

**MAJLIS MESYUARAT NEGARA
BRUNEI DARUSSALAM**

**MESYUARAT PERTAMA DARI MUSIM PERMESYUARATAN KE-22
MAJLIS MESYUARAT NEGARA TAHUN 2026**

**JAWAPAN-JAWAPAN BAGI PERTANYAAN BAGI JAWAB LISAN
RABU, 05 SYAWAL 1447H BERSAMAAN 25 MAC 2026M**

PJL09/01/2026

1

No. Soalan: PL098

PERTANYAAN : **LISAN**

DARIPADA : **YANG BERTHORMAT AWANG ABDUL AZIZ BIN
HAJI HAMDAN**

TARIKH : **25.03.2026 [RABU]**

SOALAN:

YANG BERTHORMAT AWANG ABDUL AZIZ BIN HAJI HAMDAN meminta **MENTERI PENGANGKUTAN DAN INFOKOMUNIKASI** menyatakan usaha kementerian dalam meningkatkan dan mengintegrasikan teknologi digital untuk dimanfaatkan sepenuhnya oleh rakyat serta sektor perniagaan?

JAWAPAN:

Usaha ke arah Pendigitalan Industri
(Industry Digitalisation – Digital Economy Masterplan)

Pendigitalan Industri merupakan salah satu teras strategik yang dikenalpasti di bawah Pelan Induk Ekonomi Digital 2025 (*'Digital Economy Masterplan 2025'*) yang tertumpu kepada memperkasakan pengusaha tempatan melalui transformasi digital dan seterusnya mendokong pertumbuhan sosio-ekonomi negara.

Pelan Induk tersebut telah menamatkan fasa pelaksanaannya, dan Alhamdulillah antarlainnya merangkumi pelaksanaan *'Digital Payment Hub'* yang merupakan infrastruktur utama bagi mendokong pendigitalan industri. Melalui platform *'Digital Payment Hub'* (Tarus) ini, ianya membolehkan penyepaduan antara pelbagai sistem pembayaran sekaligus membolehkan para pengguna membuat pembayaran segera kepada sesiapa sahaja di negara ini. Pelaksanaan *'pilot phase'* bagi projek ini telah selesai dijalankan pada suku ketiga tahun 2024. Platform Tarus telah mula dilancarkan (*'soft-launch'*) pada bulan Mac 2025 yang membolehkan pemindahan

wang (*'fund transfer'*) melalui nombor telefon, dan perkhidmatan tersebut tersedia secara 24/7. Sehingga kini, lebih daripada BND 2 Juta transaksi telah diproses, dan sebanyak 15,500 pengguna unik telah berjaya didaftarkan ke dalam platform Tarus.

Selain daripada itu, pihak AITI juga telah melaksanakan beberapa inisiatif yang bertujuan untuk memacu penerapan teknologi digital di dalam sektor perindustrian dengan mendorong penggunaan solusi digital di kalangan perusahaan mikro, kecil dan sederhana (PMKS). Antara inisiatif yang sedang dijalankan termasuk:

- (i) Skim PENJANA – diperkenalkan pada Februari 2022, PENJANA (*'Productivity and Efficiency Joint Funding for Digital Adoption'*) merupakan satu skim pembiayaan kewangan berbentuk perkongsian kos (*'cost-sharing'*) bagi membantu PMKS menggunakan teknologi infokomunikasi (ICT) dan solusi digital. Skim ini menawarkan sehingga 100% subsidi yuran langganan dan 14 penyelesaian digital (*'digital solutions'*) seperti *'Digital Point of Sale'* (POS) dan Sistem Pengurusan Sumber Manusia (HRMS). Program ini juga bagi menggalakkan Perusahaan Mikro, Kecil dan Sederhana (PMKS) untuk menggunakan penyelesaian digital dalam meningkatkan produktiviti, mengurangkan kos operasi dan meningkatkan kecekapan keseluruhan.
- (ii) MSME Tech Clinic – telah diperkenalkan pada awal tahun 2022 dan dilancarkan pada Mac 2023. Ianya merupakan salah satu inisiatif AITI untuk membantu meningkatkan penggunaan teknologi digital di kalangan PMKS tempatan. Program ini menawarkan khidmat nasihat teknikal dan perkhidmatan konsultasi percuma serta perbincangan terbuka dengan pihak konsultan untuk memahami bagaimana aplikasi digital akan dapat diguna pakai dalam operasi dan perniagaan mereka. Program ini telah tamat pada Jun 2025 dimana sebanyak 69 PMKS telah menggunakan perkhidmatan tersebut.
- (iii) Program Startup 673 – merupakan projek usahasama yang dikendalikan oleh pihak Shell LiveWIRE Brunei, Lembaga Kemajuan Ekonomi Brunei dan AITI, melalui platform Brunei Innovation Lab BIL). Diperkenalkan pada bulan Januari 2024 sebagai sebuah platform yang berperanan memupuk keusahawanan dan inovasi dengan penajaan idea berinovatif yang mampu meningkatkan perkembangan perniagaan tempatan. Antara hasil yang dihasratkan adalah pengeluaran idea inovatif berkaitan dengan solusi digital dan teknologi. Ia akan dijalankan melalui tiga (3) fasa pendekatan iaitu Idea dan Inovasi; Pengesahan dan Prototaip; dan Pertumbuhan dan Pembangunan. Sehingga kini, sebanyak tiga (3) kohort (*'cycle'*) telah selesai dikendalikan dengan seramai 167 orang peserta, manakala seramai 66

peserta dicatatkan bagi Edisi Kementerian Kesehatan. Alhamdulillah, sebanyak 25 buah syarikat pemulaan telah ditubuhkan berikutan hasil daripada usahama tersebut.

- (iv) Program Tech Immersion – program ini dimulakan pada tahun 2022 bagi peserta-peserta lepasan BICTA dan syarikat ‘*Start-Up*’ yang terpilih untuk terus memajukan produk mereka dengan meningkatkan lagi nilai produk peserta (*‘Minimum Viable Product’ (MVP)*) dan memberikan kelebihan daya saing untuk kelestarian di pasaran domestik dan antarabangsa.

Program ini adalah program bimbingan secara sistematik oleh pakar-pakar antarabangsa selama 5 minggu untuk menerapkan teknologi seperti ‘*Artificial Intelligence*’, ‘*Internet of Things*’ (IoT) dan ‘*Data Analytics*’ kepada produk peserta dan juga untuk memastikan produk dapat dikomersialkan.

Sebanyak lapan belas (18) buah syarikat ‘*Start-up*’ telah mengikuti program ini dan mengeluarkan produk seperti ‘*Rubryx AI*’ dari Syarikat RVest dan ‘*Smart Farming using AI and IoT*’ dari Fatih Aquaculture.

Digital Brunei 2030: DBTP

Sebagai langkah lanjut, usaha berterusan juga sedang giat dilaksanakan dalam penyediaan Pelan Induk Digital Brunei 2030: *Digital Brunei Transformation Plan* yang mana merupakan kesinambungan kepada Pelan Induk Ekonomi Digital yang lalu.

Antara tindakan-tindakan utama dan keperluan dasar yang telah dibincangkan dalam penyediaan Pelan Induk Digital Brunei 2030 (*‘Digital Brunei Transformation Plan’*) adalah:

- (i) Dari segi aspek ekonomi digital (*‘digital economy’*), keperluan bagi meneliti semula dasar-dasar untuk menggalakkan perniagaan tanpa tunai (*‘cashless businesses’*) dengan mengetengahkan faedah; menggalakkan penggunaan sistem tanpa tunai dan saling beroperasi bagi memastikan integrasi yang lancar; dan menarik pelaburan dalam pembangunan pusat data, tenaga hijau, dan *‘national cloud’* negara.
- (ii) Mengenai dengan tenaga kerja berkemahiran digital (*‘Digitally Skilled Workforce’*), adalah untuk mengekalkan penglibatan dengan industri bagi memastikan kemahiran ICT selaras dengan keperluan tenaga kerja semasa; melaksanakan penempatan yang diterajui oleh industri bagi memberikan pendedahan sebenar di tempat kerja; dan memperluaskan kerjasama dengan rakan antarabangsa untuk meningkatkan pendedahan dan pengalaman di peringkat global.

No. Soalan: PL050

PERTANYAAN : **LISAN**

DARIPADA : **YANG BERTHORMAT AWANG ZAINOL BIN HAJI MOHAMED**

TARIKH : **25.03.2026 [RABU]**

SOALAN:

YANG BERTHORMAT AWANG ZAINOL BIN HAJI MOHAMED meminta **MENTERI KEBUDAYAAN, BELIA DAN SUKAN** menyatakan usaha Kementerian dalam menangani sebahagian belia tempatan yang mengelak pekerjaan yang menuntut disiplin atau kemahiran khusus dan enggan memberikan komitmen jangka panjang dan mempunyai pemikiran kerjaya jangka pendek?

JAWAPAN:

Berkenaan isu pemikiran jangka pendek ataupun *job-hopping*, perkara ini tidak seharusnya dilihat sebagai satu kegagalan semata-mata, sebaliknya merupakan refleksi pasaran kerja masa kini yang bukan statik.

Sebenarnya perkara yang dibangkitkan bukanlah satu isu yang dapat ditangani oleh mana-mana pihak secara silo atau sendirian akan tetapi pendekatan senegara (*whole of nation approach*) perlu diambil. Salah satu inisiatif yang dilaksanakan ialah melalui program pengukuhan jati diri, khususnya melalui Program Khidmat Bakti Negara (PKBN) dan Program Jati Diri (PJD). Program-program ini telah terbukti berkesan dalam mentransformasikan karakter belia, merangkumi aspek disiplin tegar, nilai keagamaan, etika berkomunikasi, serta membina ketahanan diri (*resilience*) yang tinggi sebelum mereka melangkah ke alam pekerjaan. Melalui kerjasama strategik dengan Pusat Pekerjaan Brunei di Jabatan Perdana Menteri dan Institut Pendidikan Teknikal Brunei (IBTE), program PJD yang difokuskan kepada penuntut *iSkill* telah berjaya membina kesediaan mental dan fizikal mereka untuk bekerja dalam bidang teknikal yang mencabar. Profil kejayaan peserta menunjukkan bahawa ini adalah pelaburan modal insan yang sangat berbaloi dalam melahirkan belia yang kompetitif dan mempunyai daya tahan untuk memberikan komitmen jangka panjang.

Walau bagaimanapun, kementerian ingin menekankan bahawa isu ketahanan di tempat kerja atau staff retention bukan hanya terletak pada bahu belia. Pihak majikan perlu memainkan peranan aktif dalam menyediakan persekitaran kerja yang sihat dan kondusif bagi mengelakkan budaya kerja toksik atau eksploitasi yang boleh mematahkan semangat belia. Untuk memastikan belia kekal komited, majikan digalakkan melihat pekerja sebagai aset berharga melalui penyediaan imbalan yang setimpal, insentif yang betul, serta latihan berterusan. Usaha ini diperkukuhkan lagi

melalui Pusat Pembangunan Belia (PPB) yang membekalkan kemahiran khusus, di mana data dari tahun 2022 hingga 2024 menunjukkan kadar kebolehpasaran lepasan PPB adalah sebanyak 84.5%. Ini membuktikan bahawa belia kita sebenarnya bersedia menyahut cabaran pekerjaan berkemahiran khusus apabila diberikan platform yang tepat.

Selain pasaran kerja formal, kementerian turut memperkasa bidang keusahawanan melalui platform seperti BizBelia iaitu kolaborasi strategik dengan Bank Usahawan Berhad. Sejak dilancarkan pada Ogos 2025, produk ini telah menerima 36 permohonan dan diperkukuhkan dengan elemen bimbingan (*mentoring*) bersama rakan-rakan strategik seperti DARE serta kolaborasi dengan institusi pengajian tinggi/universiti bagi memastikan usahawan muda mempunyai visi perniagaan yang mampan.

Secara keseluruhannya, Kementerian Kebudayaan, Belia dan Sukan amat komited dalam usaha ini, namun ia memerlukan pendekatan bersepadu antara kerajaan, belia, dan pihak majikan. Dengan transformasi jati diri yang kuat dan sokongan persekitaran kerja yang adil, kita yakin belia Brunei akan lebih bersedia membina kerjaya jangka panjang yang berimpak selaras dengan Wawasan Brunei 2035.

No. Soalan: PL093

PERTANYAAN : **LISAN**

DARIPADA : **YANG BERHORMAT AWANG ABDUL AZIZ BIN HAJI HAMDAN**

TARIKH : **25.03.2026 [RABU]**

SOALAN:

YANG BERHORMAT AWANG ABDUL AZIZ BIN HAJI HAMDAN meminta **MENTERI SUMBER-SUMBER UTAMA DAN PELANCONGAN** menyatakan apakah langkah bagi memperluaskan penglibatan belia, pengusaha kecil dan komuniti setempat dalam rantaian nilai pelancongan domestik?

JAWAPAN:

Kementerian Sumber-Sumber Utama dan Pelancongan memberi penekanan kepada usaha memperluaskan penglibatan belia, pengusaha kecil serta komuniti setempat dalam rantaian nilai pelancongan domestik sebagai sebahagian daripada pendekatan pembangunan pelancongan yang lebih inklusif.

Pendekatan ini dilaksanakan melalui beberapa strategi utama:

1. Pembangunan kapasiti dan kemahiran belia dalam sektor pelancongan.

Kementerian bekerjasama dengan pelbagai agensi dan institusi berkepentingan untuk menyediakan latihan serta laluan pensijilan kemahiran dalam bidang pelancongan seperti pemandu pelancong, penceritaan warisan (*storytelling*), *birdwatching* serta latihan bagi petugas barisan hadapan industri. Pendekatan ini bertujuan melahirkan tenaga kerja dan usahawan muda yang berkemahiran serta mampu membangunkan produk pelancongan yang berasaskan pengalaman autentik negara.

2. Pembangunan produk pelancongan *niche* yang dipelopori oleh pengusaha tempatan.

Kementerian turut menggalakkan pembangunan produk pelancongan yang unik dan berasaskan komuniti seperti *Brunei Coffee Trail*, yang mengetengahkan kafe-kafe tempatan sebagai sebahagian daripada pengalaman pelancongan bandar. Inisiatif ini bukan sahaja memperkenalkan produk tempatan kepada pelawat, malah membuka peluang kepada perusahaan mikro dan belia untuk terlibat secara langsung dalam industri pelancongan.

3. Pengukuhan keusahawanan dan jaringan industri.

Program seperti *Tourism Service Providers Entrepreneurship* dilaksanakan bagi meningkatkan keupayaan pengusaha kecil dari segi tadbir urus perniagaan, pengurusan kewangan serta strategi penjenamaan produk. Selain itu, sesi padanan perniagaan dan jaringan industri turut diadakan bagi menghubungkan pengusaha tempatan dengan rangkaian hotel, ejen pelancongan dan pemain industri yang lebih besar.

4. Memperluas akses pasaran melalui platform digital.

Bagi meningkatkan *visibility* pengusaha kecil dan komuniti tempatan, Kementerian telah menyediakan direktori pelancongan di atas talian *Explore Brunei* yang menghimpunkan lebih daripada 700 produk dan aktiviti pelancongan, sekali gus memudahkan pelawat mendapatkan maklumat mengenai pengalaman pelancongan yang ditawarkan oleh pengusaha tempatan.

5. Pembangunan pelancongan berasaskan komuniti dan agro-pelancongan.

Melalui pendekatan *Community-Based Tourism*, Kementerian bekerjasama dengan Kementerian Hal Ehwal Dalam Negeri dan Majlis Perundingan Kampung bagi membangunkan produk pelancongan tempatan seperti lawatan ladang, aktiviti petik sendiri, demonstrasi makanan tradisional serta pengalaman *farm-to-table*. Pendekatan ini membantu memastikan limpahan ekonomi pelancongan dapat dinikmati secara langsung oleh komuniti setempat.

Di samping itu, penganjuran Tahun Melawat Brunei 2027 (*Visit Brunei Year 2027*) merupakan satu inisiatif signifikan yang mengambil sukut baik bersempena dengan Sambutan Jubli Intan kenaikan takhta Kebawah Duli Yang Maha Mulia Paduka Seri Baginda Sultan dan Yang Di-Pertuan Negara Brunei Darussalam yang ke-60 tahun.

Melalui penganjuran acara gilang-gemilang ini, Kementerian komited untuk menggalakkan penglibatan belia secara lebih proaktif dalam pelbagai aktiviti pelancongan. Langkah ini bertujuan untuk membuka ruang yang lebih luas kepada pengusaha kecil dan komuniti setempat untuk menyertai rangkaian nilai pelancongan domestik, sekali gus memperkukuh ekonomi negara secara inklusif.

Melalui pendekatan bersepadu ini, Kementerian berhasrat untuk terus memperluaskan penglibatan belia, pengusaha kecil dan komuniti setempat dalam rangkaian nilai pelancongan domestik, sekali gus memastikan sektor pelancongan negara berkembang secara lebih inklusif, berdaya tahan dan mampan.

No. Soalan: PL033

PERTANYAAN : **LISAN**

DARIPADA : **YANG BERTHORMAT AWANG AMRAN BIN HAJI MAIDIN**

TARIKH : **25.03.2026 [RABU]**

SOALAN:

YANG BERTHORMAT AWANG AMRAN BIN HAJI MAIDIN meminta **MENTERI PEMBANGUNAN** menyatakan jika terdapat dasar dan hala tuju jangka panjang untuk Kampong Ayer sebagai usaha pemeliharaan identiti tradisional, pemodenan, keselamatan, keselesaan dan kualiti hidup penduduk tanpa menjejaskan nilai kemasyarakatan.

JAWAPAN:

Dasar dan strategi kemajuan Kampong Ayer terkandung dalam Pelan Induk Bandar Seri Begawan di bawah kawalan pihak Kementerian Hal Ehwal Dalam Negeri, yang mana turut memperincikan dasar dan hala tuju jangka panjang Kampong Ayer serta strategi pemeliharaan kawasan tersebut.

Kementerian Pembangunan sebagai penyedia infrastruktur dan pemeliharaan kemudahan asas awam telah melaksanakan inisiatif-inisiatif kemajuan Kampong Ayer. Antaranya;

- Jabatan Alam Sekitar, Taman dan Rekreasi melaksanakan Projek Pengutipan Sampah yang melibatkan 8 kampung di Kampong Ayer dengan kos perbelanjaan sebanyak \$25,000 sebulan serta Projek Pembersihan Sungai Brunei menggunakan Skimmer Boats dengan kos perbelanjaan \$100,000 sebulan.
- Projek pembaikan/pembinaan *Kampong Ayer Walkway* yang dilaksanakan melalui kerjasama antara Jabatan Daerah Brunei/Muara dan Jabatan Kerja Raya yang mana Jabatan Kerja Raya memberikan khidmat nasihat dari segi teknikal, perangkaan kos dan kerja-kerja pembaikan jambatan.
- Projek Penyelenggaraan dan Pembaikan Paip Air di Kampong Ayer berjumlah \$68,000 bagi tahun kewangan 2025/2026.

No. Soalan: PL138

PERTANYAAN : **LISAN**

DARIPADA : **YANG BERTHORMAT PEHIN ORANG KAYA JOHAN PAHLAWAN DATO SERI SETIA AWANG HAJI ADANAN BIN BEGAWAN PEHIN SIRAJA KHATIB DATO SERI SETIA HAJI MD. YUSOF**

TARIKH : **25.03.2026 [RABU]**

SOALAN:

YANG BERTHORMAT PEHIN ORANG KAYA JOHAN PAHLAWAN DATO SERI SETIA AWANG HAJI ADANAN BIN BEGAWAN PEHIN SIRAJA KHATIB DATO SERI SETIA HAJI MD. YUSOF meminta **MENTERI DI JABATAN PERDANA MENTERI DAN MENTERI KEWANGAN DAN EKONOMI II** menyatakan sekiranya terdapat perancangan bagi penintegrasian sistem pembayaran digital 'Tarus' kendalian NDPX dengan Digital ID serta penilaian impak terhadap aspek integriti, kecekapan kos, dan pertumbuhan KDNK negara?

JAWAPAN:

Pada masa ini, sebarang cadangan untuk menghubungkan sistem tarus dengan Digital ID masih dalam penelitian lanjut dari sudut dasar, perundangan dan keperluan teknikal. Secara amnya, integrasi sedemikian sememangnya berpotensi untuk memudahkan proses pengesahan identiti pengguna, contohnya ketika pembukaan akaun, pengaktifan perkhidmatan atau pengesahan transaksi dalam talian tanpa perlu mengemukakan maklumat yang sama berulang kali.

Dari segi impak, penggunaan Digital ID yang diintegrasikan bersama sistem aplikasi wallet atau bank digital boleh mengukuhkan integriti transaksi melalui adanya pengesahan identiti yang lebih mantap, sekaligus mengurangkan risiko penipuan. Proses yang lebih cekap juga berpotensi menurunkan kos dan mempercepatkan urusan niaga, seterusnya menyokong aktiviti ekonomi dan secara tidak langsung menyumbang kepada pertumbuhan KDNK.

Namun yang demikian, kesannya bergantung kepada tahap penerimaan orang ramai dan pelaksanaannya adalah tertakluk jua kepada penilaian lanjut.

Pengurusan pendaftaran dan pengesahan pengguna bagi sistem tarus pada masa ini adalah dikendalikan oleh aplikasi bank dan e-wallet masing-masing. Dalam pada itu, jika Digital ID ingin berintegrasi dengan mana-mana sistem pembayaran yang mempunyai fungsi sistem tarus, pengintegrasian tersebut akan perlu dilaksanakan di peringkat aplikasi bank dan e-wallet yang mana adalah tertakluk kepada ketersediaan masing-masing.

Jika dilihat di negara lain seperti di Singapura, sistem pembayaran seperti PayNow tidak digabungkan secara teknikal dengan SingPass, namun Digital ID tersebut digunakan secara meluas oleh bank dan institusi kewangan untuk e-KYC dan pengesahan identiti, sekali gus memudahkan akses kepada perkhidmatan kewangan dengan lebih selamat tanpa integrasi penuh di peringkat infrastruktur. Ini menunjukkan bahawa identiti digital boleh berfungsi sebagai lapisan pengesahan yang memperkukuh keselamatan dan kecekapan sistem pembayaran tanpa perlu menggabungkan kedua-dua sistem secara menyeluruh.

Maklumat tentang sistem tarus

Untuk maklumat lanjut, sistem “tarus” membolehkan pemindahan wang di antara bank atau e-wallet yang berlainan secara serta-merta dengan hanya menggunakan nombor telefon, yang mana sistem ini dibangunkan bagi menyokong transaksi harian seperti pembayaran makan dan minum, pembelian barang rumah, pemindahan wang kepada ahli keluarga atau rakan, pembayaran yuran, serta urusan jual beli kecil dalam talian dan seterusnya.

Sebagai perbandingan, kebanyakan pemindahan antara bank pada masa ini memerlukan nombor akaun bank 12 digit dan boleh mengambil masa sehingga tiga (3) hari untuk diselesaikan, seperti kaedah RTGS yang lazimnya digunakan bagi transaksi bernilai lebih besar.

Pada masa ini, sistem “tarus” memperkenalkan pemindahan dana segera menggunakan nombor telefon. Para pengguna boleh memautkan akaun bank ataupun e-wallet kepada nombor telefon, dan menghantar atau menerima wang dengan hanya beberapa ketikan melalui platform berikut:

- a. BIBD At-Tamwil Sdn Bhd (via Olive);
- b. Datastream Digital Sdn Bhd (via MyDST);
- c. Perbadanan Tabung Amanah Islam Brunei (via TAIBVX); dan
- d. Progresif Sdn Bhd (via Ding!).

Rangkaian tarus akan berkembang dengan lanjut, dengan lebih ramai peserta yang bakal menyertainya pada fasa seterusnya. Terutamanya, Baiduri Bank Sdn Bhd (“Baiduri”), Bank Islam Brunei Darussalam Berhad (“BIBD”), dan ThreeG Media Sdn Bhd (melalui Pocket) merupakan para peserta yang dijangka, dan ini diharapkan akan mengukuhkan lagi jangkauan dan impak rangkaian.

Dalam masa yang sama, pada 21 Februari 2026, ndpx telah melancarkan tarusQR iaitu standard kod QR yang membolehkan pengguna-pengguna untuk mengimbas kod QR melalui aplikasi-aplikasi yang disediakan oleh bank dan e-wallet dalam rangkaian sistem “tarus”. Bagi peniaga pula, penggunaan satu kod QR standard mengurangkan keperluan memaparkan pelbagai kod berbeza, menjadikan operasi lebih teratur dan cekap, di samping mempercepat penerimaan pembayaran. Sebagai

contohnya, pengguna MyDST kini boleh mengimbas kod QR yang dipaparkan oleh peniaga yang menggunakan Progresif Ding! sebagai kaedah penerimaan pembayaran.

Bagi meningkatkan kesedaran dan kebolehcapaian, ndpx bekerjasama dengan bank-bank dan e-wallet dalam melaksanakan pelbagai promosi. Pada masa ini, pembayaran kepada peniaga Perbadanan TAIB dan Progresif Ding! telahpun boleh dibuat melalui tarusQR. Selain itu, sumbangan kepada masjid-masjid tertentu juga boleh dilaksanakan melalui tarusQR. Usaha-usaha ini disokong oleh kempen promosi sosial media yang merangkumi penyediaan panduan pengguna bagi meningkatkan lagi tahap kefahaman, kesedaran dan penggunaan dalam kalangan masyarakat.

No. Soalan: PL094

PERTANYAAN : **LISAN**

DARIPADA : **YANG BERTHORMAT AWANG ABDUL AZIZ BIN HAJI HAMDAN**

TARIKH : **25.03.2026 [RABU]**

SOALAN:

YANG BERTHORMAT AWANG ABDUL AZIZ BIN HAJI HAMDAN meminta **MENTERI PENDIDIKAN** menyatakan bagaimanakah kurikulum pendidikan negara disesuaikan dengan keperluan kemahiran digital automasi dan teknologi masa hadapan?

JAWAPAN:

Kementerian Pendidikan telah mengambil langkah proaktif dengan menubuhkan Jawatankuasa *STEAM Education and Skills* (SES) yang bertujuan untuk mendorong kepentingan pembangunan kemahiran STEAM (Sains, Teknologi, Kejuruteraan, Seni, dan Matematik) sebagai asas melahirkan modal insan bagi pertumbuhan ekonomi. Penyesuaian kurikulum ini dilaksanakan melalui tiga kaedah utama untuk memastikan pelajar di Negara Brunei Darussalam adalah "*future-ready*":

- i. STEAM dalam Kurikulum: Kementerian telah mengemaskini dasar taburan mata pelajaran di peringkat menengah di mana bidang Seni dan Teknologi kini dijadikan sebagai mata pelajaran teras. Ini merangkumi subjek seperti *Computer Science, Information and Communication Technology (ICT), Design and Technology (D&T), Food and Nutrition, Agriculture*, dan *Art and Design*.
- ii. STEAM Merentas Kurikulum: Penerapan kompetensi 6C diintegrasikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran di semua subjek. Kompetensi ini merangkumi: Pemikiran Kritis (*Critical Thinking*), Pemikiran Kreatif (*Creative Thinking*), Komunikasi, Kolaborasi, Perwatakan (*Character*), dan Kenegaraan (*Citizenship*).
- iii. STEAM Merentas Kokurikulum: Pengukuhan kemahiran digital dan teknologi melalui aktiviti luar bilik darjah yang diselenggarakan oleh Pusat STEP dan Pusat Keusahawanan Inovasi (EIC).

Bagi mendokong perubahan kurikulum ini, Pelan Transformasi Digital (DTP) Kementerian Pendidikan telah menyediakan prasarana yang diperlukan melalui inisiatif *Smart Classroom* dan *Learning Management System* (LMS). Alhamdulillah, melalui projek *Smart Classroom* pihak kementerian telah melengkapkan 30 buah sekolah dengan *Interactive Panel* dan peranti *Chromebook*, dan 4 buah sekolah lagi

dalam proses pelaksanaan. Manakala bagi fasa berikutnya, kementerian mensasarkan pembekalan kepada 34 buah sekolah lagi bagi memastikan akses teknologi yang lebih luas.

Selain itu, standard literasi digital pelajar kini dinilai melalui *Digital Literacy Standards* yang diserapkan dalam kurikulum serta melalui domain inovatif "*Learning in a Digital World*" dalam kajian antarabangsa PISA 2025.

Pihak kementerian sedang melaksanakan pembangunan modul teras baharu bagi semua institusi pengajian tinggi ke arah membekalkan pelajar dengan kemahiran yang diperlukan pada masa depan ataupun *future skills*, dan membentuk *future-ready mindset* di kalangan graduan tempatan. Modul teras ini mengandungi dua bidang iaitu teknologi baharu (*emerging technologies*) dan kelestarian (*sustainability*), yang akan memperkukuh pengetahuan asas serta kemahiran praktikal dalam bidang teknologi baharu (*emerging technologies*) yang sedang berkembang seperti *Artificial Intelligence*, *Data Science* dan etika penggunaan teknologi baharu serta kelestarian (*sustainability*) seperti *environmental science*, *green innovation* dan *perubahan iklim*.

Melalui pendekatan ini, pelajar tidak hanya diajar teori, tetapi melalui projek *hands-on* dan pembelajaran berasaskan masalah (*Problem-Based Learning*), mereka dilatih untuk menjadi pencipta peluang yang mampu menjana kebolehpasaran tinggi selaras dengan Wawasan Brunei 2035.

No. Soalan: PL116

PERTANYAAN : **LISAN**

DARIPADA : **YANG BERHORMAT PENGIRAN HAJI ISA BIN
PENGIRAN HAJI ALIUDDIN**

TARIKH : **25.03.2026 [RABU]**

SOALAN:

YANG BERHORMAT PENGIRAN HAJI ISA BIN PENGIRAN HAJI ALIUDDIN meminta **MENTERI PENDIDIKAN** menyatakan adakah kementerian merancang untuk memperkenalkan semula mata pelajaran kemahiran hidup seperti *home science*, *wood work* dan *agriculture* di peringkat menengah atau peringkat rendah?

JAWAPAN:

Kementerian Pendidikan sentiasa memastikan kurikulum sekolah seiring dengan keperluan kemahiran Abad Ke-21 dan keperluan semasa. Konsep mata pelajaran kemahiran hidup seperti *home science*, *wood work*, dan *agriculture* pada asasnya tidak dimansuhkan, tetapi telah diintegrasikan, diberi penjenamaan semula, dan dipertingkatkan pelaksanaannya di bawah Sistem Pendidikan Negara Abad Ke-21 (SPN21) agar lebih holistik dan relevan.

Di peringkat menengah bawah (Tahun 7 dan Tahun 8), elemen *wood work* dan kemahiran pertukangan telah diserapkan ke dalam mata pelajaran seperti *Design and Technology* (D&T) dan *Business, Art and Technology* (BAT). Melalui pendekatan mata pelajaran ini, pelajar didedahkan kepada asas pertukangan, inovasi reka bentuk, penggunaan alatan yang betul, dan teknologi bahan.

Bagi elemen *home science*, kementerian menawarkan mata pelajaran pilihan di peringkat menengah atas (Tahun 9 hingga Tahun 11) seperti *Food and Nutrition* yang memfokuskan kepada pengurusan makanan, sains nutrisi, dan resipi masakan. Di samping itu, laluan pendidikan vokasional turut ditawarkan melalui program BTEC (contohnya BTEC *Hospitality* dan BTEC *Business*) yang menekankan latihan praktikal serta kemahiran amali yang menjurus kepada kemahiran hidup dan ketersediaan pekerjaan.

Bagi bidang pertanian (*agriculture*), mata pelajaran ini masih ditawarkan di sekolah-sekolah menengah dan pengukuhan kemahiran ini dilaksanakan secara meluas melalui inisiatif kokurikulum dan pendidikan berteraskan *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics* (S.T.E.A.M). Melalui Pusat Kerjasama Sains, Teknologi dan Alam Sekitar (Pusat STEP), kementerian sedang giat melaksanakan program *Green School Gardening* (GSG), di mana sekolah-sekolah dibekalkan dengan prasarana sistem hidroponik untuk melatih pelajar dalam asas

perkebunan moden dan penanaman mampan. Sistem kelab di sekolah menengah dan rendah juga giat mempromosikan kelab Agriculture, Gardening, dan *Green Initiatives* di bawah komponen kreativiti kokurikulum. Kemahiran-kemahiran ini juga diajarkan kepada pelajar-pelajar Pra-Vokasional dan pelajar-pelajar berkeperluan khas di sekolah-sekolah menengah bagi membina kemahiran hidup berdikari (*independent living skills*) dan seterusnya kebolehpasaran mereka apabila menamatkan persekolahan nanti.

Perancangan kementerian pada masa ini adalah untuk terus memperkasa dan memperluaskan elemen-elemen kemahiran hidup ini menerusi kurikulum sedia ada yang telah dimodenkan dan inisiatif berteraskan S.T.E.A.M, selaras dengan keperluan kemahiran masa hadapan, berbanding memperkenalkan semula mata pelajaran tersebut dalam struktur klasiknya.

No. Soalan: PL149

PERTANYAAN : **LISAN**

DARIPADA : **YANG BERHORMAT AWANG HAJI DAUD BIN JIHAN**

TARIKH : **25.03.2026 [RABU]**

SOALAN:

YANG BERHORMAT AWANG HAJI DAUD BIN JIHAN meminta **MENTERI PENDIDIKAN** menyatakan apakah status dan kesinambungan projek *Integrated National Education Information System* (iNEIS) pada masa ini, serta perancangan penaiktarafkan atau penggantian sistem tersebut selaras dengan aspirasi MOE Digital Transformation Plan 2023-2027?

JAWAPAN:

Untuk makluman, Sistem *Integrated National Education Information System* (iNEIS) tidak lagi digunakan sejak tahun 2021 memandangkan peralatan server sistem tersebut telah mencapai jangka hayat penggunaannya dan tidak lagi dapat menyokong keperluan operasi serta keselamatan secara optimum.

Sehubungan itu, selaras dengan aspirasi Pelan Transformasi Digital Kementerian Pendidikan 2023–2027, projek *School Enterprise Resource Planning System* (SERPS) telah dikenal pasti untuk dilaksanakan di bawah Rancangan Kemajuan Kedua Belas (RKN12).

Sistem SERPS ini bertujuan membangunkan satu platform maklumat pendidikan yang berpusat dan bersepadu, meliputi pengurusan data pelajar, guru serta sekolah-sekolah secara menyeluruh. Pelaksanaannya dijangka meningkatkan kecekapan pentadbiran, memperkukuh ketelusan data serta menyokong proses perancangan dan keputusan yang lebih berasaskan data.

Pada masa ini, Kementerian menggunakan sistem dalaman yang dibangunkan secara *in-house* iaitu *Data Collection Platform* (DCP) bagi tujuan pengumpulan dan pengurusan data. Platform ini akan disepadukan ke dalam sistem SERPS bagi memastikan kesinambungan data serta memperkukuh integrasi maklumat secara menyeluruh.

Projek SERPS kini berada di peringkat proses tawaran, dan Kementerian akan memastikan pelaksanaannya dilaksanakan secara teratur, selamat dan mampan bagi menyokong keperluan jangka panjang sistem pendidikan negara.

No. Soalan: PL097

PERTANYAAN : **LISAN**

DARIPADA : **YANG BERTHORMAT AWANG ABDUL AZIZ BIN HAJI HAMDAN**

TARIKH : **25.03.2026 [RABU]**

SOALAN:

YANG BERTHORMAT AWANG ABDUL AZIZ BIN HAJI HAMDAN meminta **MENTERI KESIHATAN** menyatakan berkenaan usaha kerjasama Kementerian bersama sektor pendidikan, komuniti dan pihak swasta dalam memupuk kesedaran kesihatan sejak usia muda?

JAWAPAN:

Kementerian Kesihatan melalui Pusat Promosi Kesihatan telah bekerjasama dengan pelbagai sektor untuk memupuk kesedaran kesihatan sejak usia muda. Pendekatan ini melibatkan sektor pendidikan, komuniti dan pihak swasta, dengan tujuan membudayakan gaya hidup sihat secara berterusan.

Bersama sektor pendidikan, kerjasama erat dijalankan dengan Kementerian Pendidikan dan Kementerian Hal Ehwal Ugama. Antara inisiatif yang dilaksanakan termasuk meningkatkan kesedaran mengenai bahaya rokok dan rokok elektronik melalui bahan pendidikan yang sesuai dengan peringkat umur, pelaksanaan *mobility break* selama 10 minit setiap hari di sekolah, serta penelitian semula menu makanan di sekolah asrama dan sekolah arab bagi memastikan penyediaan makanan yang lebih sihat.

Selain itu, kurikulum sains turut memasukkan elemen pemakanan sihat dan bahaya merokok bagi memberi pendedahan awal kepada pelajar. Sejak tahun 2023, konsep Sekolah Mempromosi Kesihatan juga telah diperkenalkan dengan sokongan Gleneagles JPMC. Program ini, yang disarankan oleh Pertubuhan Kesihatan Sedunia, bertujuan mewujudkan persekitaran sekolah yang kondusif untuk mengamalkan cara hidup sihat. Ia kini dilaksanakan di sekolah kerajaan dan swasta, melibatkan sekolah rendah dan menengah.

Di peringkat komuniti, bengkel Brunei Bebas Buli telah dijalankan dengan penglibatan guru kaunselor dan Persatuan Ibu Bapa dan Guru (PIBG), bagi meningkatkan kesedaran mengenai isu buli. Program ACE (*Active and Admirable, Charismatic and Excellent*) pula memberi ruang kepada remaja dan ibu bapa untuk membincangkan isu kesihatan reproduktif secara lebih terbuka dan berkesan.

Manakala bersama sektor swasta, Kementerian melaksanakan program *Workplace and Health* (WAH) yang menggalakkan amalan gaya hidup sihat di tempat kerja. Program ini menyokong majikan dalam menyediakan persekitaran kerja yang bebas rokok, menggalakkan aktiviti fizikal, pemakanan sihat dan kesejahteraan mental.

Pendekatan rentas sektor ini menunjukkan komitmen berterusan Kementerian Kesihatan dalam membudayakan gaya hidup sihat sejak usia muda hingga ke peringkat dewasa, selaras dengan hasrat negara untuk melahirkan rakyat yang sihat, produktif dan berdaya tahan.