



INSTITUTE FOR
YOUTH RESEARCH
MALAYSIA

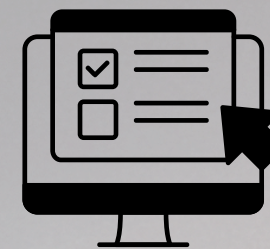
INDEKS BUDAYA SUKAN MALAYSIA 2023 (IBSM'23)

Mengukur Tahap Penglibatan Rakyat Malaysia Dalam Sukan

IBSM merupakan Key Performance Indicator (KPI) nasional yang menjadi **penanda aras (tools)** bagi mengukur tahap dan trend penglibatan rakyat Malaysia dalam sukan, senaman dan rekreasi. IBSM diukur berdasarkan dua domain dan lima indikator bagi memberi gambaran yang menyeluruh mengenai Budaya Sukan di Malaysia.

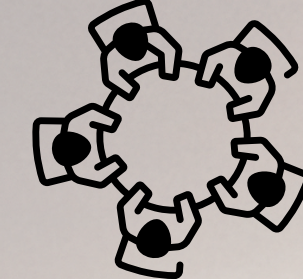
OBJEKTIF KAJIAN

- 1 Mengukur Indeks Budaya Sukan Malaysia pada tahun 2023
- 2 Meneroka trend penglibatan rakyat Malaysia dalam sukan
- 3 Memahami ekosistem budaya sukan terhadap semangat kesukanan
- 4 Mengenalpasti tadbir urus dan strategi meningkatkan pembudayaan sukan



KUANTITATIF

- Soal selidik diedarkan secara atas talian menggunakan Sistem iGREAT mengikut Blok Perhitungan (BP), Jabatan Perangkaan Malaysia (DOSM).
- Melibatkan **7,015 responden** rakyat Malaysia berumur 13 tahun dan ke atas dari 13 negeri dan 3 Wilayah Persekutuan.

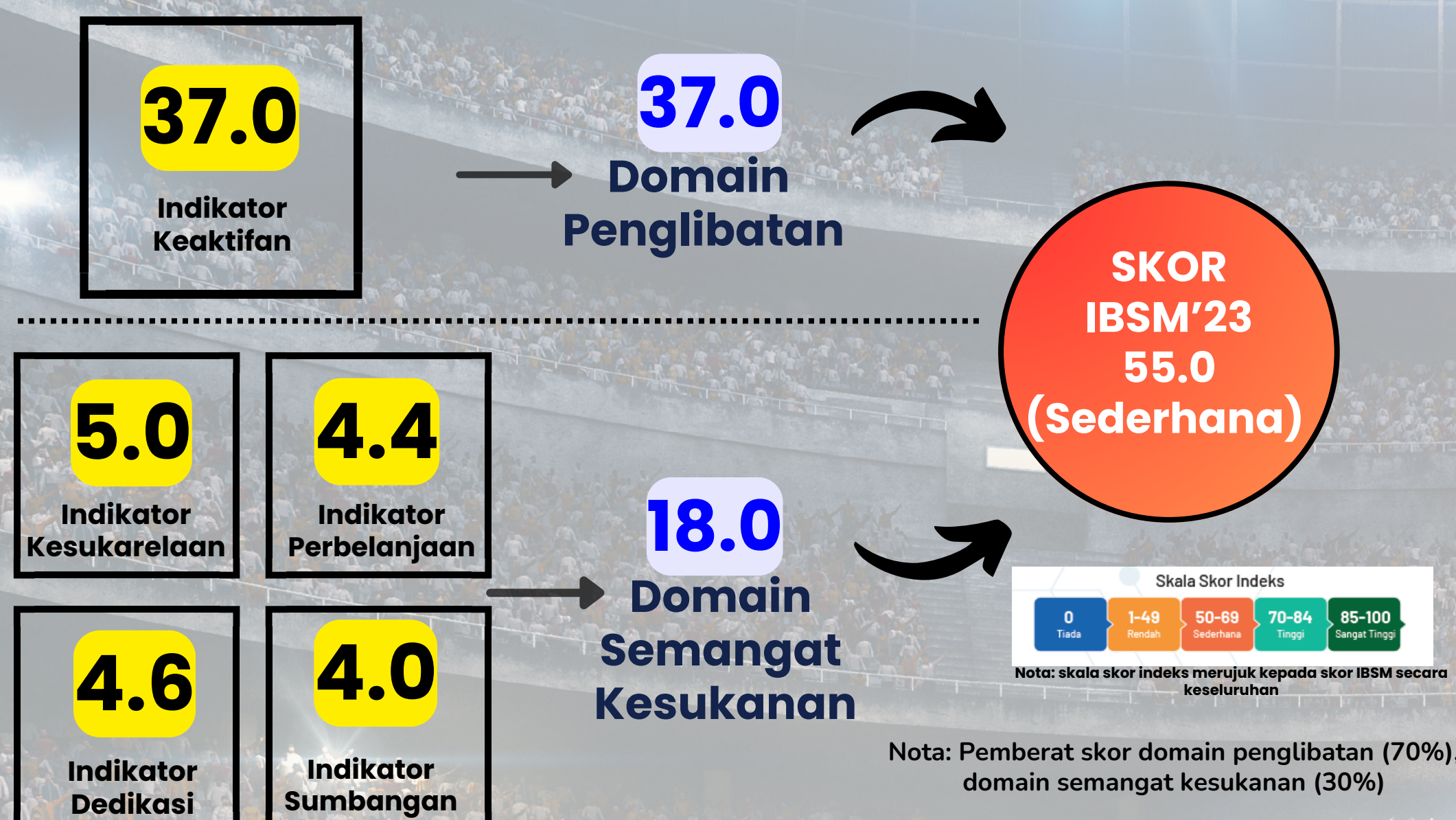


KUANTITATIF

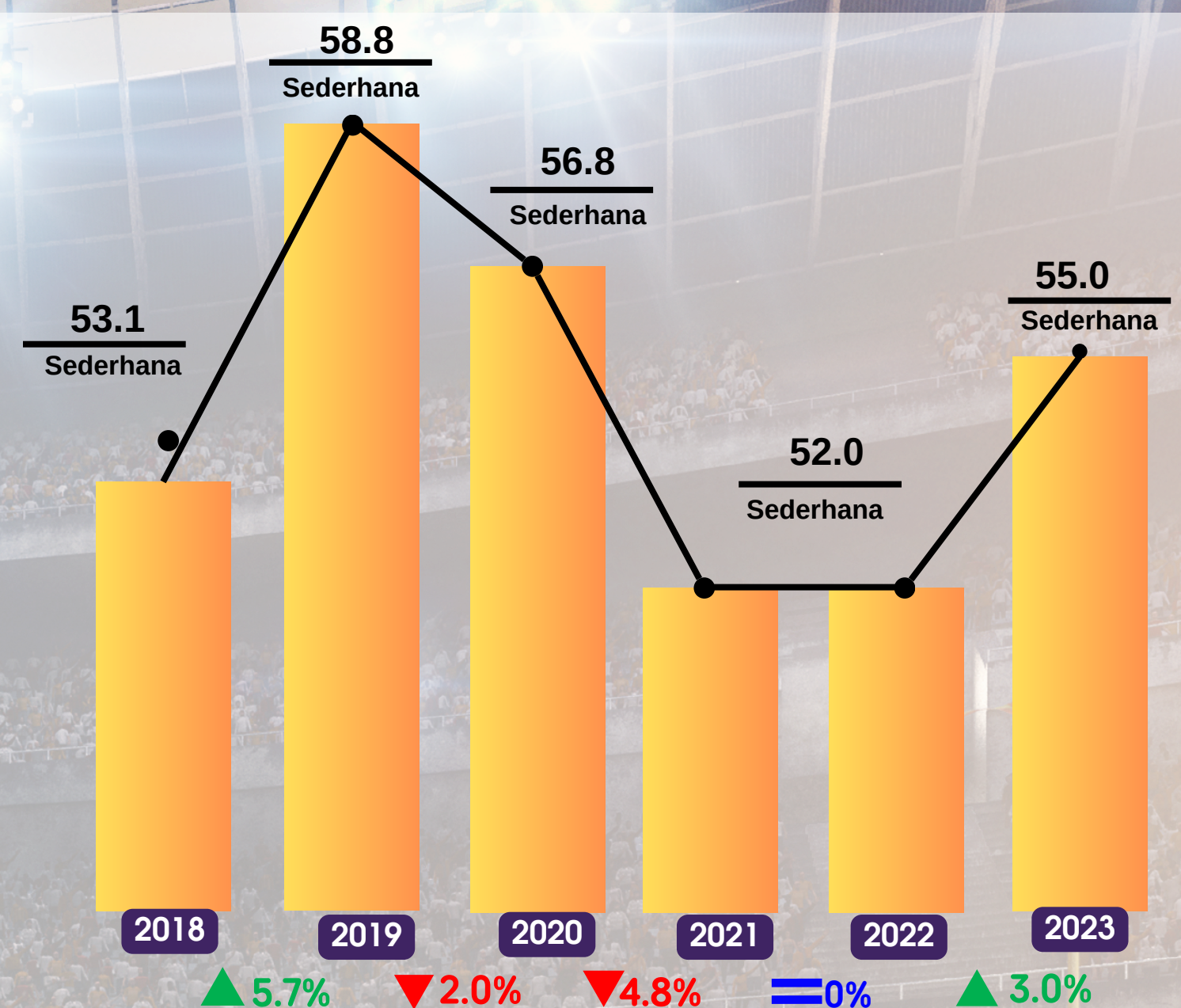
- **Focus Group Discussion (FGD)** melibatkan **144 informan** terdiri daripada masyarakat Malaysia yang berumur 13 tahun dan ke atas
- Dilaksanakan mengikut zon (Utara, Tengah, Selatan, Pantai Timur, Sabah & Sarawak).

METODOLOGI KAJIAN

SKOR IBSM'23 : 55.0 | SEDERHANA



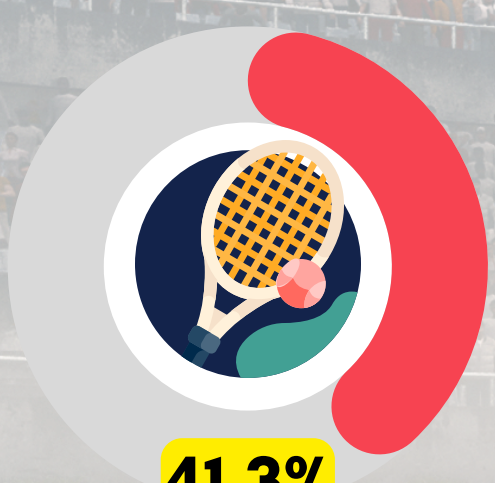
SKOR IBSM MENGIKUT TAHUN



- Indeks Budaya Sukan Malaysia pada tahun 2023 berada pada tahap Sederhana iaitu skor 55.0. Skor Domain Penglibatan adalah 37.0 dan skor Domain Semangat Kesukanan adalah 18.0.
- Pencapaian skor 55.0 (Sederhana) penglibatan rakyat Malaysia dalam sukan didapati meningkat sebanyak 3.0 berbanding tahun 2022.
- Perancangan RMKe-12 telah mula memberikan kesan positif ke arah pembudayaan sukan rakyat Malaysia terutamanya selepas era pandemik COVID-19.

PENGLIBATAN MENGIKUT KATEGORI SUKAN

Penglibatan dalam senaman dan sukan menjadi dua pilihan utama kerana rakyat Malaysia telah mula sedar kepentingan senaman untuk **kesehatan dan kesejahteraan hidup**. Fasiliti, persekitaran dan kewangan tidak lagi menjadi faktor penghalang untuk melakukan senaman.



41.3%

SENAMAN

(Berjalan, Joging, Gim, Senamrobik)



40.1%

SUKAN

(Badminton, Bola jaring, Bola sepak, Bola tampar, Boling, Futsal, Golf, Olahraga, Ping pong, Sepak takraw)



18.6%

REKREASI

(Permotoran, Berbasikal, Merentas hutan, Mendaki)

5 TEMA UTAMA DAPATAN KUALITATIF

- 1 Motivasi intrinsik merupakan kunci utama bagi penglibatan & keaktifan berterusan seseorang individu dalam sukan.
- 2 Rakyat perlu mendapat pendidikan yang betul dan holistik untuk menjadikan Malaysia sebagai sebuah negara bersukan.
- 3 Keadaan dan pengurusan fasiliti sukan menjadi pendorong keterlibatan orang ramai dalam aktiviti sukan terutama penduduk bandar.
- 4 Aktiviti sukan akan diberi keutamaan sekiranya seseorang mempunyai matlamat dan boleh mencapainya melalui sukan.
- 5 Media kreatif mampu menjadi pemangkin yang dinamik untuk menjadikan sukan sebagai satu budaya dalam masyarakat Malaysia.

STRATEGI PENINGKATAN BUDAYA SUKAN



Pihak Berkuasa, NGO Sukan dan Kepimpinan Politik

Bertanggungjawab secara komprehensif terhadap pembangunan dan kelestarian sukan di Malaysia dengan memainkan peranan sebagai **penaja, penganjur dan mempromosi sukan** dari peringkat akar umbi ke sukan prestasi tinggi.



Institusi Pendidikan

Berperanan **memberikan pendidikan yang betul dan relevan berkaitan sukan**. Pendidikan sukan bukan sekadar memberikan kesedaran tetapi memberi penekanan tentang kelebihan sukan kepada individu secara holistik merangkumi aspek jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial. Pembelajaran di sekolah perlu lebih menyeronokkan, memberi kepuasan dan dapat mencungkil bakat melalui latihan serta pertandingan.



Institusi Keluarga dan Komuniti

Berperanan **menerapkan amalan bersukan** dengan melibatkan diri secara bersama, memberi galakan dan membelikan peralatan sukan mengikut minat.

Ikuti Kami
IYRESKBS



www.iyres.gov.my

SUMBER : INSTITUT PENYELIDIKAN PEMBANGUNAN BELIA MALAYSIA (IYRES)