



Facts & Figures
INDEKS

BUDAYA SUKAN **MALAYSIA 2023**

IBSM'23

Facts & Figures
INDEKS
BUDAYA SUKAN
MALAYSIA 2023
IBSM'23

@Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES) 2024

IYRES merupakan sebuah pusat penyelidikan nasional yang mengkaji pelbagai aspek aliran dan pembangunan generasi muda dan kaitannya dengan perubahan yang berlaku di peringkat nasional, serantau dan antarabangsa. Untuk mencapai matlamatnya, institut ini akan melaksanakan pelbagai jenis program penyelidikan; menganjurkan persidangan, bengkel, syarahan dan seminar; menerbitkan jurnal, risalah mengenai hasil penyelidikan; mewujudkan program penyelidikan dan latihan; dan menyediakan kemudahan penyelidikan yang pelbagai termasuklah sebuah pusat sumber dan data mengenai pembangunan belia.

Hakcipta Terpelihara

Hakcipta terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan ulang mana-mana isi kandungan penerbitan ini dalam apa-apa bentuk dan dengan apa cara sekali pun sama ada secara elektronik, fotokopi, rakaman atau lain-lain sebelum mendapat izin daripada Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES).

Cara untuk memetik laporan ini:

Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES). 2023. *Facts and Figures Indeks Budaya Sukan Malaysia 2023 (IBSM'23)*. Kementerian Belia dan Sukan Malaysia Putrajaya, Malaysia.

Diterbitkan Oleh

Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES)
Kementerian Belia dan Sukan Malaysia
Aras 10, Menara KBS, Presint 4
Pusat Pentadbiran Kerajaan Persekutuan
62570 Putrajaya, MALAYSIA
Tel : +603-8871 3705 Faks : +603-8871 3342
Emel : penyelidik@iyres.gov.my
Laman Web : www.iyres.gov.my



ISBN 978-967-2783-27-5

KANDUNGAN

6-8 PERUTUSAN

9 PENGHARGAAN

10-11 PASUKAN KAJIAN

13-19 RINGKASAN EKSEKUTIF

21-31 LATAR BELAKANG

33-39 METODOLOGI

41-79 DAPATAN KUANTITATIF

- Demografi Responden
- Skor IBSM'23
- Domain Penglibatan
- Domain Semangat Kesukanan
- Skor IBSM'23 Mengikut Demografi
- Perbandingan Skor Mengikut Tahun (2021-2023)
- Faktor Budaya Sukan
- Faktor Pendorong dan Penghalang Sukan
- Esport

81-87 DAPATAN KUALITATIF

- Tema Utama Dapatan

89-93 RUMUSAN

95-99 SYOR

101-105 SOALAN LAZIM

107-108 RUJUKAN



Perutusan
MENTERI BELIA DAN SUKAN
YB HANNAH YEOH

Selamat Sejahtera dan Salam Malaysia MADANI,

Terlebih dahulu izinkan saya mengucapkan tahniah kepada warga kerja Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES), Kementerian Belia dan Sukan (KBS) kerana berjaya menyelesaikan penyelidikan Indeks Budaya Sukan Malaysia 2023 (IBSM'23). Pihak Kementerian sentiasa memberi perhatian dan mendukung usaha-usaha seperti ini. Sejak KBS ditubuhkan pada 15 Mei 1964, telah banyak dasar-dasar pembangunan belia dan sukan dilancarkan. Demi memberi manfaat yang lebih besar kepada rakyat, KBS mengambil tanggungjawab meneruskan agenda pembangunan belia dengan memberi tumpuan kepada pencapaian sukan prestasi tinggi, pembangunan sukan di peringkat akar umbi, mengaktifkan sukan komuniti serta program pemerksaan belia dan penyampaian perkhidmatan kepada rakyat.

Dalam konteks budaya sukan, KBS memberi penekanan kepada aspek merakyatkan sukan dan meningkatkan perkhidmatan fasiliti sukan KBS. Diharap setiap inisiatif dan fasiliti yang disediakan akan dapat memenuhi keperluan orang ramai dan dapat memberikan pengalaman yang berkualiti kepada mereka. KBS akan terus memberi komitmen dalam usaha membudayakan sukan agar semua ini menjadi pendorong ke arah mencapai aspirasi Visi Sukan 2030. Diharap inisiatif di atas dapat menyumbang kepada pencapaian cemerlang belia dan sukan negara.



Prakata

KETUA SETIAUSAHA KEMENTERIAN BELIA DAN SUKAN

TS. DR. NAGULENDRAN KANGAYATKARASU

Selamat Sejahtera dan Salam Malaysia MADANI,

Kementerian Belia dan Sukan Malaysia (KBS) komited memastikan perancangan, pelaksanaan dasar dan aktiviti berkaitan pembangunan belia dan sukan di Malaysia dilaksanakan berpacuan data serta hasil penyelidikan. Perkara ini dilaksanakan melalui penyediaan dokumen perancangan strategik KBS yang menerapkan elemen *data driven and research based* selari dengan Model Baru Pembangunan Belia 2030.

Masyarakat sejahtera antara lain, boleh dicapai melalui pembentukan generasi yang aktif dan sihat. Untuk itu, golongan belia yang mengamalkan budaya sukan adalah penting dalam pembentukan negara yang sihat, selari dengan Visi Sukan Negara 2030. Selain daripada memimpin diri sendiri, para belia perlu memimpin ahli keluarga untuk bersama-sama menyertai program sukan, senaman dan rekreasi.

Amalan budaya sukan juga merupakan salah satu tunjang utama bagi menjamin kesejahteraan hidup. Justeru, seluruh rakyat Malaysia diharapkan dapat melibatkan diri secara aktif dalam aktiviti-aktiviti sukan. KBS akan terus memacu pembudayaan dan pembangunan sukan untuk menjadikan Malaysia negara bersukan kerana gaya hidup aktif akan meningkatkan kesejahteraan rakyat selari dengan aspirasi Malaysia Madani.

Penerbitan Indeks Budaya Sukan ini adalah diharapkan dapat dijadikan panduan oleh semua pemegang taruh untuk mengambil tindakan berasaskan data untuk bersama-sama mengarusperdanakan pembudayaan sukan di negara ini.



*Prakata***KETUA PEGAWAI EKSEKUTIF
INSTITUT PENYELIDIKAN PEMBANGUNAN
BELIA MALAYSIA (IYRES)****DR. VELLAPANDIAN PONNUSAMY**

IYRES secara konsisten memainkan peranan utama menjadi Peneraju Penyelidikan Pembangunan Belia dan Pusat Penyelidikan Data Belia Menjelang 2035. Sehubungan dengan itu, Indeks Budaya Sukan Malaysia (IBSM) dibangunkan bagi mengukur trend pencapaian budaya sukan dalam kalangan rakyat Malaysia. Usaha ini secara langsung mendukung aspirasi Visi Sukan Negara 2030 ke arah membawa Malaysia mencapai status negara bersukan.

IBSM adalah projek penyelidikan yang menjadi alat dan mekanisme pengukuran pencapaian budaya sukan dalam kalangan rakyat Malaysia. Data tentang unsur fizikal budaya sukan iaitu penglibatan dalam sukan, senaman dan rekreasi dan unsur bukan fizikal seperti kesukarelaan, dedikasi, perbelanjaan dan sumbangan dalam sukan digarap, dianalisis, dikupas dan dilaporkan. Laporan *Facts & Figures* yang lebih terperinci dihasilkan dan dapat dijadikan bahan rujukan pembuat dasar dan strategik di KBS dan untuk masyarakat umum.



PENGHARGAAN

Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES), dibawah Kementerian Belia dan Sukan (KBS) ingin merakam setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih kepada para pakar rujuk kajian, penyelidik bersama, ex-officio kementerian/agensi, penyelia, enumerator, responden dan individu yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam menjayakan penghasilan kajian ini. Semoga hasil kajian ini menjadi rujukan kepada semua pihak dalam merencana dan membangunkan program pembangunan sukan di Malaysia.

10 Kumpulan Pelaksana Pembangunan Belia

- Kementerian & Agensi Persekutuan
- Kerajaan Negeri
- Kepimpinan Politik
- Syarikat Berkaitan Kerajaan dan Swasta
- NGO Belia dan Individu Belia
- NGO
- Keluarga
- Masyarakat
- Institusi Pendidikan dan Penyelidikan
- Media

8 Kumpulan Sasaran Belia

- Belia Bersekolah
- Belia Pengajian Tinggi
- Belia Bekerjaya
- Belia Massa
- Belia Malaysia Antarabangsa
- Belia Minoriti & Golongan Terpinggir
- Belia Berisiko

PASUKAN KAJIAN

Penyelidik

Dr. Vellapandian Ponnusamy

Ketua Pegawai Eksekutif
Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES)

Norhidayah Omar

Eksekutif Penyelidik
Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES)

Dr. Shariffah Mamat

Eksekutif Penyelidik Kanan
Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES)

Ainina Nadzirah Mohd Noh

Penolong Eksekutif Penyelidik
Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES)

Nur Pesona Kamarudin

Penolong Eksekutif Penyelidik
Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES)

Shahhanim Yahya

Eksekutif Penyelidik Kanan
Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES)

Dr. Faridzah Jamaluddin

Eksekutif Penyelidik Kanan
Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES)

Rozahidah Roslee

Eksekutif Penyelidik
Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES)

Nur Najmin Naja Zamri

Eksekutif Penyelidik
Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES)

Muhammad Azeem Abd Azziz

Penolong Eksekutif Penyelidik
Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES)

Mohd Rizal Mohd Sham

Eksekutif Penyelidik
Institut Penyelidikan Pembangunan Belia
Malaysia Belia Malaysia(IYRES)

Wan Suriani Wan Jamal

Eksekutif Penyelidik
Institut Penyelidikan Pembangunan Belia
Malaysia Belia Malaysia(IYRES)

Pakar Rujuk/Penyelidik Bersama

Prof. Kehormat Dr. Mohd Salleh Aman

Profesor Kehormat
Universiti Malaya (UM)

Prof. Madya Dr. Gunathevan Elumalai

Pensyarah Kanan
Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI)

Prof. Madya Dr. Shamshuritawati Sharif

Pensyarah Kanan
Universiti Utara Malaysia (UUM)

Prof. Madya Dr. Hashbullah Ismail

Pensyarah Kanan
Universiti Teknologi MARA (UiTM)

Dr. Nur Safurah Mohd Faiz

Pensyarah Kanan
Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM)

Dr. Roxana Dev Omar Dev

Pensyarah Kanan
Universiti Putra Malaysia (UPM)

Dr. Chee Chen Soon

Pensyarah Kanan
Universiti Putra Malaysia (UPM)

PASUKAN KAJIAN

Ex-Officio Kementerian/Agensi

Anuar Hamid

Penolong Pengarah
Bahagian Pembangunan Sukan
Jabatan Belia Dan Sukan (JBSN)

Nor Azhani Abd Haziz

Penolong Pengarah Kanan
Seksyen Pengujian dan Penyiasatan
Agensi Anti Doping Malaysia (ADAMAS)

Suresh Marathamuthu

Pegawai Penyelidik
Bahagian Penyelidikan dan Inovasi
Institut Sukan Negara (ISN)

Mohamad Fayzol Medi

Ketua Penolong Setiausaha Kanan
Bahagian Dasar dan Perancangan Strategik
Kementerian Belia dan Sukan (KBS)

Nurul Ain Othman

Pegawai Belia Dan Sukan
Cawangan Komunikasi Korporat
Majlis Sukan Negara (MSN)

Jamaliah Matt Hashim

Pengarah
Bahagian Perancangan dan Penyelidikan
Jabatan Kemajuan Orang Asli (JAKOA)

Wan Mohd Hakim Wan Ismail

Penolong Pengarah
Bahagian Pendidikan Kesihatan
Kementerian Kesihatan Malaysia (KKM)

Chandran Sundaraj

Bahagian Perkhidmatan Sosial
Kementerian Ekonomi





Ringkasan Eksekutif

PENGANTARAN

Indeks Budaya Sukan Malaysia 2023 (IBSM'23) merupakan satu projek penyelidikan yang dijalankan oleh Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES), Kementerian Belia dan Sukan Malaysia. Mekanisme pengukuran IBSM'23 ini berfokuskan pada dua domain iaitu Penglibatan dan Semangat Kesukanan dan lima indikator iaitu Keaktifan, Kesukarelaan, Dedikasi, Perbelanjaan dan Sumbangan yang telah dipersetujui bersama oleh pemegang taruh dan pakar rujuk daripada universiti tempatan dan akan dilaksanakan oleh 10 kumpulan pelaksana dalam Dasar Belia Malaysia (DBM) 2015-2035.

IBSM'23 adalah kesinambungan IBSM 2018-2022 yang dilaksanakan bertujuan untuk mengukur trend pencapaian budaya sukan dalam kalangan rakyat Malaysia dalam menuju negara sukan. Usaha ini diharap dapat memenuhi aspirasi dan matlamat Visi Sukan Malaysia 2030.

L A T A R B E L A K A N G

Kesejahteraan masyarakat merupakan komponen penting bagi membolehkan Malaysia menjadi sebuah negara maju. Indeks budaya sukan termasuk tahap amalan gaya hidup aktif dan semangat kesukanan merupakan petunjuk utama masyarakat sejahtera. Untuk itu diharap IBSM'23 menjadi penanda aras dalam mengukur trend dan pencapaian budaya sukan rakyat Malaysia berdasarkan indikator dan domain yang ditetapkan.

Domain penglibatan dalam sukan merupakan elemen penting di mana, masyarakat melibatkan diri secara fizikal dan indikatornya bergantung kepada tahap keaktifan secara individu. Manakala domain semangat kesukanan merupakan elemen bukan fizikal yang terdiri daripada indikator kesukarelaan, dedikasi, perbelanjaan dan sumbangan. Bagi mendapatkan nilai tambah dan mencapai hasil kajian yang lebih komprehensif faktor yang mempengaruhi budaya sukan seperti fasiliti, tadbir urus, barangan dan perkhidmatan, pengembangan bakat dan ilmu pengetahuan turut diambilkira.

METODOLOGI

Dua objektif utama yang digariskan melalui kajian ini adalah untuk mengukur Indeks Budaya Sukan Malaysia tahun 2023 dan meneroka trend penglibatan rakyat Malaysia dalam sukan.

Kajian ini menggunakan kombinasi kaedah kuantitatif melalui soal selidik dan kualitatif melalui Perbincangan Kumpulan Berfokus (FGD). Pengumpulan data kuantitatif telah dijalankan ke atas 7,015 responden yang berusia 13 tahun dan ke atas secara temuduga bersemuka. Kaedah blok perhitungan (BP) dan tempat kediaman (TK) telah digunakan dalam pemilihan sampel kajian seluruh Malaysia dengan bantuan Sistem Pengurusan Kaji Selidik (iGREAT) IYRES untuk merekodkan maklumbalas responden secara dalam talian.

Manakala, Perbincangan Kumpulan Berfokus (FGD) yang melibatkan 144 orang peserta daripada enam zon iaitu Utara, Selatan, Tengah, Pantai Timur, Sabah dan Sarawak telah dijalankan bagi menyokong hasil data kuantitatif. Analisis deskriptif dan pembinaan indeks telah dijalankan terhadap data kuantitatif. Manakala data kualitatif dianalisa menggunakan analisis tematik.

OBJEKTIF

DAPATAN Kuantitatif

Dapatan kajian menunjukkan skor Indeks Budaya Sukan Malaysia 2023 (IBSM'23) yang merangkumi domain penglibatan adalah skor 37.0 dan semangat kesukanan pada skor 18.0. Justeru, skor keseluruhan adalah 55.0 iaitu berada pada tahap sederhana mengikut penetapan skor IBSM'23 yang dihasilkan oleh IYRES (2023).

Analisis terperinci menunjukkan 52.0% rakyat Malaysia terlibat dalam aktiviti sukan, senaman dan rekreasi sekurang-kurangnya sekali dalam masa sebulan. Manakala, sejumlah 48.0% lagi tidak terlibat dalam sebarang aktiviti berkaitan sukan.

Tahap keaktifan dalam kalangan rakyat yang terlibat menunjukkan 11.8% berada di tahap aktif, 68.8% sederhana aktif dan 19.4% kurang aktif mengikut takrifan WHO (2020). Penglibatan dalam aktiviti sukan dan senaman menjadi dua pilihan utama rakyat Malaysia berbanding aktiviti rekreasi.

Semangat kesukanan diukur berdasarkan indikator kesukarelaan, dedikasi, perbelanjaan dan sumbangan. Aktiviti kesukarelaan menjadi pemangkin semangat kesukanan dan penyumbang utama secara tidak langsung kepada skor IBSM'23 berbanding tiga indikator lain.

Dapatan kajian ini juga menunjukkan jantina, etnik, status perkahwinan dan peringkat umur mempengaruhi Indeks Budaya Sukan Rakyat Malaysia. Manakala lokasi bandar dan luar bandar tidak menunjukkan perbezaan yang nyata.

DAPATAN KUALITATIF

Hasil daripada proses Perbincangan Kumpulan Berfokus (FGD), kajian ini mengenalpasti dan menggariskan lima tema utama yang mempengaruhi penglibatan rakyat Malaysia dalam sukan iaitu motivasi intrinsik individu dan penggunaan media kreatif yang dinamik.

Tema-tema ini dapat membantu pemegang taruh seperti autoriti, pembina dasar, institusi pendidikan, keluarga dan masyarakat membangunkan garis panduan bagi membudayakan sukan di Malaysia.

RUMUSAN

Trend penglibatan rakyat Malaysia dalam sukan dipengaruhi oleh matlamat individu. Matlamat khusus individu seperti memiliki tubuh badan yang sihat, cantik dan cergas serta memperoleh ganjaran berbentuk hadiah dan wang merupakan pendorong dalam penglibatan sukan. Manfaat yang diperolehi ini dirasakan berbaloi dan merupakan pemangkin untuk terus aktif kerana ia meningkatkan efikasi sendiri seseorang.

Persekitaran yang menyeronokkan memainkan peranan penting dalam menentukan penglibatan dalam sukan. Keseronokan dipengaruhi oleh hubungan dengan rakan sebaya, keluarga, komuniti dan dunia digital serta ketersediaan fasiliti yang sesuai.

Selain daripada itu, ekosistem pembudayaan sukan terdiri daripada pendidikan, fasiliti, media, keluarga dan komuniti menjadi faktor sokongan yang kuat kepada penglibatan dalam sukan. Maka strategi yang tepat dan berkesan oleh pihak tadbir urus dalam mempromosikan keberkesanan ekosistem di atas akan meningkatkan amalan bersukan dalam kalangan rakyat Malaysia.



RING
2



WONG HUIYEE SITA SUPPLY
(PENANG)
TEL: 011-2143 8143, 2143 8143
189
www.oms.com.my

Latar Belakang



Key performance indicator (KPI) nasional yang menjadi penanda aras (tools) bagi mengukur tahap dan trend penglibatan rakyat Malaysia dalam **sukan, senaman dan rekreasi** dalam satu jangka masa panjang



Apakah Indeks Budaya Sukan Malaysia?



Domain dan indikator yang digunakan dalam Indeks ini telah dipilih bagi memberi gambaran yang menyeluruh mengenai Budaya Sukan di Malaysia.



IBSM'18



IBSM'19



IBSM'20

EVOLUSI IBSM 2018-2023



IBSM'21



IBSM'22



IBSM'23

EVOLUSI IBSM

2018-2023

IBSM 2018-2020

5 DOMAIN 8 INDIKATOR

DOMAIN PENGLIBATAN

- Keterlibatan
- Keaktifan

DOMAIN KECINTAAN SUKAN

- Rasa Ikatan (*Attachment*)
- Dedikasi

DOMAIN KESUKARELAAN

- Penajaan (Sumbangan/
Kewangan/Barangan)
- Khidmat Sukarela

DOMAIN PERBELANJAAN

- Barangan dan
Perkhidmatan

DOMAIN FASILITI

- Ketersediaan,
Kebolehcapaian,
Keselamatan, Kesesuaian
dan Kefungsian

IBSM 2021-2023

2 DOMAIN 5 INDIKATOR

DOMAIN PENGLIBATAN

- Keaktifan

DOMAIN SEMANGAT KESUKANAN

- Kesukarelaan
- Dedikasi
- Perbelanjaan
- Sumbangan

FAKTOR BUDAYA SUKAN

- Fasiliti
- Tadbir Urus
- Barangan dan Perkhidmatan
- Pengembangan Bakat
- Pengetahuan

DOMAIN & INDIKATOR

IBSM 2021-2023



DOMAIN PENGLIBATAN

✓ Indikator Keaktifan



DOMAIN SEMANGAT KESUKANAN

✓ Indikator Kesukarelaan

✓ Indikator Dedikasi

✓ Indikator Perbelanjaan

✓ Indikator Sumbangan



DEFINISI OPERASI

DOMAIN & INDIKATOR

DOMAIN PENGLIBATAN

Kekerapan penyertaan dalam aktiviti sukan sekurang-kurangnya sekali dalam tempoh satu bulan.

INDIKATOR KEAKTIFAN

Tahap penglibatan aktiviti sukan dalam masa seminggu berdasarkan adaptasi piawaian antarabangsa (WHO, 2020).



DEFINISI OPERASI

DOMAIN & INDIKATOR

DOMAIN SEMANGAT KESUKANAN

Minat, kesungguhan, kesanggupan dan kerelaan dalam melakukan perkara berkaitan sukan.

INDIKATOR KESUKARELAAN

Kesanggupan meluangkan masa dan tenaga untuk aktiviti kesukarelaan berkaitan sukan tanpa mengharapkan balasan.

INDIKATOR DEDIKASI

Kesungguhan dan kesanggupan melakukan aktiviti sukan serta sumbangan idea berkaitan melalui medium yang pelbagai.

INDIKATOR PERBELANJAAN

Pengeluaran wang oleh individu untuk barangan dan perkhidmatan berkaitan sukan.

INDIKATOR SUMBANGAN

Peruntukan dan pembiayaan aktiviti berkaitan sukan dalam bentuk sumbangan wang atau barangan.

DEFINISI

BUDAYA SUKAN



NEGARA BERSUKAN

Malaysia menjadi sebuah Negara Bersukan (*Sporting Nation*) di mana keseluruhan masyarakatnya mengamalkan Budaya Sukan seiring dengan ketersediaan ekosistemnya.



BUDAYA SUKAN

Aktiviti sukan, senaman dan rekreasi telah menjadi gaya hidup serta wujudnya Ekosistem Budaya Sukan.



BUDAYA BERSUKAN

Aktiviti sukan, senaman dan rekreasi menjadi amalan dan rutin ke arah gaya hidup aktif, cergas dan bersaing dengan inisiatif sendiri.



PEMBUDAYAAN SUKAN

Gerakan dilaksanakan bagi memupuk dan mengorak gaya hidup aktif melalui sukan, senaman dan rekreasi.

Ekosistem Budaya Sukan merujuk kepada Faktor Budaya Sukan terdiri daripada Fasilitas, Tadbir Urus, Barangan dan Perkhidmatan, Pengembangan Bakat dan Pengetahuan

KEPENTINGAN KAJIAN

1

Menjadi penanda aras dalam mengukur pencapaian budaya sukan rakyat Malaysia.

2

Mewujudkan indikator dan domain yang komprehensif dalam mengukur budaya sukan.

3

Mengukur trend budaya sukan dalam kalangan rakyat Malaysia.

4

Memandu pembentukan pelan tindakan bagi meningkatkan budaya sukan rakyat Malaysia.

5

Menyediakan input bagi pelaksanaan program pembudayaan sukan di Malaysia.

OBJEKTIF KAJIAN



Mengukur Indeks Budaya Sukan Malaysia tahun 2023.



Mengukur tahap penglibatan rakyat Malaysia dalam sukan tahun 2023.



Mengenal pasti semangat kesukanan dalam kalangan rakyat Malaysia tahun 2023.



Meneroka trend penglibatan rakyat Malaysia dalam sukan.



Memahami ekosistem budaya sukan terhadap semangat kesukanan.



Mengenalpasti tadbir urus dan strategi meningkatkan pembudayaan sukan.

KERANGKA KONSEP



Pengukuran/pengiraan Indeks Budaya Sukan Malaysia (IBSM'23) terhasil daripada gabungan dua domain utama iaitu Domain Penglibatan dan Domain Semangat Kesukanan seperti yang ditunjukkan dalam kerangka konsep kajian.

Domain Penglibatan merupakan elemen fizikal yang hanya mempunyai satu indikator iaitu Keaktifan. **Domain Semangat Kesukanan** pula merupakan elemen bukan fizikal yang terdiri daripada empat indikator iaitu Kesukarelaan, Dedikasi, Perbelanjaan dan Sumbangan.

Justeru, gabungan dua domain dan lima indikator ini menghasilkan IBSM'23.

Di samping itu, untuk memperoleh hasil kajian yang lebih menyeluruh, faktor budaya sukan iaitu fasiliti, tadbir urus, barangan dan perkhidmatan, serta pengembangan bakat dan pengetahuan juga diambil kira. Selain itu, IBSM'23 juga berasaskan gerakan pembudayaan sukan yang dilaksanakan oleh 10 Kumpulan Pelaksana dalam Dasar Belia Malaysia 2015–2035 (DBM 2015–2035).



AKHIR
AYSIA



Metodologi

METODOLOGI KAJIAN



KUANTITATIF

Instrumen Soal Selidik menggunakan Sistem Pengurusan Kaji Selidik (iGREAT) IYRES

KUALITATIF

Perbincangan Kumpulan Berfokus (FGD)



MEKANISME PENGUMPULAN DATA

KAEDAH KUANTITATIF



LOKASI

Seluruh Malaysia (13 Negeri dan Wilayah Persekutuan)



JUMLAH PENYELIA

16 orang



SASARAN RESPONDEN

7200 orang ✓

Persampelan Blok Perhitungan (BP) dan Tempat Kediaman (TK) daripada DOSM ✓



KRITERIA PEMILIHAN RESPONDEN

PraBelia: 13-14 tahun
Belia: 15-30 tahun
Pasca Belia: 31-59 tahun
Warga Emas: > 60 tahun



JUMLAH ENUMERATOR

190 orang



PENGUMPULAN DATA

Pengedaran soal selidik secara dalam talian menggunakan Sistem Pengurusan Kaji Selidik (iGREAT)

SASARAN PERSAMPELAN MENGIKUT NEGERI

SELANGOR 533

KEDAH 450

JOHOR 533

PERAK 450

KELANTAN 450

PAHANG 450

KUALA LUMPUR 450

TERENGGANU 450

NEGERI SEMBILAN 450

PULAU PINANG 532

MELAKA 450

PUTRAJAYA 450

PERLIS 450

Aras Keyakinan : 95% | Ralat : 5% | Kadar Respon | 100%

Jumlah Sampel : 7,200
Responden Mengikut 13 negeri
dan 3 wilayah persekutuan
seluruh Malaysia



SABAH 450

SARAWAK 532

LABUAN 120

NISBAH & PENGELASAN SKOR

Penentuan pemberat Domain Semangat Kesukanan : Domain Penglibatan ditentukan dengan menggunakan Analisis Regresi Logistik.

1

5

Perincian pemberat bagi empat indikator di bawah Domain Semangat Kesukanan menggunakan kaedah korelasi.

2

Dengan menggunakan data yang telah dikutip, pemberat Domain Semangat Kesukanan ialah 30% berdasarkan Nargelkerke R-square.

$$\text{IBSM}'23 = 70P + 30SK$$

Di mana,
IBSM'23 = Indeks Budaya Sukan Malaysia
P = Domain Penglibatan
SK = Domain Semangat Kesukanan

4

Nisbah yang ditetapkan untuk IBSM'23 ialah 70:30.

3

Oleh itu, Pemberat Domain Penglibatan ialah 70%.

**LOKASI**

Mengikut Zon - Utara,
Selatan, Tengah, Pantai
Timur, Sabah dan Sarawak

1

**JUMLAH INFORMAN**

6 orang/ sesi FGD

2

**JUMLAH PENYELIA**

15 orang

3

MEKANISME PENGUMPULAN DATA

KAEDAH KUALITATIF

**KATEGORI KEAKTIFAN**

- Aktif (> 150 minit seminggu)
- Sederhana Aktif (30-149 minit seminggu)
- Kurang Aktif (< 30 minit seminggu)
- Tidak Terlibat

4

**KATEGORI OKU**

- Fizikal
- Pendengaran
- Penglihatan

5

**KRITERIA PEMILIHAN INFORMAN**

- Pra Belia: 13-14 tahun
- Belia: 15-30 tahun
- Pasca Belia: 31-59 tahun
- Warga Emas: > 60 tahun

6



"Teras Pembudayaan Sukan merangkumi perspektif yang luas dalam usaha kerajaan memupuk semangat kesukanan dan gaya hidup aktif dalam semua lapisan masyarakat. Selain itu, ekosistem sukan di Malaysia perlu menyediakan platform yang inklusif dan selamat agar rakyat Malaysia boleh menjalankan aktiviti sukan dalam persekitaran yang kondusif"

(VISI SUKAN NEGARA, 2030)





Dapatan Kuantitatif

DEMOGRAFI

RESPONDEN

Jumlah Responden: 7, 015 orang

Jantina



Perempuan

51.3%



Lelaki

48.7%

Lokasi



Bandar

65.3%



Luar Bandar

34.7%

Kategori Umur

6.9% Pra Belia

41.5% Belia

41.7% Pasca Belia

9.9% Warga Emas

Status Perkahwinan

Bujang



45.0%

Berkahwin



50.0%

Duda/Janda/Balu



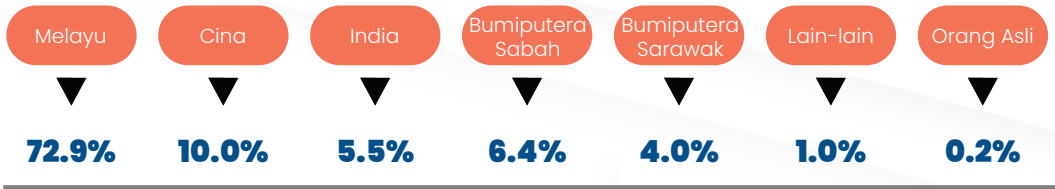
5.0%

Negeri	Frekuensi	Peratus(%)
Johor	567	8.1
Kedah	473	6.7
Kelantan	448	6.4
Melaka	529	7.5
Negeri Sembilan	469	6.7
Pahang	392	5.6
Perak	435	6.2
Perlis	431	6.1
Pulau Pinang	466	6.6
Sabah	484	7.0
Sarawak	457	6.5
Selangor	482	6.9
Terengganu	433	6.2
Kuala Lumpur	358	5.1
Labuan	122	1.7
Putrajaya	469	6.7
Jumlah	7,015	100

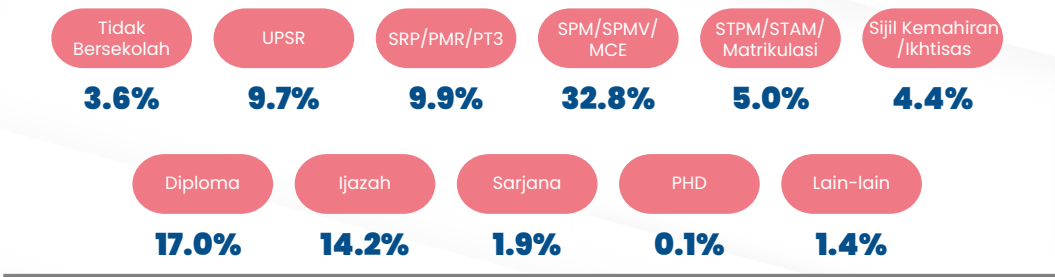
DEMOGRAFI

RESPONDEN

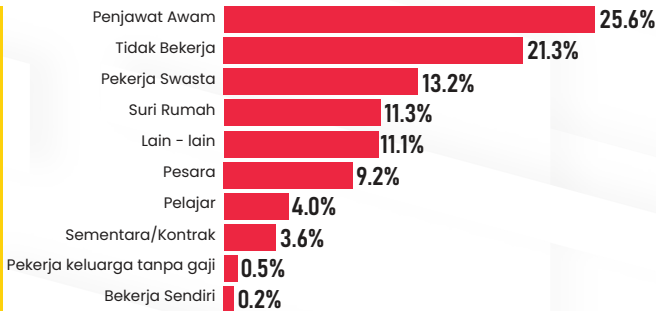
ETNIK



PENDIDIKAN TINGGI



STATUS PEKERJAAN



MEDIUM AKTIVITI SUKAN, SENAMAN & REKREASI



Media Sosial
81.0%



Media Konvensional
23.6%



Persidangan Video
8.3%

Media sosial (**81.0%**) memainkan peranan yang sangat penting dalam aktiviti sukan

WAKTU MELAKUKAN AKTIVITI SUKAN, SENAMAN & REKREASI



Pagi

24.4%



Petang

54.9%



Tengah Hari

0.5%



Malam

20.2%

Sejumlah **54.9%** rakyat Malaysia melakukan aktiviti sukan pada waktu petang

Dengan siapa anda bersukan?

Sejumlah **78.0%** rakyat Malaysia memilih melakukan aktiviti sukan bersama rakan-rakan



Keluarga

37.3%



Rakan-Rakan

78.0%

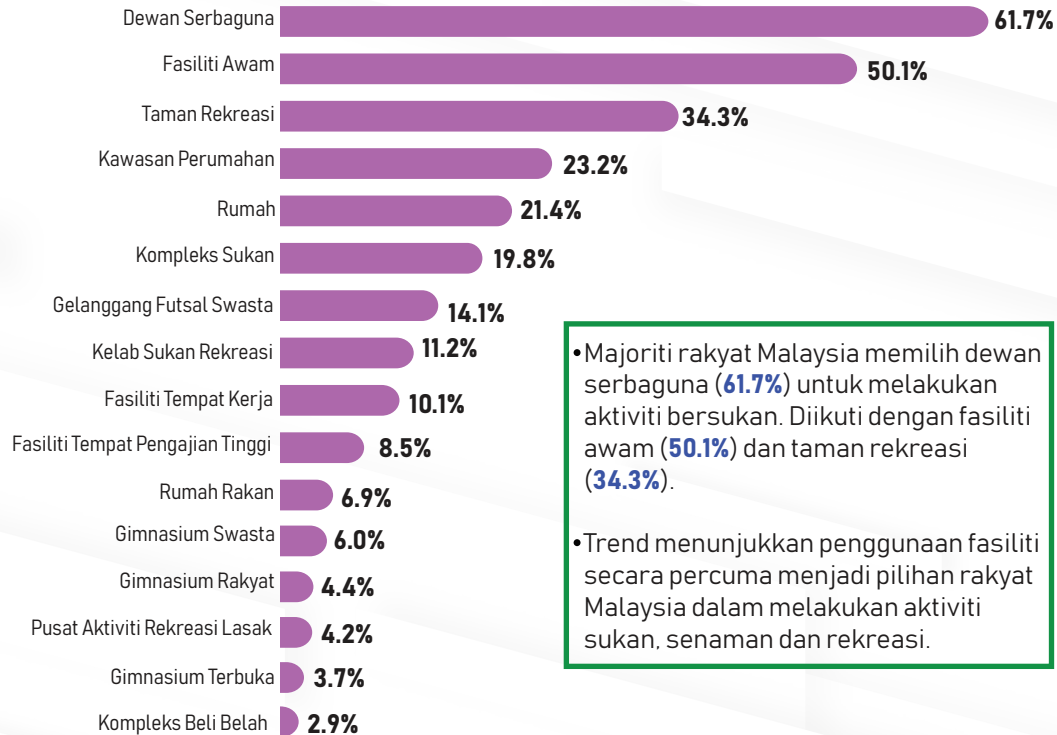


Seorang Diri

39.5%

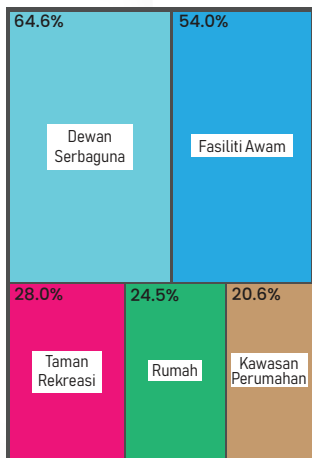
LOKASI MELAKUKAN AKTIVITI SUKAN

SUKAN, SENAMAN & REKREASI



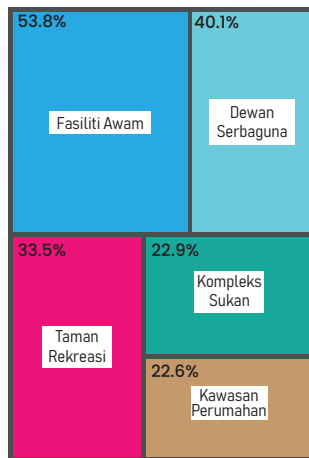
LOKASI MELAKUKAN AKTIVITI SUKAN

SUKAN, SENAMAN & REKREASI MENGIKUT KUMPULAN UMUR



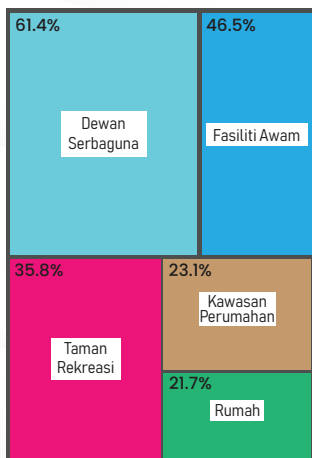
PRA BELIA

n=339



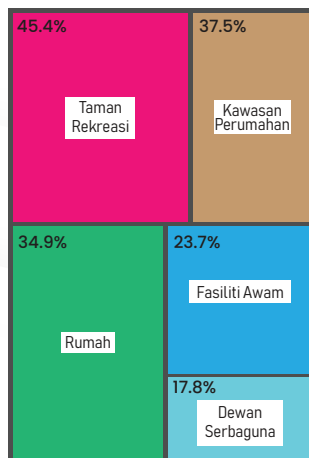
BELIA

n=12,701



PASCA BELIA

n=1,908



WARGA EMAS

n=152

LOKASI MELAKUKAN AKTIVITI SUKAN

SUKAN, SENAMAN & REKREASI MENGIKUT KUMPULAN UMUR



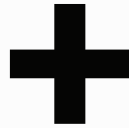
- Pemilihan lokasi melakukan aktiviti sukan, senaman dan rekreasi mengikut kumpulan umur menunjukkan bahawa:
 - Pra Belia memilih menggunakan fasiliti Dewan Serbaguna (**64.6%**) diikuti dengan fasiliti awam (**54.0%**) dan taman rekreasi (**28.0%**).
 - Belia memilih untuk melakukan aktiviti sukan menggunakan fasiliti awam (**53.8%**), dewan serbaguna (**40.1%**) dan taman rekreasi (**33.5%**).
 - Pasca belia pula memilih menggunakan dewan serbaguna (**61.4%**) diikuti dengan fasiliti awam (**46.5%**) dan taman rekreasi (**35.8%**).
 - Warga emas memilih menggunakan taman rekreasi (**45.4%**) diikuti dengan kawasan perumahan (**37.5%**) dan (**34.9%**).
- **Penggunaan fasiliti secara percuma** menjadi pilihan utama rakyat Malaysia untuk melakukan aktiviti sukan, senaman dan rekreasi.
- Dapatan ini wajar menjadi panduan kepada pemegang taruh pembangunan dan penganjuran sukan bagi meningkatkan penglibatan belia dan rakyat Malaysia dalam aktiviti sukan, senaman dan rekreasi.



**SKOR
IBSM'23**

PEMBENTUKAN SKOR

INDEKS
PENGLIBATAN



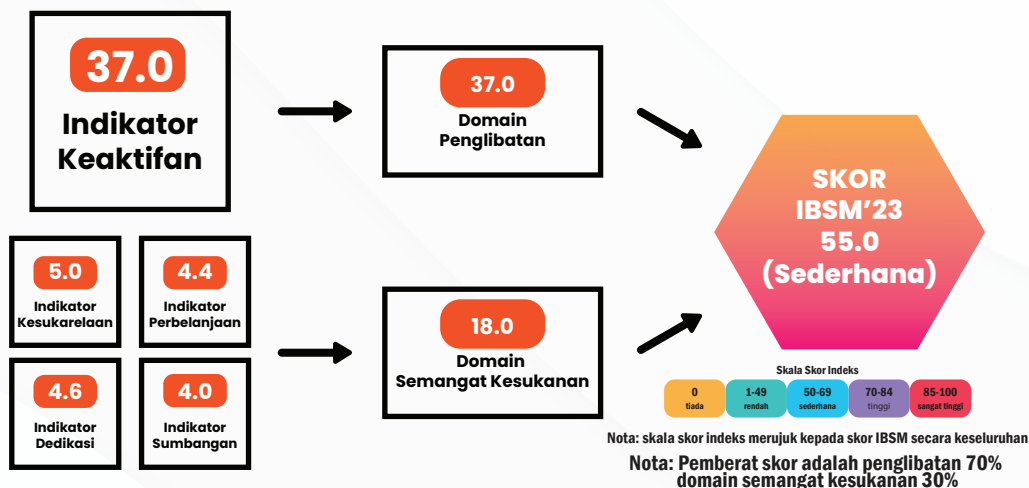
INDEKS
SEMANGAT
KESUKANAN



IBSM'23

SKOR

IBSM'23



- Indeks Budaya Sukan Malaysia pada tahun 2023 berada pada tahap sederhana iaitu skor **55.0**.

- Pencapaian skor 55.0 (sederhana) penglibatan rakyat Malaysia dalam sukan didapati meningkat sebanyak 3.0 berbanding tahun 2022.

- Skor **Domain Penglibatan** adalah **37.0** dan skor **Domain Semangat Kesukanan** adalah **18.0**.

- Perancangan RMKe-12 telah mula memberikan kesan positif ke arah pembudayaan sukan rakyat Malaysia terutamanya selepas era pandemik COVID-19.



**DOMAIN
PENGLIBATAN**

TAKRIFAN KEAKTIFAN DALAM SUKAN

Takrifan 'aktif bersukan' oleh **World Health Organization 2020 (WHO)** dan **Kementerian Kesihatan Malaysia (KKM)** ialah melakukan senaman atau bersukan sekurang - kurangnya 150 minit seminggu (aktif), 30 minit sehingga 149 minit - (sederhana aktif) dan tidak melebihi 30 minit - (kurang aktif.)



Takrifan aktif bersukan oleh **American College of Sport Medicine (ACSM)** ialah melakukan senaman atau bersukan sekurang-kurangnya 30 minit lima kali seminggu dengan intensiti (tahap) sederhana atau tinggi.

IYRES menetapkan indikator keaktifan bersukan berdasarkan saranan **WHO, KKM dan ACSM.**

TAHAP KEAKTIFAN

DALAM SUKAN TAHUN 2023

IBSM'23Terlibat **52.0%**

Penglibatan

Dapatan kajian IBSM'23 menunjukkan sebanyak **52.0%** rakyat Malaysia terlibat dalam aktiviti sukan, senaman dan rekreasi.

Daripada **52.0%**, hanya **11.8%** aktif, **68.8%** sederhana aktif dan **19.4%** kurang aktif berdasarkan takrifan WHO (2020).

48.0% lagi rakyat Malaysia tidak terlibat dalam aktiviti sukan, senaman dan rekreasi.

Keaktifan

11.8%**AKTIF**
(≥150 minit seminggu)**68.8%****SEDERHANA
AKTIF**
(30-149 minit seminggu)**AKTIF**

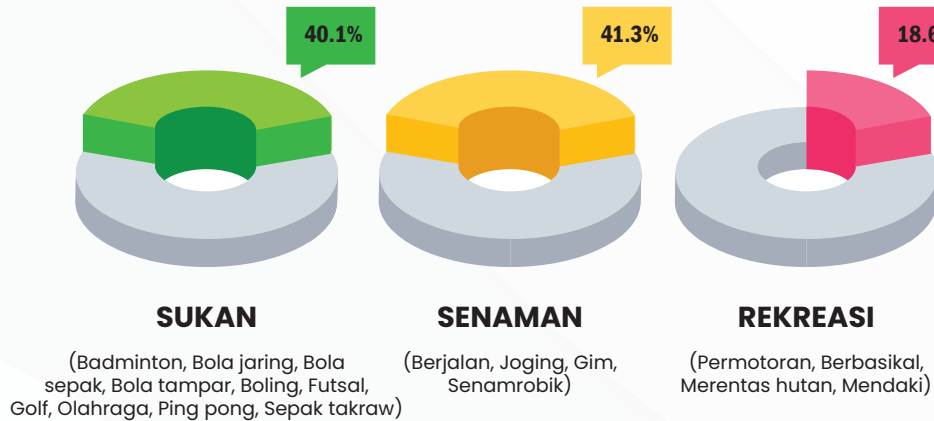
80.6%

19.4%**KURANG
AKTIF**
(<30 minit seminggu)**KURANG
AKTIF**

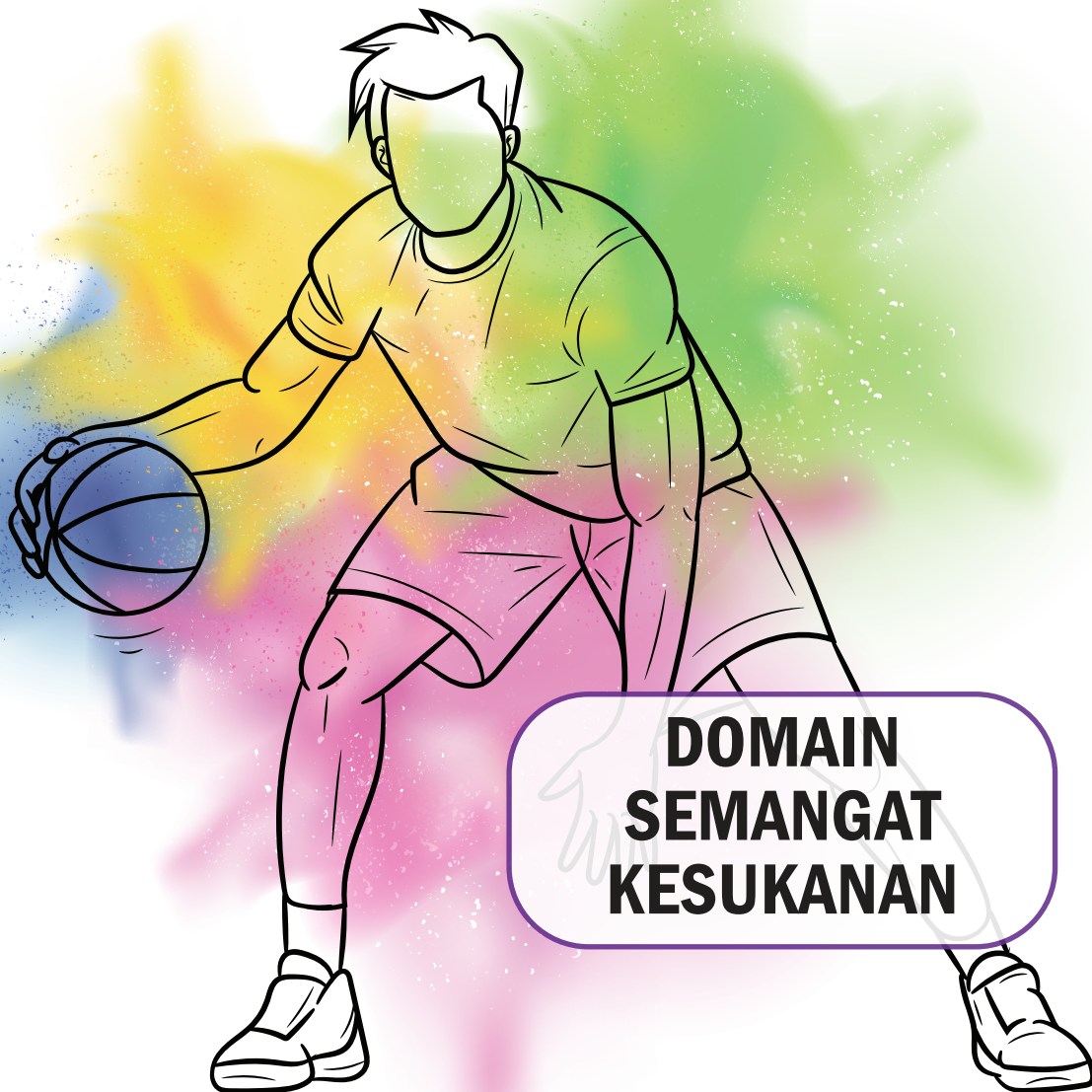
19.4%

Nota: Definisi Aktif, Sederhana Aktif dan Kurang Aktif merujuk kepada takrifan WHO, 2020

PENGLIBATAN MENGIKUT KATEGORI SUKAN



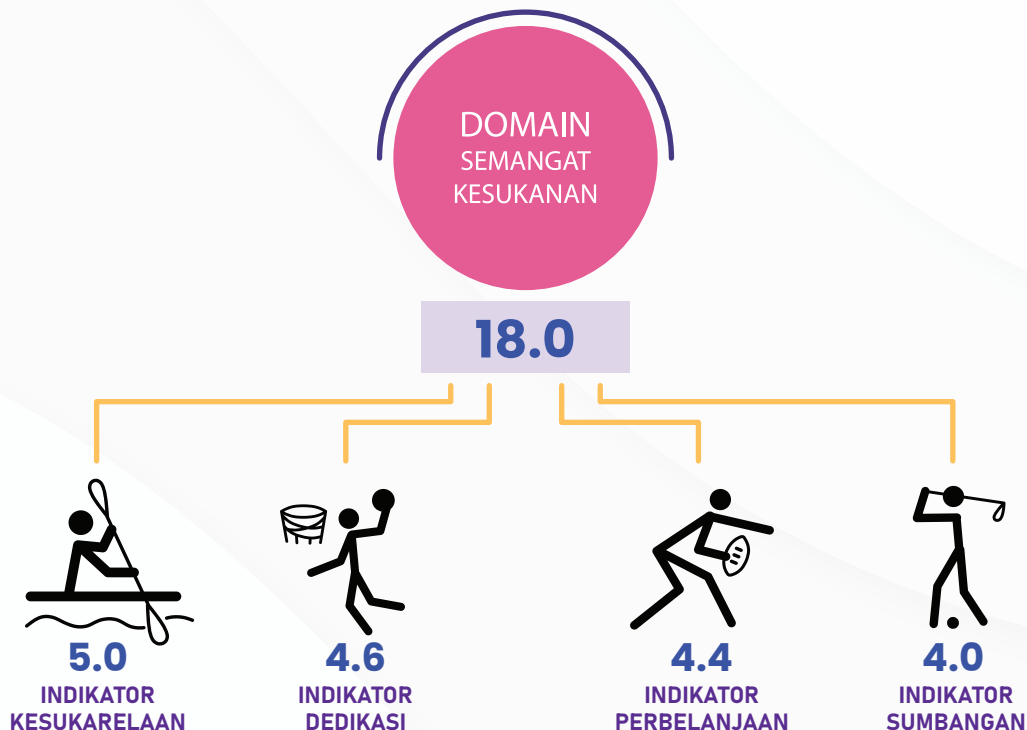
- Fasiliti, persekitaran dan kewangan tidak lagi menjadi faktor penghalang untuk melakukan senaman.
- Penglibatan dalam senaman dan sukan menjadi dua pilihan utama kerana rakyat Malaysia telah mula sedar kepentingan senaman untuk kesihatan dan kesejahteraan hidup.



**DOMAIN
SEMANGAT
KESUKANAN**

INDEKS SEMANGAT KESUKANAN

Semangat Kesukanan diukur berdasarkan empat indikator :





Semangat kesukanan merujuk kepada pencapaian empat indikator iaitu **Kesukarelaan, Dedikasi, Perbelanjaan dan Sumbangan**. Domain Semangat Kesukanan adalah penyumbang secara tidak langsung kepada budaya sukan.



Pemberat bagi domain Semangat Kesukanan adalah 30%. Skor Domain Semangat Kesukanan adalah 18.0.

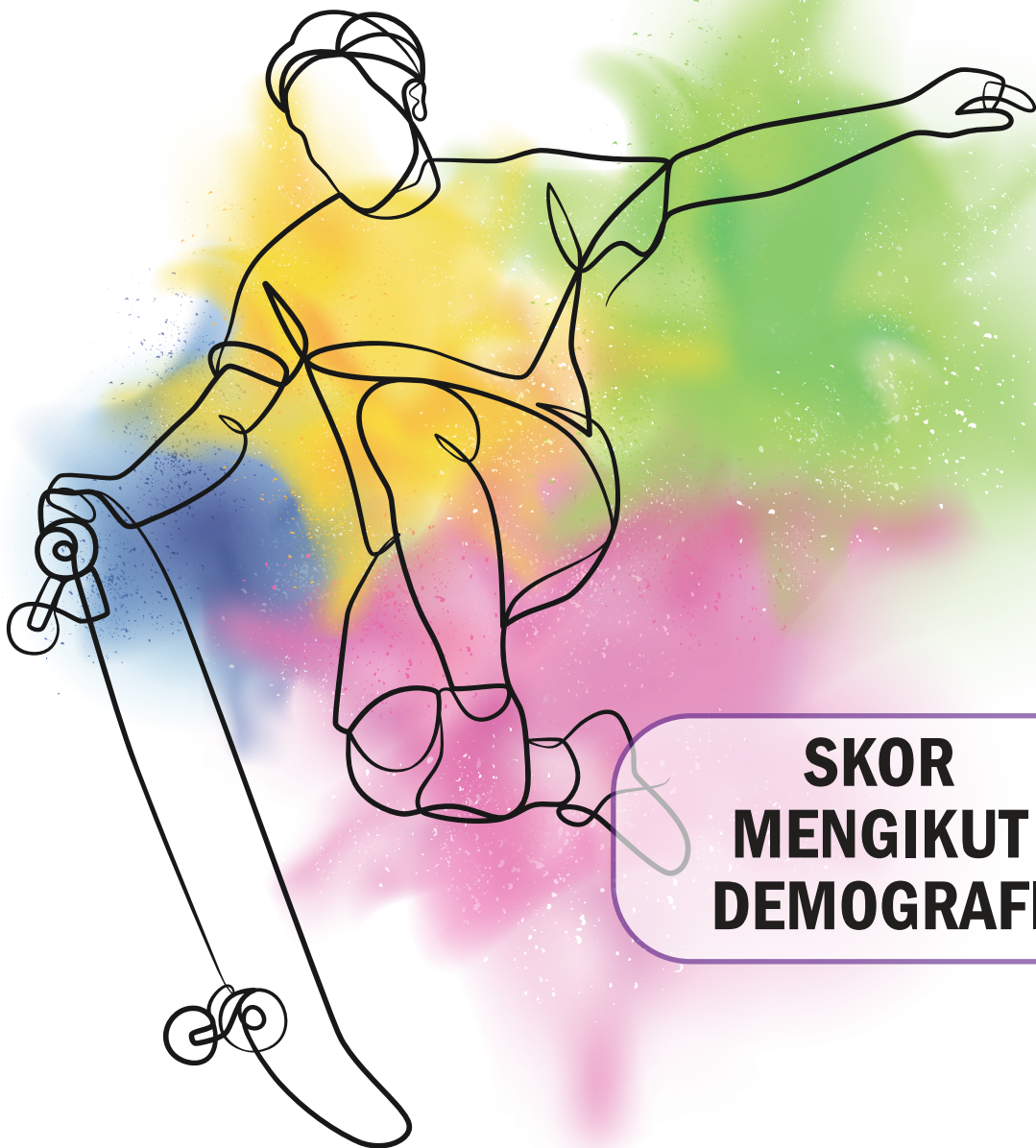


Analisis secara terperinci menunjukkan Indikator Kesukarelaan adalah tinggi dengan skor 5.0. Manakala skor tiga indikator yang lain iaitu Dedikasi 4.6, Perbelanjaan 4.4 dan Sumbangan 4.0.



Skor keempat-empat indikator ini hampir setara. Tindakan sewajarnya perlu dilaksanakan agar setiap skor semakin meningkat demi mencapai tahap budaya sukan rakyat Malaysia yang lebih baik.





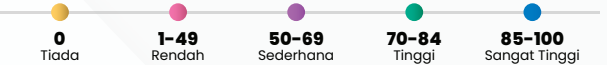
**SKOR
MENGIKUT
DEMOGRAFI**

SKOR IBSM'23

MENGIKUT DEMOGRAFI

NEGERI	SKOR	JANTINA	SKOR
Kuala Lumpur	65.0	Lelaki	62.9
Johor	61.9	Perempuan	46.1
Putrajaya	60.7	KATEGORI UMUR	SKOR
Terengganu	60.2	Pra Belia (13-14 tahun)	67.2
Labuan	59.0	Belia (15-30 tahun)	65.1
Kedah	56.1	Pasca Belia (31-59 tahun)	48.3
Sabah	55.1	Warga Emas (60 tahun ke atas)	29.8
Perak	55.0	LOKASI	SKOR
Melaka	54.9	Bandar	55.9
Sarawak	52.9	Luar Bandar	52.6
Perlis	51.2	SKOR 65.0	SKOR 67.5
Pulau Pinang	51.0	Masyarakat di Kuala Lumpur paling tinggi terlibat dalam aktiviti sukan	Budaya sukan pra belia dan belia lebih tinggi berbanding pasca belia dan warga emas
Pahang	50.5	SKOR 62.9	SKOR 55.9
Selangor	49.3	Budaya sukan dalam kalangan lelaki lebih tinggi berbanding perempuan	Budaya sukan rakyat Malaysia tidak jauh beza mengikut lokasi
Negeri Sembilan	48.3		
Kelantan	47.8		

Nota: Skala skor indeks merujuk kepada skor IBSM secara keseluruhan



SKOR IBSM'23

MENGIKUT DEMOGRAFI

ETNIK	SKOR
Melayu	56.1
Bumiputera Sabah	53.1
Bumiputera Sarawak	53.1
India	50.2
Cina	49.8
Bumiputera Orang Asli	49.7
Lain-lain	46.5

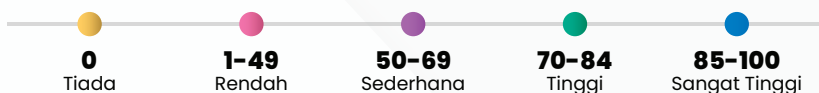
SKOR 56.1

Etnik Melayu paling terlibat dengan budaya sukan berbanding etnik-etnik lain di Malaysia

STATUS PERKAHWINAN	SKOR
Bujang	65.2
Berkahwin	47.3
Duda/Janda/Balu	34.1

SKOR 65.2

Budaya sukan dalam kalangan individu bujang lebih tinggi berbanding yang berkahwin/duda/janda/balu

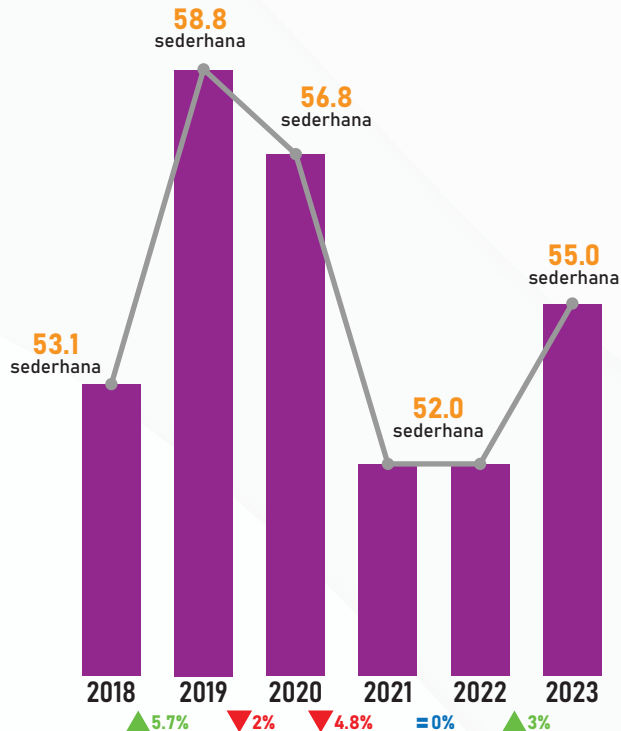




**PERBANDINGAN
SKOR
MENGIKUT TAHUN**

SKOR IBSM MENGIKUT TAHUN

IBSM 2018 - 2023



Sejak tahun 2018, Indeks Budaya Sukan Malaysia (IBSM) masih lagi di tahap sederhana walaupun nilai skor tidak konsisten.

Skor ini dipengaruhi oleh fenomena pandemik COVID-19 dan faktor seperti fasiliti, persekitaran dan masalah kewangan.

SKOR IBSM

MENGIKUT DEMOGRAFI

NEGERI	SKOR 2021	SKOR 2022	SKOR 2023
Kedah	61.4	49.8	56.1
WP Kuala Lumpur	61.1	63.7	65.0
Terengganu	59.5	54.2	60.2
Johor	58.1	51.6	61.9
Sabah	57.9	60.3	55.1
WP Putrajaya	57.8	26.5	60.7
WP Labuan	57.8	49.9	59.0
Perak	56.7	52.3	55.0
Selangor	54.8	52.9	49.3
Sarawak	54.7	59.5	52.9
Kelantan	55.0	35.7	47.8
Negeri Sembilan	54.6	46.0	48.3
Pahang	54.0	55.6	50.5
Melaka	53.4	52.7	54.9
Perlis	52.1	56.4	51.2
Pulau Pinang	50.9	54.5	51.0

- WP Kuala Lumpur menunjukkan trend peningkatan skor secara konsisten bagi tiga tahun (2021-2023).
- Sementara itu, sembilan negeri iaitu Kedah, Terengganu, Johor, WP Putrajaya, WP Labuan, Perak, Kelantan, Negeri Sembilan dan Melaka menunjukkan trend menurun pada tahun 2022 dan meningkat semula pada tahun 2023.
- Terdapat enam negeri iaitu Sabah, Selangor, Sarawak, Pahang, Perlis dan Pulau Pinang didapati tidak menunjukkan peningkatan skor pada tahun 2023.



SKOR IBSM

MENGIKUT DEMOGRAFI

LOKASI	SKOR 2021	SKOR 2022	SKOR 2023
Bandar	56.6	51.1	55.6
Luar Bandar	54.5	54.8	52.6

Skor belia dan masyarakat di lokasi bandar didapati meningkat dari tahun 2022 ke tahun 2023 berbanding di lokasi luar bandar.

ETNIK	SKOR 2021	SKOR 2022	SKOR 2023
Melayu	57.0	52.8	56.1
Bumiputera Sabah	58.4	55.8	53.1
Bumiputera Sarawak	53.4	59.3	53.1
India	55.5	49.2	50.2
Cina	52.3	48.1	49.8
Bumiputera Orang Asli	52.0	43.7	49.7
Lain-lain	54.1	46.5	46.5

Skor bagi etnik Melayu, India, Cina, Bumiputera Orang Asli menunjukkan peningkatan dari tahun 2022 ke tahun 2023.

Skor etnik Bumiputera Sabah, Sarawak didapati menunjukkan trend menurun dari tahun 2022 ke tahun 2023.



SKOR IBSM

MENGIKUT DEMOGRAFI

JANTINA	SKOR 2021	SKOR 2022	SKOR 2023
Lelaki	60.5	59.1	62.9
Perempuan	52.0	44.7	46.1

▪ Skor mengikut jantina lelaki secara konsisten lebih tinggi berbanding skor perempuan dalam tempoh 2021 hingga 2023.

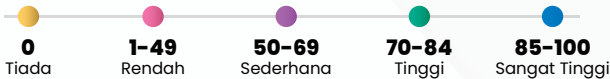
KATEGORI UMUR	SKOR 2021	SKOR 2022	SKOR 2023
Pra Belia (13-14 tahun)	59.4	60.7	67.2
Belia (15-30 tahun)	62.1	61.0	65.1
Pasca Belia (31-59 tahun)	51.4	47.4	48.3
Warga Emas (60 tahun ke atas)	51.4	33.5	29.8

▪ Skor mengikut kategori umur pra belia, belia dan pasca belia menunjukkan peningkatan pada tahun 2022 ke tahun 2023.

▪ Skor bagi warga emas didapati semakin menurun dari tahun 2022 ke tahun 2023.

STATUS PERKAHWINAN	SKOR 2021	SKOR 2022	SKOR 2023
Bujang	61.5	61.3	65.2
Berkahwin	51.3	43.6	47.3
Duda/Janda/Balu	-	-	34.1

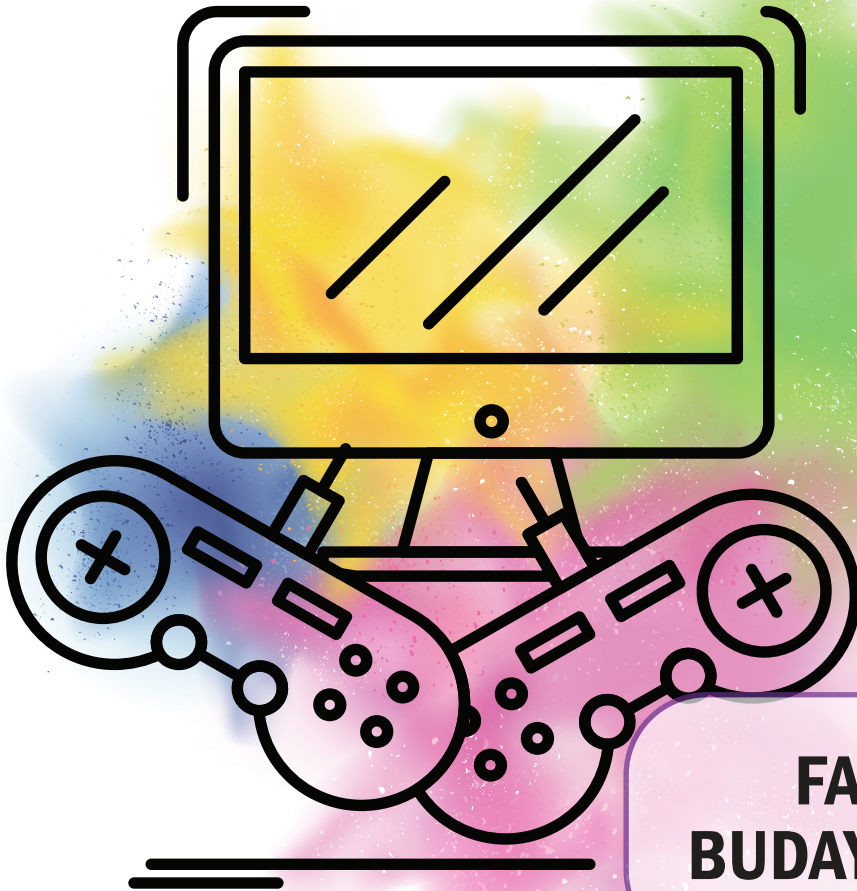
▪ Skor mengikut status perkahwinan bujang dan berkahwin kedua-duanya menunjukkan peningkatan secara konsisten pada tahun 2022 ke tahun 2023.



PENGLIBATAN & KEAKTIFAN

Penglibatan	IBSM'21 Terlibat 50% IBSM'22 Terlibat 48% IBSM'23 Terlibat 52% ▼ 2% ▲ 4%
Keaktifan Penglibatan	IBSM'21 13.4% IBSM'21 59.9% IBSM'21 26.7% IBSM'22 13.6% IBSM'22 65.7% IBSM'22 20.7% IBSM'23 11.8% IBSM'23 68.8% IBSM'23 19.4% AKTIF (> 150 minit seminggu) SEDERHANA AKTIF (30 - 149 minit seminggu) KURANG AKTIF (< 30 minit seminggu)
Indikator Keaktifan	IBSM'21 73.3% IBSM'22 79.3% IBSM'23 80.6%

Nota: Definisi Aktif, Sederhana Aktif dan Kurang Aktif merujuk kepada takrifan WHO, 2020

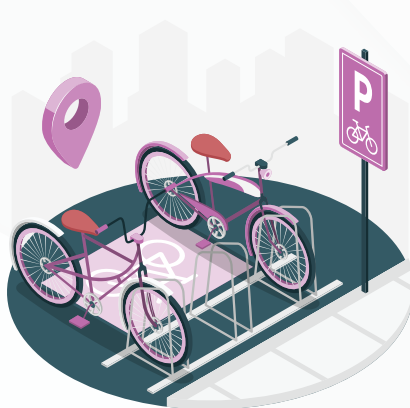


**FAKTOR
BUDAYA SUKAN**

FAKTOR BUDAYA SUKAN

PILIHAN KEUTAMAAN FASILITI

Berikut adalah kriteria fasiliti sukan yang mempengaruhi budaya sukan dalam kalangan rakyat Malaysia:



keutamaan

1. Fasiliti sukan yang mencukupi
2. Fasiliti sukan yang menepati minat dan keperluan
3. Fasiliti sukan yang mudah digunakan
4. Fasiliti sukan yang selamat digunakan
5. Penyelenggaraan secara berkala

- Secara keseluruhannya, pemegang taruh perlu menyediakan fasiliti sukan yang mencukupi mengikut minat dan keperluan.
- Penyelenggaraan secara berkala harus dilakukan untuk menjamin penggunaan yang kondusif.

FAKTOR BUDAYA SUKAN

PILIHAN KEUTAMAAN TADBIR URUS

Berikut adalah kriteria tadbir urus fasiliti sukan yang mempengaruhi budaya sukan dalam kalangan rakyat Malaysia:



Keutamaan

1. Menyediakan kemudahan sukan (contoh: tandas, parkir dll)
2. Jadual penggunaan fasiliti perlu menepati keperluan (waktu operasi)
3. Tempahan fasiliti sukan yang mesra pengguna
4. Menyediakan arahan dan prosedur penggunaan fasiliti
5. Keperluan tenaga pengajar di fasiliti sukan

•Tadbir urus fasiliti sukan yang sistematik dan mesra pengguna memainkan peranan yang penting dalam usaha meningkatkan penglibatan rakyat Malaysia dalam sukan.

FAKTOR BUDAYA SUKAN

PILIHAN MENGIKUT KEUTAMAAN BARANGAN & PERKHIDMATAN

Berikut adalah pilihan individu terhadap barangan dan perkhidmatan sukan yang mempengaruhi budaya sukan dalam kalangan rakyat Malaysia:



↑
keutamaan

1. Barangan berjenama tidak menjadi keutamaan
2. Pembelian barangan sukan secara atas talian
3. Peralatan khusus diperlukan untuk bersukan
4. Perkhidmatan berkaitan aktiviti bersukan secara dalam talian
5. Keperluan perkhidmatan profesional

- Jenama barangan sukan tidak mempengaruhi penglibatan dalam aktiviti sukan.
- Platform atas talian menggalakkan pembelian barangan dan penggunaan perkhidmatan sukan.

FAKTOR BUDAYA SUKAN

PILIHAN MENGIKUT KEUTAMAAN PENGEMBANGAN BARAT

Berikut adalah keperluan pengembangan bakat yang mempengaruhi budaya sukan dalam kalangan rakyat Malaysia:



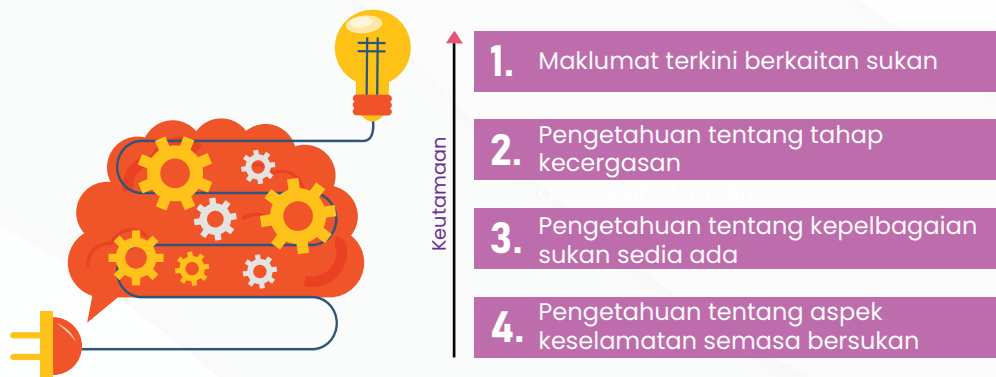
- ↑
Keutamaan
1. Ilmu pengetahuan & kemahiran sukan
 2. Program kesedaran sukan
 3. Menjadikan aktiviti sukan sebagai rutin
 4. Perkhidmatan jurulatih yang bertauliah

- Pengetahuan dan kemahiran asas sukan menjadi tunjang pengembangan bakat.
- Perlu meningkatkan program kesedaran berkaitan sukan melalui pelbagai media supaya menjadi rutin harian dalam kalangan rakyat Malaysia.

FAKTOR BUDAYA SUKAN

PILIHAN MENGIKUT KEUTAMAAN PENGETAHUAN

Berikut adalah pengaruh pengetahuan terhadap budaya sukan dalam kalangan rakyat Malaysia:



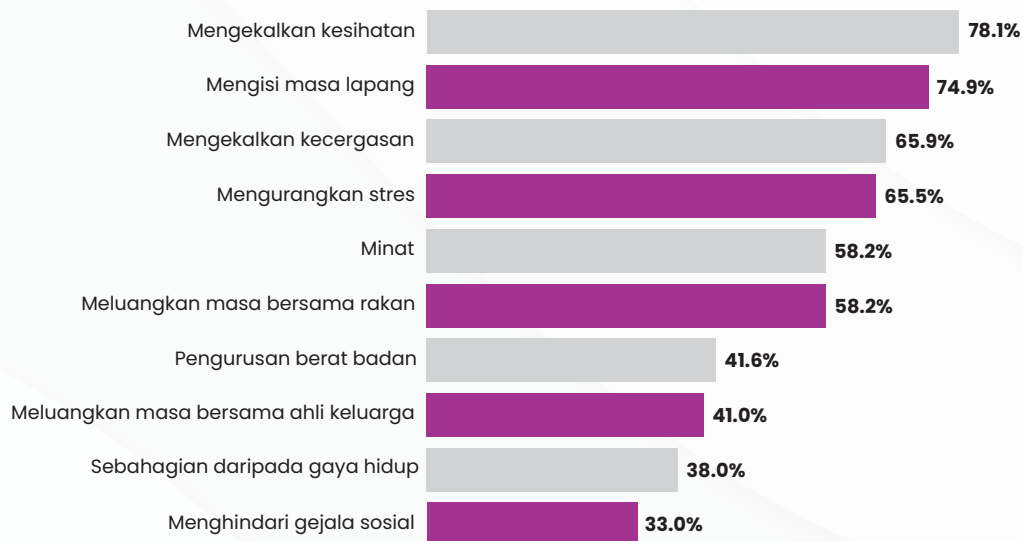
- Pengetahuan tentang keselamatan dalam sukan, *Clean Sports & Fair Play* menggalakkan penglibatan rakyat Malaysia dalam sukan.



**FAKTOR PENDORONG
DAN PENGHALANG
DALAM SUKAN**

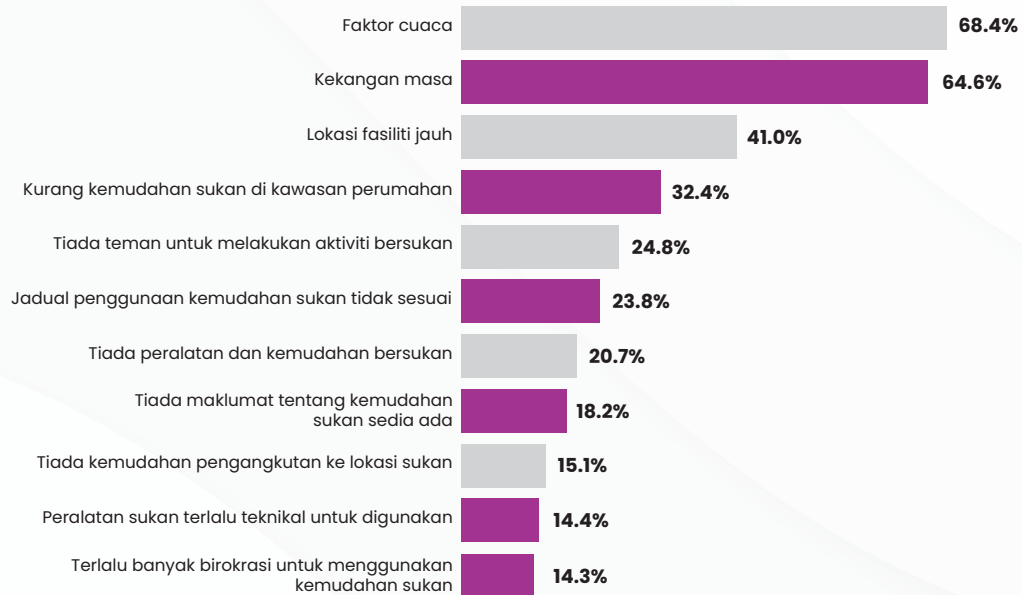
FAKTOR PENDORONG

PENGLIBATAN DALAM SUKAN



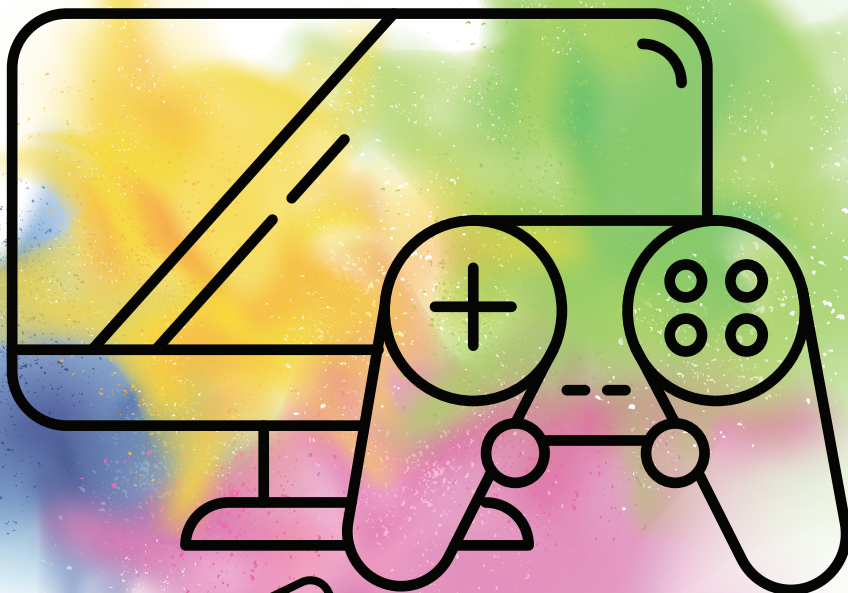
- Mengekalkan kesihatan, mengisi masa lapang, kecergasan, dan kawalan stres individu menjadi faktor pendorong penglibatan dalam aktiviti sukan. Keempat-empat faktor ini merupakan ciri-ciri motivasi intrinsik yang mempengaruhi penglibatan individu dalam aktiviti sukan.

FAKTOR PENGHALANG PENGLIBATAN DALAM SUKAN



Lain-lain: Umur & kesihatan, kewangan, penggunaan gajet, fasiliti untuk warga emas, lokasi rekreasi terbengkalai, faktor keselamatan, tiada kemudahan untuk golongan OKU dll.

- Cuaca dan masa merupakan faktor penghalang utama rakyat Malaysia tidak bersukan. Untuk itu, setiap individu perlu meningkatkan pengetahuan tentang sukan alternatif dan pengurusan masa yang baik.



ESPORTS

PENGLIBATAN DALAM ESPORTS

n=1,796

25.6%

JENIS AKTIVITI ESPORTS

 **66.5%**
Mobile Legends

 **51.5%**
PUBG

 **15.6%**
PES

 **14.0%**
DOTA 2

Lain-lain: Among Us,
Roblox, Minecraft,
Call of Duty, FIFA,
League of Legends,
Valorant dll. **6.6%**

JANTINA	PERATUS(%)
Lelaki	75.4
Perempuan	24.6

n=1,796

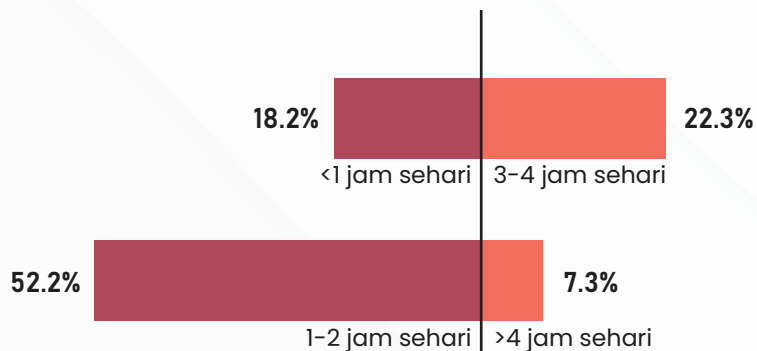
JANTINA	PERATUS(%)
Pra Belia (13-14 tahun)	13.5
Belia (15-30 tahun)	67.0
Pasca Belia (31-59 tahun)	19.2
Warga Emas(60 tahun ke atas)	0.3

n=1,796

- Esports popular dalam kalangan generasi belia berbanding dengan lain-lain kumpulan umur.
- Esports didominasi oleh golongan lelaki.
- Mobile Legends dan PUBG merupakan sukan dalam talian paling popular dalam kalangan rakyat Malaysia.

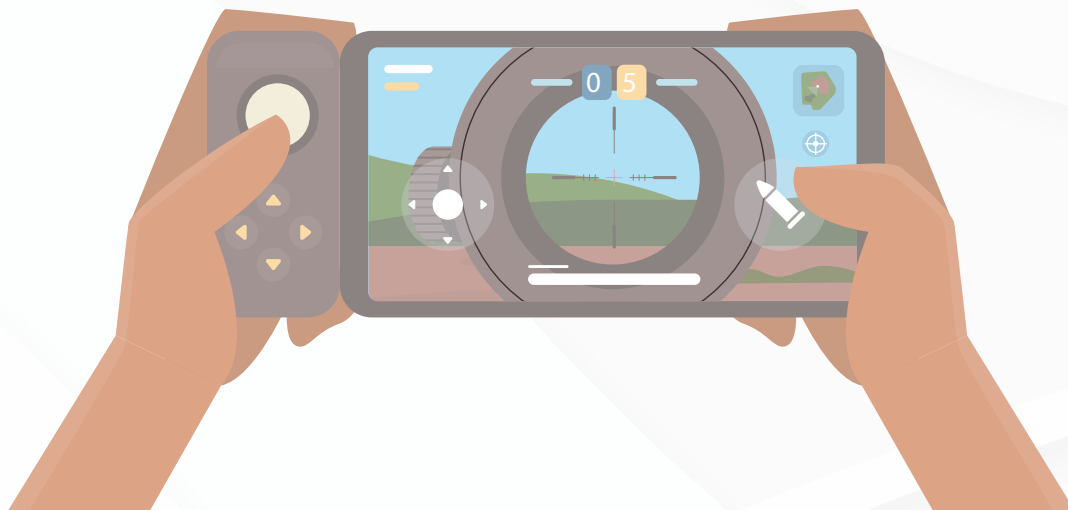
TEMPOH AKSES

SKRIN BERKAITAN ESPORTS



Sejumlah **70.4%** individu yang terlibat *esports* memperuntukkan masa kurang dari 2 jam

Sejumlah **29.6%** individu memperuntukkan lebih 3 jam sehari untuk bermain *esports*.





“Usaha menggalakkan penglibatan aktiviti fizikal di setiap isi rumah secara lebih inklusif adalah penting bagi memastikan rakyat Malaysia kekal aktif, sihat dan cergas”.

(VISI SUKAN NEGARA, 2030)





**Dapatan
Kualitatif**

5 TEMA UTAMA

DAPATKAN KUALITATIF



01

Motivasi intrinsik merupakan kunci utama bagi penglibatan dan keaktifan berterusan seseorang individu dalam sukan.

02

Rakyat perlu mendapat **pendidikan yang betul dan holistik** untuk menjadikan Malaysia sebagai sebuah negara bersukan (*sporting nation*).

03

Keadaan dan pengurusan fasiliti sukan menjadi pendorong keterlibatan orang ramai dalam aktiviti sukan terutama penduduk bandar.

04

Aktiviti sukan akan diberi keutamaan sekiranya seseorang **mempunyai matlamat** dan boleh mencapainya melalui sukan.

05

Media kreatif mampu menjadi pemangkin yang dinamik untuk menjadikan sukan sebagai satu budaya dalam masyarakat Malaysia.

TEMA 1 | Motivasi intrinsik merupakan kunci utama bagi penglibatan & keaktifan berterusan seseorang individu dalam sukan

Semangat tinggi menyumbang kepada penglibatan yang lebih aktif & lebih kekal

3 PENYUMBANG SEMANGAT SUKAN TINGGI

Keseronokan yang dirasakan apabila bersukan sama ada kerana minat atau keadaan persekitaran (kawan-kawan).

Individu **mempunyai penghayatan ilmu pendidikan kesihatan** (terdidik dengan pengetahuan yang betul berkaitan sukan).

Individu **merasakan berbaloi/sangat berfaedah untuk bersukan** kerana aktiviti bersukan dapat memberi kelebihan sendiri (manfaat pembangunan peribadi).



TEMA 2

Rakyat perlu mendapat pendidikan yang betul dan holistik untuk menjadikan Malaysia sebagai sebuah negara bersukan (Sporting Nation)

- Masyarakat sedar aktiviti sukan mendatangkan faedah fizikal, namun perlu menekankan kelebihan dan kepentingan bersukan kepada individu secara holistik (fizikal, sosial, intelektual, emosi dan spiritual)
- Tanpa pengetahuan dan kefahaman yang betul, aktiviti sukan dilakukan mengikut perspektif yang berbeza mengikut individu sehingga ada yang menggunakan pendekatan yang salah dan membawa kesan negatif.

Proses penghayatan pendidikan kesihatan untuk menjadikan sukan sebagai budaya melalui:



- **Institusi keluarga**

Ibu bapa boleh menerapkan gaya hidup bersukan, menjadi tauladan dalam bersukan/memberi galakan/diberi, membeli kasut sukan, bermain bersama-sama



- **Sekolah**

Fasiliti yang mudah, guru bawa masuk pertandingan kawan-kawan ajak bermain sukan bersama-sama

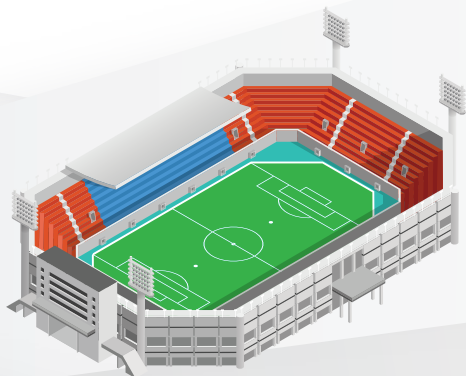


- **Kerajaan (melalui *mayor*/wakil rakyat/ketua kampung)**

Mempromosi sukan nasional & antarabangsa secara besar-besaran sehingga menjadi 'a thing' dalam kalangan masyarakat

TEMA 3 | Keadaan dan pengurusan fasiliti sukan menjadi pendorong keterlibatan orang ramai dalam aktiviti sukan terutama masyarakat bandar

Fasiliti sukan adalah penggerak penting yang menyokong aktiviti sukan terutamanya **masyarakat bandar**



Walaupun peserta luar bandar menghargai dan mengharapkan fasiliti yang lebih baik di tempat mereka, namun **fasiliti tidak menjadi penyebab utama kepada penglibatan sukan luar bandar disebabkan motivasi intrinsik yang tinggi** dalam kalangan mereka

Sekiranya mempunyai ruang, mereka bersukan, dan **sekiranya tiada fasiliti lengkap** sekalipun, mereka akan **menggunakan padang/ halaman/ jalan di kampung** sebagai ruang yang dijadikan padang sukan/permainan

TEMA 5 | Media kreatif mampu menjadi pemangkin yang dinamik bagi menjadikan sukan satu budaya dalam kalangan masyarakat Malaysia



Penggunaan media secara kreatif mampu menyemai dan memupuk budaya sukan dalam kalangan masyarakat Malaysia.

(cth: kartun, animasi, wacana dan infografik sukan melalui saluran media sosial seperti TikTok, YouTube, Instagram, X & Facebook)



"Usaha bersepadu akan dilaksana untuk mempromosikan budaya sukan bagi membina masyarakat yang aktif dan sihat. Usaha ini termasuk mempertingkatkan kebolehcapaian kepada kemudahan sukan, memperkukuh badan sukan berasaskan komuniti dan menggalakkan penyertaan yang inklusif dalam sukan"

Rancangan Malaysia Kedua Belas (2021-2025)





Rumusan

TREND PENGLIBATAN RAKYAT MALAYSIA DALAM SUKAN

- Trend penglibatan dalam sukan ditentukan oleh **matlamat setiap individu** dalam kalangan rakyat Malaysia.
- **Matlamat khusus** setiap individu dipengaruhi oleh **faktor kesihatan dan kecantikan, kecergasan serta ganjaran**.
- Setiap individu merasa **berbaloi** melakukan aktiviti sukan kerana ia meningkatkan efikasi sendiri.

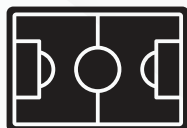
- Selain itu, **kесeronokan dan persekitaran** juga mempengaruhi trend penglibatan dalam sukan.
- Kесeronokan bersukan dipengaruhi oleh **rakan sebaya, keluarga, komuniti, dunia digital dan fasiliti yang kondusif**.



EKOSISTEM BUDAYA SUKAN TERHADAP SEMANGAT KESUKUANAN

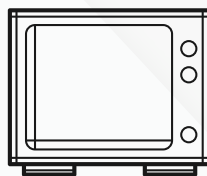


PENDIDIKAN



FASILITI

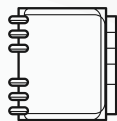
MEDIA



**KELUARGA
DAN KOMUNITI**



EKOSISTEM BUDAYA SUKAN TERHADAP SEMANGAT KESUKANAN



Pendidikan

Rakyat perlu mendapat pendidikan sukan yang betul untuk menjadikan Malaysia sebagai sebuah negara bersukan (*Sporting Nation*). Tanpa pengetahuan dan pemahaman yang betul, aktiviti sukan dilakukan mengikut perspektif yang berbeza sehingga ada yang menggunakan pendekatan yang salah dan membawa kesan negatif.



Fasiliti

Fasiliti kondusif seperti keadaan persekitaran, pengurusan dan penyelenggaraan fasiliti sukan menjadi pendorong penglibatan dalam sukan terutamanya dalam kalangan masyarakat bandar.



Media

Penggunaan media secara kreatif mampu menjadi pemangkin yang dinamik bagi menjadikan sukan sebagai budaya dalam kehidupan seharian.



Keluarga & Komuniti

Institusi keluarga dan komuniti berperanan membudayakan amalan bersukan melalui aktiviti kesukarelaan, perbelanjaan, sumbangan dan penganjuran acara sukan.

TADBIR URUS & STRATEGI PENINGKATAN BUDAYA SUKAN



TADBIR URUS

Pembudayaan sukan dalam kalangan rakyat Malaysia menjadi tanggungjawab bersama pemegang taruh seperti **pihak berkuasa, Badan bukan kerajaan (NGO) sukan, kepimpinan politik, institusi pendidikan dan institusi keluarga.**



STRATEGI

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 menekankan kelebihan sukan kepada individu secara holistik merangkumi aspek jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial. Pembelajaran di sekolah perlu lebih menyeronokkan, memberi kepuasan serta dapat mencungkil bakat melalui latihan dan pertandingan.

Institusi Keluarga dan Komuniti berperanan menerapkan amalan bersukan dengan melibatkan diri secara bersama, memberi galakan dan membelikan peralatan sukan mengikut minat.





Syor

SYOR 1

PIHAK BERKUASA, NGO SUKAN & KEPIMPINAN POLITIK



Menganjurkan lebih banyak aktiviti sukan dalam **bentuk pertandingan dan karnival** serta **bekerjasama dengan agensi** sukan di peringkat kebangsaan dan antarabangsa.



Memperkasa pelaksanaan **Program Rakan Muda**.



Menyediakan platform dan **memperkasa program sedia ada** bagi mencungkil bakat baru di peringkat akar umbi (cth: TID).



Memperkenalkan dan menganjurkan **sukan baharu mengikut trend semasa**.



Menaja program-program sukan anjuran komuniti setempat dan kumpulan minoriti (cth: Geran Padanan Sukan).



Menyediakan **fasiliti mengikut keperluan dan minat** masyarakat setempat sekaligus melaksanakan **pemantauan dan penyelenggaraan berkala**.

SYOR 2**INSTITUSI PENDIDIKAN**

Pendidikan yang betul dan relevan berkaitan sukan perlu diterapkan dalam proses pengajaran dan



Memperkasakan pelaksanaan "**Dasar Satu Murid Satu Sukan**".



Menyemak semula keperluan fasiliti dan peralatan sukan di institusi pendidikan.



Menyediakan **jadual yang fleksibel** bagi memastikan program sukan dapat dijalankan dengan baik.



Memberi **penekanan terhadap aspek keselamatan dan pengurusan risiko** di institusi pendidikan.

SYOR 3

INSTITUSI KELUARGA & KOMUNITI



Memperkenalkan **sukan berasaskan keluarga** yang berunsur keseronokan (cth: sukaneka, sukan tradisional).

Bekerjasama dengan pelbagai **pemegang taruh** dalam penganjuran program dan acara sukan.



Memperkenalkan **sukan berasaskan keluarga** yang berunsur keseronokan (cth: sukaneka, sukan tradisional).

SYOR 4**MEDIA MASSA**

Mempromosikan sukan secara kreatif (cth: animasi, kartun, dokumentari).

Menggunakan khidmat **pempengaruh media sosial** untuk mempromosikan sukan

Memperkaya penggunaan media massa sebagai platform **program ilmu dan kemahiran berkaitan sukan** bagi meningkatkan kesedaran dan motivasi sendiri.





Soalan Lazim

1. Apakah itu Indeks Budaya Sukan Malaysia (IBSM)?

Merupakan “*Key Performance Indicator*” (KPI) nasional yang menjadi penanda aras bagi mengukur tahap & trend penglibatan rakyat Malaysia dalam sukan, senaman dan rekreasi dalam satu jangka masa panjang.

2. Apakah Domain dan Indikator dalam pembentukan Indeks Budaya Sukan Malaysia?

IBSM berteraskan dua domain iaitu Domain Penglibatan dan Semangat Kesukanan. Ia diperkukuhkan dengan lima indikator iaitu Keaktifan, Kesukarelaan, Dedikasi, Perbelanjaan dan Sumbangan.

3. Apakah definisi ‘sukan’ dalam konteks Indeks Budaya Sukan Malaysia?

Definisi ‘sukan’ dalam konteks kajian ini adalah aktiviti aktif termasuk permainan, senaman dan rekreasi yang dilaksanakan mengikut peraturan dalam bentuk pertandingan atau bukan pertandingan untuk tujuan mencapai prestasi, kecergasan, interaksi sosial dan kesejahteraan.

4. Bagaimanakah Domain dan Indikator dalam pembentukan Indeks Budaya Sukan Malaysia ditentukan?

Domain dan indikator yang digunakan dalam IBSM telah dipilih bagi memberi gambaran yang menyeluruh mengenai Budaya Sukan di Malaysia. Pemilihan ini dilaksanakan dengan mengambil kira kepakaran ahli akademik dalam bidang pembangunan sukan, sesi sindikasi melibatkan 10 kumpulan pelaksana dan meta-analisis perbandingan laporan indeks di peringkat tempatan dan antarabangsa.

5. Bagaimana pemberat bagi setiap domain ditentukan?

Pemberat IBSM ditentukan secara statistik menggunakan data semasa yang dianalisis. Nilai Sumbangan Domain Semangat Kesukanan Terhadap Penglibatan diperoleh menggunakan Regresi Logistik (Nagelkerke R-squared).

6. Apakah kepentingan pembentukan Indeks Budaya Sukan Malaysia kepada pembuat dasar pembangunan belia di Malaysia?

Berikut merupakan kepentingan IBSM:

- Menjadi penanda aras dalam mengukur pencapaian budaya sukan rakyat Malaysia.
- Mewujudkan indikator dan domain yang komprehensif dalam mengukur budaya sukan.
- Mengukur trend budaya sukan dalam kalangan rakyat Malaysia.
- Memandu pembentukan pelan tindakan bagi meningkatkan budaya sukan rakyat Malaysia.
- Menyediakan input bagi pelaksanaan program pembudayaan sukan di Malaysia.

7. Adakah skor tahun semasa dalam RMKe-12 boleh dibandingkan dengan skor pada tahun 2018–2020 dalam RMKe-11?

Secara asasnya dapatan skor antara tahun 2018–2020 (RMKe-11) dengan dapatan 2021–2023 (RMKe-12) tidak boleh dibandingkan. Walaubagaimana pun dapatan setiap tahun dalam dua kohort RMKe-11 dan RMKe-12 boleh dijadikan penanda aras bagi mengukur trend pencapaian budaya sukan dalam kalangan rakyat Malaysia. Ini adalah kerana domain dan indikator dalam dua kohort tempoh tersebut telah ditambahbaik dengan mengambilkira perubahan gaya hidup impak pandemik, perubahan trend dan budaya serta gaya hidup supaya indeks ini kekal relevan dengan trend semasa.

8. Adakah akan berlaku perubahan domain dan skor IBSM pada masa akan datang?

Perubahan akan terus berlaku dalam domain dan indikator IBSM bagi memastikan indeks ini sentiasa relevan dan sentiasa peka dengan tuntutan perubahan semasa dalam kalangan belia dan rakyat Malaysia.

9. Apakah harapan pelaksanaan IBSM oleh Kementerian Belia dan Sukan melalui pembentukan IBSM?

Malaysia berhasrat menjadi sebuah Negara Bersukan (sporting nation) sebagai pelan jangka masa panjang. IBSM pula merupakan satu-satunya mekanisme pengukuran bagi memantau pencapaian ke arah budaya sukan yang dihasratkan oleh kerajaan. Justeru, IBSM wajar dilaksanakan bagi memastikan usaha ke arah matlamat ini dapat dirancang dengan strategi yang tepat dan bersesuaian.

10. Siapakah yang perlu menggunakan IBSM ini?

- Penggubal dasar polisi pembangunan belia dan sukan
- Badan-badan korporat
- Pakar-pakar pembangunan sukan
- Pemegang taruh pembangunan belia
- Lain-lain individu yang berkepentingan dengan pengurusan pembangunan sukan

11. Bagaimana buku atau maklumat berhubung IBSM ini boleh diperoleh?

Anda boleh mendapatkan koleksi IBSM seperti berikut:

Penerbitan Buku IBSM:

Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES)
Aras 10, Menara KBS,
No.27 Persiaran Perdana
62570 Putrajaya

ATAU, boleh **dimuat turun** secara percuma melalui portal IYRES iaitu <http://www.iyres.gov.my>



"Usaha bersepadu akan dilaksana untuk mempromosikan budaya sukan bagi membina masyarakat yang aktif dan sihat. Usaha ini termasuk mempertingkatkan kebolehcapaian kepada kemudahan sukan, memperkukuh badan sukan berasaskan komuniti dan menggalakkan penyertaan yang inklusif dalam sukan"

Rancangan Malaysia Kedua Belas (2021-2025)





Rujukan

- Ali, M., De Azevedo, A.R.G., Marvila, M.T., Khan, M.I., Memon, A.M., Masood, F., Almahbashi, N.M.Y., Shad, M.K., Khan, M.A., Fediuk, R. (2021). The Influence of COVID-19-Induced Daily Activities on Health Parameters—A Case Study in Malaysia. *Sustainability*, 13, 7465. <https://doi.org/10.3390/su13137465>
- Heng Zhuang Ching, H. Z., Wahid, N., Hafit, H. & Kasim, S. (2018). Improving Sports Participation among Students through Mobile Application. *International journal of informatics visualization*, 2(3). <https://doi.10.30630/joiv.2.3-2.141>
- Karen Van der Veken, K. V. D., Lauwerier, E. & Sara J. Willems, S. J. (2020). How community sport programs may improve the health of vulnerable population groups: a program theory. *International Journal for Equity in Health*, 19 (74). <https://doi.org/10.1186/s12939-020-01177-5>
- Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES). (2021). Facts and Figures Indeks Budaya Sukan Malaysia. Kementerian Belia dan Sukan Malaysia. Putrajaya. Malaysia.
- Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES). (2022). Facts and Figures Indeks Budaya Sukan Malaysia. Kementerian Belia dan Sukan Malaysia. Putrajaya. Malaysia
- The Australian Sports Commission (ASC). (2021). Annual report 2020-2021. https://www.sportaus.gov.au/__data/assets/pdf_file/0017/1027223/ASC-2020-21-Annual-Report.pdf
- Salway R, Su TT, Ismail R, Amstrong MEG, Foster C, Johnson L. (2021). The impact of COVID-19 movement restrictions on physical activity in a low-income semi-rural population in Malaysia: A longitudinal study. *Journal of Global health*, 11, 05029. <https://doi.10.7189/jogh.11.05029>
- Shahril, M. R., Unal, T. I., Wong, J. E., SHarif, R., Koh, D., Lee, S. T. & Poh, B. K. (2022). Results from the Malaysia 2022 report card on physical activity for children and adolescents. *Journal of Exercise Science & Fitness*, 21, 88-94. <https://doi.org/10.1016/j.jesf.2022.11.001>
- Sport England. Implementing Uniting the Movement (2020-2021) Year 1. <https://www.sportengland.org/about-us/uniting-movement/implementation-plan-year-1-2021-22>
- Yew, J. M., Kueh, Y. C., Norsa'adah B., Leong, F. W., Tang, H. Y. & Kuan, G. (2022). A path model of the relationship between mood, exercise behavior, coping and mental health among Malaysians during the COvid-19 pandemic. *International Journal of Environment Res Public Health*, 19(10) 5939. <https://doi.10.3390/ijerph19105939>



INSTITUTE FOR
YOUTH RESEARCH
MALAYSIA



INSTITUT PENYELIDIKAN PEMBANGUNAN BELIA MALAYSIA (IYRES)

Menara KBS, Aras 10, Pusat Pentadbiran Kerajaan
Persekutuan, 27, Persiaran Perdana, Presint 4
62570, Putrajaya

www.iyres.gov.my



ISBN 978-967-2783-27-5



9 789672 178327 5