Education” dan pelan strategi UKM di bawah prakarsa Digital dan Holisitik, Pengajaran UKM telah membangunkan kerangka Ruang Pembelajaran AktivUKM™ bagi mengaspirasi pendidikan futuristik yang merangkumi **tiga (3)** aspek utama iaitu: **pedagogi, ruang, dan teknologi** (Rujuk Rajah 1: Kerangka Ruang Pembelajaran AktivUKM™);
- 2.3 Kerangka Ruang AktivUKM ini diadaptasi dari kerangka yang dibangunkan oleh Norazah et al. (2017) dalam Projek Kolaborasi Australia Innovative Research Universities Network-Malaysian Research Universities Network (IRU-MRUN), geran no: MRUN-2015-001, dengan kolaborasi dari La Trobe University (Ketua Australia), James Cook University, Universiti Malaya, Universiti Teknologi Malaysia dan Universiti Kebangsaan Malaysia (Ketua Malaysia);
- 2.4 Dalam kerangka tersebut, ruang pembelajaran Higher Education Active Learning Spaces (HEALS) mengandungi tiga aspek iaitu pedagogi, ruang, dan teknologi. Ia digabungkan dengan tujuh lapisan spektrum keselesaan (comfort), estetik (aesthetic), aliran (flow), kesaksamaan (equity), percambahan (blending), kebolehlaksanaan (affordance), dan kebolehgunaan semula (repurposing). Perincian matriks kerangka ini boleh dirujuk dalam Jadual 1;



**Rajah 1 Kerangka Ruang Pembelajaran AktivUKM™**  
 Berdasarkan kajian Australia Innovative Research Universities –  
 Malaysian Research Universities Network  
 Norazah et al (2017)



2.4 Sejumlah RM2.6 juta telah diperuntukkan untuk membangunkan Ruang AktivUKM™ merentas Fakulti secara berfasa. Fasa pertama telah bermula pada 2019 diikuti fasa kedua pada 2021 dan pembangunan Ruang AktivUKM™ ini telah selesai pada fasa ketiga dalam tahun 2022 dengan jumlah keseluruhan tiga puluh tiga (33) Ruang AktivUKM™ telah berjaya dibangunkan

# MATRIKS BAGI KERANGKA RUANG PEMBELAJARAN **akti** UKM

ASPEK	PENERANGAN	PERSOALAN	ITEM
Keselesaan ( <i>comfort</i> )	Keselesaan dalam ruang pembelajaran tersebut	Adakah perabot dalam ruang tersebut selesa untuk	Kerusi/bean bags yang boleh bergerak Meja yang boleh bergerak Pencahayaian yang efektif untuk pembelajaran Permukaan menulis (e.g. glass board, writeable walls) Roller blinds untuk tingkap
Estetik ( <i>aesthetic</i> )	Estetik untuk pembelajaran	Adakah ruang tersebut simetri dan harmoni?	Cat dan warna pada permukaan dinding ruang pembelajaran perlu meningkatkan pembelajaran
Aliran ( <i>flow</i> )	Aliran bagi meningkatkan tahap penglibatan pembelajaran	Adakah ruang tersebut meningkatkan tahap penglibatan pembelajaran?	Terdapat ruang untuk menjalankan pembelajaran aktif Ruang lantai (cth, permaidani, jubin)
Kesaksamaan ( <i>equity</i> )	Kesaksamaan dalam memberi peluang untuk setiap pelajar terlibat	Adakah ruang tersebut memberi peluang yang sama (equal) untuk	Contoh perabot: meja bulat/segi empat sama/bulat yang memberi peluang yang saksama kepada pelajar.
Percambahan ( <i>blending</i> )	Percambahan dan percampuran teknologi digital dan bukan digital untuk pembelajaran	Adakah terdapat percampuran yang antara teknologi digital dan fizikal untuk pembelajaran? Adakah teknologi membolehkan wireless projecting berlaku? Adakah teknologi membolehkan video	Projektor/skrin LCD, LED Mirroring device (untuk iOS, Android, Windows – e.g. Apple TV, Screen Beam) Teknologi dan apps untuk TeleConferencing Akses kepada Internet (wifi dan internet) Audio (i.e. speakers and microphones) Fasiliti rakaman video (tergantung kepada peruntukan)
Kebolehlaksanaan ( <i>affordance</i> )	Kebolehlaksanaan untuk pembelajaran individu dan berkumpulan (kecil dan	Adakah ruang pembelajaran (i.e. perabot dan peralatan) membolehkan pembelajaran individu dan berkumpulan (kecil dan	Perabot dan peralatan pembelajaran perlu sesuai untuk pembelajaran secara individu, pair, serta kumpulan kecil dan besar.
Kebolehgunaan semula ( <i>repurposing</i> )	Kebolehgunaan semula untuk pelbagai aktiviti pembelajaran.	Adakah ruang, perabot dan peralatan membolehkan ruang	<i>Moveable and restackable</i> furniture untuk membolehkan ruang

Jadual 1 : Matriks Bagi Kerangka Ruang AktivUKM™

## 3.0 PERANAN

### 3.1 Universiti

- 3.1.1 Merancang kewangan dan fizikal untuk keperluan Fakulti/Institut/Pusat;
- 3.1.2 Memastikan pembangunan ruang dan persekitaran pengajaran dan pembelajaran yang kondusif dan dilengkapi dengan teknologi digital dan futuristik bagi menyokong pembelajaran aktif

### 3.2 Fakulti/Institut/Pusat

- 3.2.1 Memaklumkan keperluan kepada pihak Universiti bagi memudahkan perancangan kewangan dan fizikal;
- 3.2.2 Merancang dan mengawasi penggunaan ruang agar sesuai dengan keperluan dan tiada penyalahgunaan;
- 3.2.3 Menyelaras aktiviti pembelajaran teradun dan hibrid yang dilakukan di Ruang AktivUKM™ di pusat tanggungjawab masing-masing agar selari dengan Kerangka AktivUKM™ dan Kerangka Ruang AktivUKM™.
- 3.2.4 Memaklumkan segala kerosakan, keperluan pembaikan dan apa sahaja yang berkaitan dengan penyelenggaraan kepada Pengajaran-UKM dan Jabatan Pembangunan Prasarana; dan
- 3.2.5 Merujuk panduan umum pada perkara 4.0 sebagai panduan penggunaan Ruang AktivUKM™ di pusat tanggungjawab masing-masing.

### 3.3 Jabatan Pembangunan Prasarana

- 3.3.1 Membantu dalam pembangunan Ruang AktivUKM™ berdasarkan keperluan yang telah diluluskan oleh Universiti;
- 3.3.2 Membantu menyelenggara Ruang AktivUKM™; dan
- 3.3.3 Menerima aduan sebarang kerosakan ruang dan mengambil tindakan segera pembaikan dan penyelenggaraan.

### 3.4 Pusat Pengajaran dan Pembangunan Kurikulum

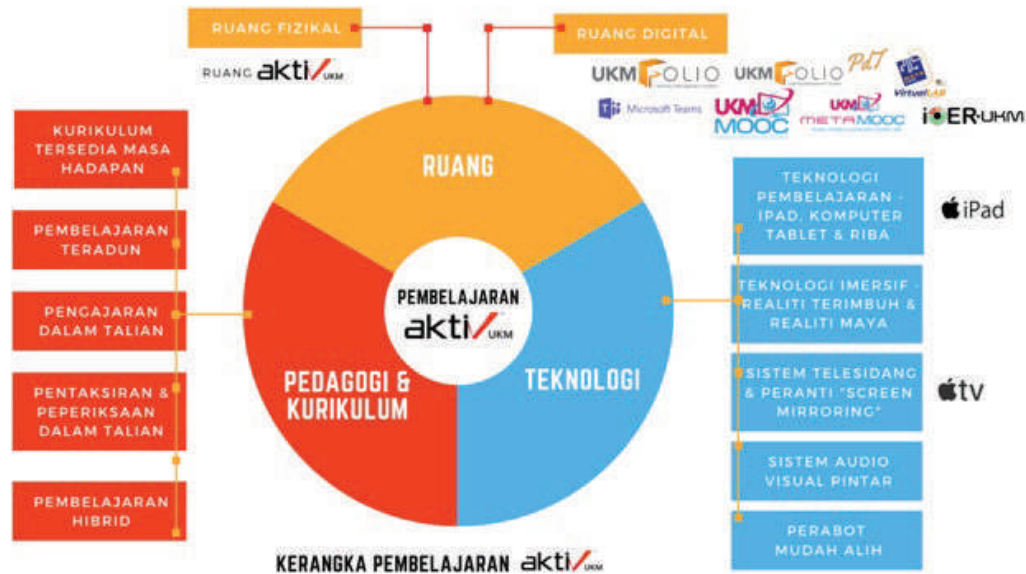
- 3.4.1 Menyediakan panduan umum penggunaan Ruang AktivUKM™ dan membuat semakan mengikut keperluan;
- 3.4.2 Menyelaras pembangunan ruang dan persekitaran pengajaran dan pembelajaran yang kondusif dan dilengkapi dengan teknologi digital dan futuristik bagi menyokong pembelajaran aktif bersama pihak fakulti dan Jabatan Pembangunan Prasarana berasaskan Kerangka AktivUKM™;
- 3.4.3 Memberi sokongan kepakaran kepada PTj dalam pengintegrasian pembelajaran teradun dan hibrid dengan mengaplikasi Kerangka AktivUKM™ dan Kerangka Ruang AktivUKM™.



## 4.0 PANDUAN UMUM PENGGUNAAN RUANG AKTIVUKM™

### A) PENYAMPAIAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

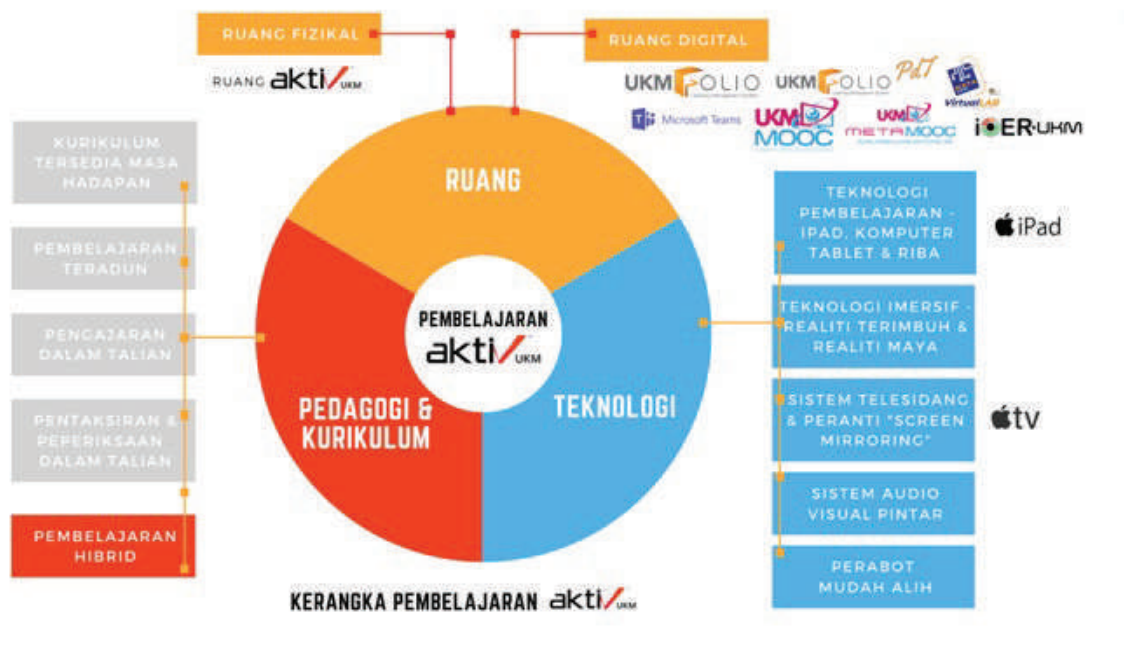
- 1) Penyampaian pengajaran dan pembelajaran di Ruang AktivUKM™ harus dilaksanakan berasaskan Kerangka Pembelajaran AktivUKM™ seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 2.



Rajah 2 : Kerangka Pembelajaran AktivUKM™

- 2) Penyampaian pengajaran secara pembelajaran hibrid berasaskan Kerangka Pembelajaran AktivUKM™. Contoh penyampaian adalah seperti berikut :
  - 2.1 Pelaksanaan pembelajaran hibrid berasaskan Kerangka Pembelajaran AktivUKM™ ditunjukkan dalam Rajah 3;
  - 2.2 Pelaksanaan sesi pengajaran dan pembelajaran mengintegrasikan aspek Pedagogi dan Kurikulum iaitu pembelajaran hibrid serta aspek Ruang iaitu Ruang Fizikal di Ruang AktivUKM™
  - 2.3 Pengajar dan pelajar menggunakan aspek Teknologi iaitu teknologi pembelajaran termasuk iPad, komputer tablet, dan komputer riba semasa pembelajaran;
  - 2.4 Bagi mengintegrasikan teknologi imersif, pengajar boleh menggunakan bahan realiti terimbuhan yang dihasilkan melalui iPad bagi menunjukkan suatu konsep pembelajaran. Bagi realiti maya pula, pengajar boleh menggunakan VR goggles (e.g. Oculus) yang disambungkan kepada UKM MetaMOOC untuk menjelaskan sesuatu konsep melalui pendekatan "metagogy" iaitu pengajaran dan pembelajaran berasaskan metaverse.

2.5 Bagi mengintegrasikan teknologi imersif, pengajar boleh menggunakan bahan realiti terimbuhan yang dihasilkan melalui iPad bagi menunjukkan suatu konsep pembelajaran. Bagi realiti maya pula, pengajar boleh menggunakan VR goggles (e.g. Oculus) yang disambungkan kepada UKM MetaMOOC untuk menjelaskan sesuatu konsep melalui pendekatan “metagogy” iaitu pengajaran dan pembelajaran berasaskan metaverse.



Rajah 3 Pelaksanaan Pembelajaran Hibrid menggunakan Kerangka Pembelajaran AktivUKM™ dalam Ruang AktivUKM™

## B) PENGGUNAAN RUANG AktivUKM™ BAGI PENJANAAN PENDAPATAN

No.	Pengguna Ruang	Kadar Sewa
1	Pusat Pengajaran dan Pembangunan Kurikulum	<p>1.1 Penggunaan Ruang AktivUKM™ oleh Pengajaran-UKM bagi tujuan acara rasmi, latihan kakitangan/pelajar, lawatan penandaarasan pihak luar UKM yang berkaitan pengajaran dan pembelajaran dan program yang tidak melibatkan penjana dan keuntungan TIDAK akan dikenakan sebarang caj sewaan penggunaan ruang. (Rujukan: Minit Mesyuarat Bersama Dekan Berkenaan Penjana Dan Penyerahan Kunci Ruang AktivUKM™ bertarikh 17 Mei 2023)</p> <p>1.2 Bagi program yang melibatkan penjana dan keuntungan, perbincangan lanjut perlu dilakukan dan dipersetujui dengan mana-mana pusat tanggungjawab yang terlibat dan/atau tertakluk kepada pekeliling Universiti yang sedang berkuat kuasa</p>
2	Fakulti/Institut/Pusat	Caj akan ditetapkan oleh pihak fakulti/institut/pusat yang menguruskan Ruang AktivUKM™ dan/atau tertakluk kepada pekeliling Universiti yang sedang berkuat kuasa
3	Pihak Dalam/Luar UKM	Caj akan dikenakan seperti yang telah ditetapkan oleh fakulti/institut/pusat



### C) ETIKA PENGGUNAAN RUANG AktivUKM™

- 1) Penggunaan alatan teknologi pembelajaran dalam Ruang AktivUKM™ termasuk sistem telesidang, projektor, system audio visual, dan teknologi yang telah disediakan dengan beretika dan secara bertanggungjawab bagi tujuan pengajaran dan pembelajaran serta aktiviti PTj yang melibatkan penyelidikan dan sumbangan kepada komuniti;
- 2) Tidak melakukan aktiviti yang bukan bersifat akademik atau menggunakan peralatan untuk tujuan peribadi atau tanpa kebenaran;
- 3) Tidak mengubahsuai tetapan atau konfigurasi tanpa kebenaran PTj, Pengajaran-UKM dan Jabatan Pembangunan Prasarana;
- 4) Simpan (save & back-up) hasil kerja samada bahan pengajaran dan pembelajaran atau dokumen dalam storan awan;



- 5) Menjaga kebersihan bilik dan peralatan gunasama yang terdapat dalam Ruang AktivUKM™;
- 6) Elakkan daripada membawa makanan & minuman ke dalam Ruang AktivUKM™; dan
- 7) Patuhi sebarang standard prosedur operasi yang telah ditetapkan untuk Ruang AktivUKM™. Ini termasuk garis panduan untuk pengendalian peralatan, mengendalikan tetapan audio dan visual, menggunakan perisian atau aplikasi tertentu, atau mengendalikan kandungan multimedia.
- 8) Hubungi segera pegawai bertanggungjawab jika menghadapi sebarang kerosakan peralatan, masalah teknikal atau memerlukan bantuan. Pegawai tersebut akan memberikan panduan, menyelesaikan masalah, atau menawarkan penyelesaian untuk memastikan proses pengajaran dan pembelajaran berjalan dengan lancar; dan
- 9) Garis panduan ini adalah garis panduan umum untuk semua Ruang AktivUKM™ yang terdapat di semua pusat tanggungjawab. Setiap Ruang AktivUKM™ di pusat tanggungjawab mempunyai garis panduan atau standard operasi yang berbeza antara satu sama lain mengikut kesesuaian dengan pusat tanggungjawab tersebut. Amalkan arahan tambahan atau dasar yang diberikan oleh pusat tanggungjawab yang menguruskan Ruang AktivUKM™ dari semasa ke semasa.

Garis panduan umum ini telah diperakukan dan diluluskan dalam **Mesuarat Pengurusan Universiti (MPU) Bil 15/2023**

## ***“Mengaspirasi Pengajaran Masa Depan”***

**Pusat Pengajaran dan Pembangunan Kurikulum (Pengajaran-UKM)**

📞 603-8921 4299 📧 [pghppt@ukm.edu.my](mailto:pghppt@ukm.edu.my) 🌐 [www.aktivukm.my](http://www.aktivukm.my)