

INDEKS BUDAYA SUKAN MALAYSIA 2018 MENGUKUR TAHAP BUDAYA SUKAN RAKYAT MALAYSIA

ZAINAH SHARIFF & MASTURA MOHAMAD

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan melaporkan tahap budaya sukan rakyat Malaysia yang diterjemahkan melalui penghasilan Indeks Budaya Sukan Malaysia 2018. Indeks ini merupakan indeks pertama yang dibangunkan diperingkat nasional mahupun antarabangsa dan menjadi indeks tahun asas untuk dibandingkan dengan indeks semasa pada tahun-tahun akan datang. Kajian ini menggunakan kaedah tinjauan melalui borang soal selidik dengan melibatkan 8,007 orang responden di seluruh Malaysia yang berumur 13 tahun dan ke atas. Tempoh masa yang diambil untuk melaksanakan kajian ini adalah selama 11 bulan bermula Januari hingga November 2018. Sebanyak lima domain dan lapan indikator telah dibangunkan untuk mengukur tahap budaya sukan dalam kalangan rakyat Malaysia. Domain tersebut ialah Domain Penglibatan; Domain Kecintaan Sukan; Domain Kesukarelaan; Domain Perbelanjaan; dan Domain Fasiliti Sukan. Skala pengukuran bagi tahap budaya sukan telah dibangunkan iaitu Tiada Budaya Sukan (skor 0); Rendah Budaya Sukan (skor 1 hingga 49); Sederhana Budaya Sukan (skor 50 hingga 69); Tinggi Budaya Sukan (skor 70 hingga 84); dan Sangat Tinggi Budaya Sukan (skor 85 hingga 100). Pembentukan skor menggunakan julat skor 0 hingga 100 yang mana skor 100 merupakan skor maksimum. Kajian menunjukkan tahap budaya sukan rakyat Malaysia berada pada tahap Sederhana dengan skor 53.1. Ini menggambarkan perlunya usaha yang berterusan bagi menggalakkan rakyat melakukan aktiviti sukan, senaman dan rekreasi aktif di samping terlibat dalam aktiviti kecintaan sukan, kesukarelaan sukan, perbelanjaan, dan penggunaan fasiliti sukan.

Kata Kunci: *Indeks Budaya Sukan Malaysia, Budaya Sukan, Domain, Skala Pengukuran, Tahap Budaya Sukan*

ABSTRACT

This article is aimed at reporting the level of Malaysians sports culture translated through the development of Malaysia Sport Culture Index 2018. This index is the first index developed nationally and internationally and becomes the base year index to compare with current index. This study uses a survey method through a questionnaire involving 8,007 respondents who are Malaysians aged 13 years and above. The time taken for this study is 11 months, from January to November 2018. Five domains and eight indicators have been developed to measure the level of sports culture among Malaysians. The domains used for this index are Involvement; Sports Love; Volunteer; Spending; and Sports Facilities. Measurement scales for sports culture level that have been developed include No Sport Culture (score 0); Low Sport Culture (score 1 to 49); Moderate Sport Culture (50 to 69 score); High

Sports Culture (70 to 84 score); and Very High Sports Culture (85 to 100 score). The scoring uses a score range of 0 to 100, where score of 100 is the maximum score. Studies show that the level of Malaysian sports culture is at a moderate level with a score of 53.1. This illustrates the need for ongoing efforts to encourage people to engage in active sports, exercise and recreation as well as to engage in sports love activities, sports voluntarism, spending, and sports facilities.

Keywords: *Malaysian Sport Culture Index, Sport Culture, Domain, Scale*

PENGENALAN

Pada 28 Mac 2019, YB Syed Saddiq Syed Abdul Rahman, Menteri Belia dan Sukan Malaysia telah melancarkan Indeks Budaya Sukan Malaysia 2018 bertempat di Podium B, Kementerian Belia dan Sukan (KBS). Pelancaran ini merupakan antara inisiatif yang dilaksanakan bagi menyebarkan hasil dapatan kajian Indeks Budaya Sukan Malaysia 2018 kepada penggubal polisi, pemegang taruh pembangunan sukan mahupun masyarakat umumnya akan kewujudan satu mekanisme yang dapat memantau pencapaian budaya sukan dinegara ini. Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES), mendapati sebelum ini masih tiada lagi indeks yang dibangunkan berhubung budaya sukan oleh mana-mana pihak diperingkat nasional mahupun antarabangsa. Selaras dengan itu, IYRES buat pertama kalinya pada tahun 2018 telah membangunkan indeks ini dan pelaksanaannya telah dibiayai sepenuhnya oleh pihak Unit Perancang Ekonomi (EPU), Kementerian Hal Ehwal Ekonomi.

Selain tiadanya mekanisme yang mengukur pencapaian budaya sukan di negara ini, indeks ini turut dibangunkan hasil susulan penyelidikan yang telah dilaksanakan IYRES pada tahun 2017. IYRES dengan kerjasama Jabatan Belia dan Sukan Negara (JBSN) telah melaksanakan Kajian Budaya Bersukan Rakyat Malaysia pada tahun 2017 untuk melihat sejauhmana penglibatan dan keaktifan rakyat Malaysia melakukan aktiviti sukan, senaman dan rekreasi aktif. Kajian ini mendapati seramai 59.8% rakyat Malaysia (3,650 orang daripada 6,107 responden) terlibat dalam aktiviti sukan, senaman dan rekreasi aktif sekurang-kurangnya sekali sebulan. Manakala selebihnya iaitu 40.2% (2,457 orang) tidak terlibat dalam apa-apa aktiviti sukan, senaman dan rekreasi aktif walaupun dalam tempoh sekali sebulan.

Berdasarkan dapatan kajian tersebut, didapati bahawa terdapat elemen-elemen lain yang menyokong rakyat Malaysia untuk melakukan aktiviti budaya bersukan. Antara elemen tersebut ialah aktiviti perbelanjaan yang dilaksanakan oleh rakyat Malaysia berkaitan dengan barangan dan perkhidmatan sukan serta fasiliti atau kemudahan yang digunakan untuk melakukan aktiviti budaya bersukan. Sehubungan itu, hasil kajian pada

tahun 2017 mengesyorkan agar diwujudkan satu mekanisme yang boleh mengukur budaya sukan rakyat Malaysia dan ianya dibangunkan untuk dijadikan benchmark dalam pencapaian budaya sukan di negara ini.

Antara lain turut didapati bahawa di peringkat antarabangsa, indeks yang telah dibangunkan adalah bagi mengukur penglibatan rakyat dalam aktiviti fizikal sepertimana yang dilaksanakan oleh Singapura melalui pembangunan Singapore Sport Index Participation Trends 2015. Berbeza dengan indeks tersebut, Indeks Budaya Sukan Malaysia 2018 menggunakan ukuran komposit yang menyeluruh untuk menggambarkan budaya sukan di Malaysia melalui pembangunan lima domain dan lapan indikator.

Bagi memahami dengan lebih lanjut berhubung pembangunan Indeks Budaya Sukan Malaysia 2018 (IYRES, 2018), terdapat dua perkara asas yang akan diperincikan untuk memudahkan pemahaman pembaca iaitu pertama (i) Definisi Budaya Sukan; kedua (ii) Kerangka Konseptual Kajian Indeks Budaya Sukan Malaysia 2018; dan ketiga (iii) Domain dan Indikator yang telah dibangunkan. Berikut merupakan huraian berhubung kedua-dua perkara tersebut.

Definisi Budaya Sukan

Dalam konteks kajian ini, Budaya Sukan didefinisikan sebagai aktiviti sukan, senaman dan rekreasi aktif telah menjadi gaya hidup serta wujudnya ekosistem budaya sukan (penglibatan, kecintaan sukan, kesukarelaan, perbelanjaan dan fasiliti). Ke semua elemen ini akan berintegrasi antara satu sama lain untuk membentuk budaya sukan dalam kalangan rakyat Malaysia.

Semasa kajian indeks ini dilaksanakan, didapati terdapat pelbagai istilah digunakan yang merujuk kepada budaya sukan di Malaysia. Sehubungan itu, pengkaji telah mencadangkan agar istilah-istilah tersebut diterangkan secara terperinci bagi memudahkan pemahaman masyarakat disamping membezakan makna istilah tersebut. Salah satu istilah yang kerap digunakan ialah 'Pembudayaan Sukan'. Dalam kajian ini, Pembudayaan Sukan didefinisikan sebagai gerakan yang dilaksanakan bagi memupuk dan menggerakkan gaya hidup aktif melalui aktiviti sukan, senaman dan rekreasi aktif. Pembudayaan Sukan merupakan perkara yang paling asas perlu dilakukan sebelum wujudnya budaya bersukan. Manakala Budaya Bersukan merujuk kepada aktiviti sukan, senaman dan rekreasi aktif menjadi amalan dan rutin ke arah gaya hidup aktif, cergas dan bersaing dengan inisiatif sendiri. Ini bermakna aktiviti yang dilakukan digerakkan oleh diri sendiri tanpa sebarang paksaan.

Bagi Negara Sukan pula, mengikut definisi yang dibangunkan oleh

pengkaji, ia bermaksud Malaysia menjadi sebuah Negara Sukan (Sporting Nation) dimana masyarakat secara keseluruhannya telah mengamalkan Budaya Sukan seiring dengan ketersediaan ekosistemnya.

Kerangka Konseptual Indeks Budaya Sukan Malaysia 2018

Rajah 1 memberi gambaran keseluruhan bagaimana indeks ini dibangunkan. Berdasarkan kepada tinjauan yang dilaksanakan, lima domain dan lapan indikator yang dibangunkan merujuk kepada Domain Penglibatan (Indikator Keterlibatan dan Indikator Keaktifan); Kecintaan Sukan (Indikator Attachment dan Indikator Dedikasi); Domain Kesukarelaan (Indikator Penajaan dan Indikator Khidmat Sukarela); Domain Perbelanjaan (Indikator Barangan dan Perkhidmatan); dan Domain Fasiliti (Indikator Ketersediaan, Kebolehcapaian, Keselamatan, Kesesuaian & Kefungsian). Kesemua domain dan indikator yang dibangunkan ini berkait rapat dengan pelaksanaan tiga aktiviti utama iaitu aktiviti sukan, senaman dan rekreasi aktif.

Faktor pendorong dan penghalang merupakan elemen tambahan yang menggerakkan usaha budaya sukan di Malaysia. Bagi impak kesejahteraan pula, ia merupakan kesan langsung atau tidak langsung melalui aktiviti budaya sukan yang dilaksanakan. Manakala bagi menyokong usaha budaya sukan rakyat Malaysia, ia memerlukan sokongan daripada 10 kumpulan pelaksana sepertimana yang dinyatakan di dalam Dasar Belia Malaysia 2015. Sokongan 10 kumpulan pelaksana seperti masyarakat, kepimpinan politik; media; kerajaan negeri; institusi pendidikan dan penyelidikan; syarikat berkaitan kerajaan dan swasta; Badan Bukan Kerajaan (NGO) sukan; Badan Bukan Kerajaan (NGO); Kementerian Belia dan Sukan serta agensi pelaksana; dan keluarga amat diperlukan bagi memastikan aktiviti budaya sukan terus dijadikan amalan dan rutin dalam kehidupan.



Rajah 1: Kerangka Konseptual Kajian Indeks Budaya Sukan Malaysia

2018

Domain dan Indikator Indeks Budaya Sukan Malaysia 2018

Pemilihan dan penggunaan domain serta indikator ini dibuat berdasarkan rujukan ke atas lain-lain kajian dan indeks yang berkaitan serta beberapa siri bengkel yang melibatkan golongan pakar dalam bidang pembangunan sukan. Antaranya melalui kajian *Sport England (2015)*, *Singapore Sports Index Participation Trends (2015)* dan berdasarkan dokumen-dokumen utama budaya sukan di Malaysia seperti Dasar Sukan Negara 2009, Rancangan Malaysia Ke-Sebelas 2016-2020 (RMKe-11) dan Pelan Strategik Kementerian Belia dan Sukan 2016-2020. Ia juga turut diselaraskan dengan data-data semasa berkaitan sukan di Malaysia dan luar negara. Domain dan indikator ini dibangun berdasarkan gaya hidup, amalan dan budaya rakyat Malaysia.

Bagi membangunkan domain dan indikator yang menyeluruh untuk mengukur budaya sukan di Malaysia, pilot test telah dilaksanakan ke atas 280 orang responden yang mewakili pelbagai etnik, jantina, kategori umur dan lokaliti. Hasil faktor analisis (CFA) pilot test ke atas lima domain dan 16 indikator yang dibangunkan, didapati hanya lima domain dan lapan indikator sahaja yang telah dikelompokkan merujuk 'Budaya Sukan' dalam konteks negara ini. Lima domain dan lapan indikator yang dikenalpasti adalah:

i. Domain Penglibatan:

Merujuk kepada skor penyertaan atau kesanggupan mengambil bahagian dalam aktiviti sukan, senaman atau rekreasi aktif. Terdapat dua (2) indikator dalam Domain Penglibatan iaitu keterlibatan dan keaktifan.

a) Keterlibatan

Merujuk kepada skor keterlibatan dalam melaksanakan aktiviti sukan, senaman atau rekreasi aktif sekurang-kurangnya satu kali sebulan dalam tempoh tiga (3) bulan secara berturut-turut.

b) Keaktifan

Merujuk kepada skor kekerapan melakukan aktiviti sukan, senaman dan rekreasi aktif

ii. Domain Kecintaan Sukan:

Merujuk kepada skor rasa cinta dan kesanggupan dalam melakukan perkara-perkara berkaitan sukan, senaman dan rekreasi aktif dalam tempoh tiga (3) bulan. Terdapat dua (2) indikator yang terdapat dalam Domain Kecintaan Sukan iaitu:

a) Attachment

Merujuk kepada skor rasa ikatan yang mendalam terhadap sukan dengan terlibat secara langsung dalam membaca, menulis serta mengemaskini status berkaitan sukan.

b) Dedikasi

Merujuk kepada skor kesanggupan yang mendalam dalam sukan seperti memperuntukan masa untuk mengikuti perkembangan sukan dan sanggup mengorbankan keselesaan bagi menonton acara sukan.

iii. Domain Kesukarelawanan:

Merujuk kepada skor kesukarelaan dalam aktiviti sukan, senaman, rekreasi aktif atau sukan dalam tempoh tiga (3) bulan. Terdapat dua (2) indikator yang terdapat dalam Domain Kesukarelaan iaitu:

a) Penajaan

Merujuk kepada skor keterlibatan bagi menaja aktiviti sukan, senaman dan rekreasi aktif

b) Khidmat Sukarela

Merujuk kepada skor keterlibatan dalam khidmat sukarela bagi aktiviti sukan, senaman dan rekreasi aktif

iv. Domain Perbelanjaan:

Merujuk kepada skor perbelanjaan untuk memperolehi barangan atau perkhidmatan berkaitan aktiviti sukan, senaman dan rekreasi aktif dalam tempoh setahun. Perbelanjaan bagi tujuan gaya hidup tidak diambil kira dalam pengiraan skor ini.

v. Domain Fasiliti:

Merujuk kepada skor ketersediaan, kebolehcapaian, keselamatan, kesesuaian dan kefungisian fasiliti sukan yang disediakan.

OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk membangunkan satu tools atau kayu pengukur bagi memantau dan menilai tahap budaya sukan rakyat Malaysia. Ia juga merupakan salah satu mekanisme atau benchmark yang dapat mengenalpasti sejauhmana perubahan pencapaian ke atas usaha pembudayaan sukan di negara ini. Peningkatan atau pengurangan skor indeks semasa berbanding tahun asas (Indeks Budaya Sukan Malaysia 2018) menggambarkan perubahan kepada cara hidup dan amalan rakyat Malaysia dalam budaya sukan.

SOROTAN LITERATUR

Menerusi Rancangan Malaysia Ke Sebelas (RMKe-11), kerajaan telah mensasarkan 50% rakyatnya membudayakan sukan menjelang tahun 2020 dengan menjadikan aktiviti fizikal dan sukan sebagai sebahagian daripada gaya hidup. Sasaran ini ditetapkan untuk memastikan kesejahteraan hidup rakyat di samping mensasarkan Malaysia sebagai sebuah Negara Bersukan (Sporting Nation). Strategi yang digariskan ialah dengan menggalakkan penyertaan masyarakat dalam sukan massa di semua peringkat untuk membudayakan sukan. Di bawah Pelan Strategik Kementerian Belia dan Sukan 2016 hingga 2020, ada digariskan empat tindakan strategik bagi membudayakan sukan untuk kesejahteraan dan kesepaduan rakyat Malaysia. Antara bidang fokus yang menjadi keutamaan ialah untuk meningkatkan kesedaran, penyertaan dan aktiviti sukan massa bagi tujuan perpaduan dan gaya hidup. Selain itu, antara yang menjadi fokus ialah mengoptimumkan pengurusan dan penggunaan kemudahan/fasiliti sukan dan mempermudah akses untuk semua.

Selaras dengan itu, penglibatan merupakan antara perkara utama yang menjadi tunjang amalan budaya sukan dalam kalangan rakyat. Kajian Budaya Bersukan Rakyat Malaysia 2017 (IYRES,2017) mendapati seramai 59.8% rakyat Malaysia terlibat dalam melakukan aktiviti sukan, senaman dan rekreasi dan daripada jumlah tersebut hanya seramai 35.7% rakyat Malaysia melakukan aktiviti bersukan melebihi tiga kali seminggu (antara tiga hingga tujuh kali seminggu) dengan tempoh minimum sekurang-kurangnya 30 minit setiap sesi. Singapore Sports Index Participation Trends 2015, juga melihat kepada penglibatan dan keaktifan rakyatnya melakukan aktiviti sukan atau aktiviti fizikal rekreasi (recreational physical activity). Dapatan kajian tersebut mendapati, seramai 62% terlibat atau mengambil bahagian dalam tempoh empat minggu bagi melakukan aktiviti sukan atau aktiviti fizikal rekreasi.

Menurut Riebe. D *et. al* (2015) yang mengeluarkan laporan di bawah American College of Sports Medicine dan World Health Organisation (2018), aktiviti fizikal dan senaman berstruktur yang dilakukan secara kerap dan mencukupi daripada segi tempoh dan intensity, akan memberi pelbagai manfaat kesihatan termasuk merendahkan risiko penyakit kardiovaskular dan meningkatkan jangka hayat seseorang individu.

Berdasarkan laporan yang dikeluarkan oleh *UN Inter-Agency Task Force On Sport for Development and Peace* (2005), dinyatakan bahawa sukan mempunyai kesan ke atas kesihatan; mengurangkan kebarangkalian mendapat banyak penyakit; sebagai tools yang berkesan untuk mobilisasi sosial; dan menyokong aktiviti kesihatan seperti pendidikan HIV / AIDS. Laporan tersebut turut menyatakan sukan boleh menjadi kuasa ekonomi yang penting, menyediakan peluang pekerjaan, menyumbang kepada pembangunan setempat serta menarik penglibatan sukarela.

METODOLOGI KAJIAN

Reka Bentuk kajian

Kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif (survei) melalui borang soal selidik. Tempoh masa kajian adalah selama 11 bulan bermula Januari hingga November 2018.

Sampel Kajian

Pemilihan responden adalah melalui Kaedah Proportionate Random Sampling mengikut negeri. Berdasarkan adaptasi daripada formula Cochran Sample Size, minimum sampel kajian adalah seramai 6,400 orang untuk mewakili secara signifikan 25.95 juta rakyat Malaysia yang berumur 13 tahun ke atas pada tahun 2018. Walau bagaimanapun, bagi memastikan jumlah sampel ini mencukupi maka borang soal selidik telah diedarkan dengan mengambil kira return rate $\pm 20\%$. Seramai 8,007 responden telah menjawab soal selidik yang diberikan dengan lengkap. Memandangkan sampel yang disasarkan bermula seawal umur 13 tahun, maka penglibatan yang diukur dalam budaya sukan adalah di luar waktu persekolahan/pembelajaran. Ini turut merujuk kepada pelajar di institusi pengajian tinggi. Pemilihan responden terdiri daripada pelbagai latar belakang iaitu terdiri daripada mereka yang berada dalam alam persekolahan, di institusi pengajian tinggi, mereka yang bekerja dan tidak bekerja serta masyarakat massa umumnya.

Instrumen Kajian

Instrumen kajian ini diadaptasi dan disesuaikan berdasarkan kajian-kajian terdahulu yang menjadi rujukan. Antaranya dirujuk daripada Kajian Budaya Bersukan Rakyat Malaysia 2017 dan Singapore Sports Index Participation Trends 2015. Selain itu, kajian rintis telah dilaksanakan untuk memastikan instrumen yang digunakan mudah difahami dan relevan kepada responden. Terdapat 12 bahagian utama dalam borang soal selidik ini iaitu Bahagian A: Profil Demografi; Bahagian B: Penglibatan Dalam Aktiviti Sukan; Bahagian C: Penglibatan Dalam Aktiviti Senaman; Bahagian D: Penglibatan Dalam Aktiviti Rekreasi Aktif; Bahagian E: Penglibatan Dalam Aktiviti Sukan Minda; Bahagian F: Faktor Keterlibatan; Bahagian G: Faktor Ketidaklibatan; Bahagian H: Domain Perbelanjaan; Bahagian I: Domain Kecintaan Sukan; Bahagian J: Domain Kesukarelawan; Bahagian K: Domain Fasiliti; dan Bahagian L: Impak – Kesejahteraan. Instrumen yang dibangunkan mewakili setiap domain dan indikator.

Pengumpulan Data Kajian

Kajian ini menggunakan khidmat seramai 260 orang *IYRES Community Enumerator (ICE)* yang dilantik sebagai enumerator atau penemuduga dalam kalangan belia tempatan. Sesi taklimat *Training of Trainer (TOT)* telah diberikan oleh penyelidik IYRES dan pemantauan berkala telah

dilaksanakan oleh Pegawai Belia dan Sukan Negeri yang dilantik sebagai Pegawai Penyelaras Negeri. Setiap enumerator dibekalkan dengan Manual Pengumpulan Data bagi membantu proses pengumpulan maklumat. Soal selidik telah diedarkan dari rumah ke rumah di lokasi yang ditentukan mewakili pecahan sampel mengikut etnik; lokaliti bandar dan luar bandar; lokasi perumahan seperti perumahan setinggan, flat, berkembar, teres, rumah mewah, rumah kampung; jantina; dan kategori umur. Proses pengumpulan data telah mengambil masa selama 2 hingga 4 minggu bagi setiap negeri bermula pada Julai hingga Ogos 2018.

Pembentukan Skor Indeks Budaya Sukan Malaysia 2018

Proses analisa data telah dilaksanakan dengan cara pembentukan skor. Skor Indeks diperolehi dengan menjumlahkan skor bagi setiap domain beserta dengan pemberatnya (weightage). Manakala skor bagi setiap domain diperolehi dengan menjumlahkan skor indikator di dalam domain tersebut beserta pemberatnya. Pemberat ini adalah berbeza mengikut kepentingannya dan telah ditetapkan melalui pelbagai platform bersama pakar rujuk pembangunan sukan dan pakar statistik. Skor Indeks Budaya Sukan Malaysia menggunakan julat skor 0 hingga 100 yang mana skor 100 merupakan skor maksimum. Berikut merupakan formula yang digunakan untuk mengira skor tersebut:

KIRAAN INDEKS MENGIKUT DOMAIN

$$\text{Indeks} = \frac{M - 1}{S_T - S_R} \times 100$$

Yang merujuk kepada:

- M Skor min
- S_T Nilai skala tertinggi
- S_R Nilai skala terendah

Pengiraan indeks bagi setiap domain dibuat dengan mengambil kira skor min domain dan nilai skala yang digunakan.

KIRAAN INDEKS KESELURUHAN

$$\text{Indeks Budaya Sukan} = \frac{\sum (In * Pb)}{\sum Pb}$$

Yang merujuk kepada:

- In Indeks Domain
- Pb Pemberat

Contoh Kiraan:

$$\begin{aligned} \text{Indeks Budaya Sukan} &= \frac{(53.0 * 0.6 + 50.0 * 0.1 + 50.4 * 0.1 + 51.0 * 0.1 + 59.0 * 0.1)}{(1)} \\ &= \frac{52.84}{1} \\ &= 52.8 \end{aligned}$$

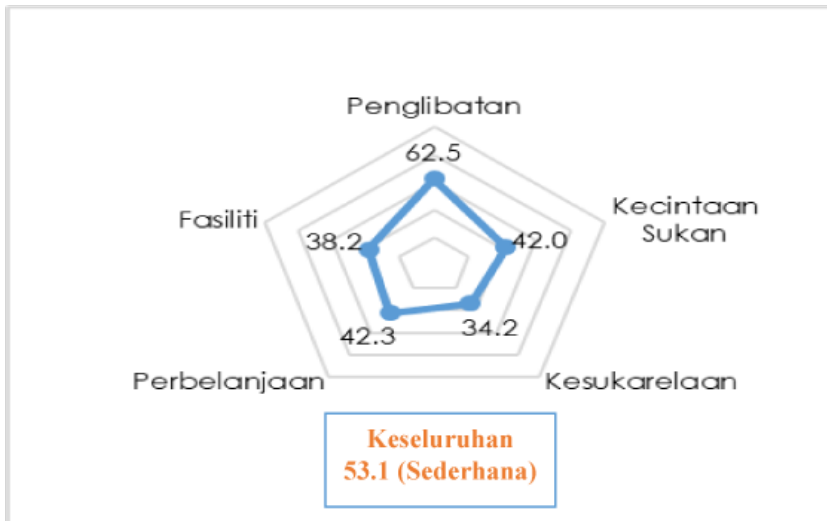
Skala pada Rajah 2 menunjukkan kategori tahap nilai skor bagi indeks yang dibangunkan ini.



Rajah 2: Skala Indeks Budaya Sukan Malaysia

DAPATAN

Secara keseluruhannya, skor Indeks Budaya Sukan Malaysia 2018 berada pada tahap sederhana dengan nilai skor 53.1. Nilai skor indeks yang mewakili lima domain dan lapan indikator ini menunjukkan budaya sukan telah wujud dalam kalangan masyarakat. Walau bagaimanapun, budaya sukan ini perlu dipertingkatkan selaras dengan hasrat negara untuk menjadikan Malaysia sebagai sebuah Negara Sukan menjelang tahun 2020.



Rajah 3: Skor Indeks Budaya Sukan Malaysia 2018

Daripada lima domain yang mengukur budaya sukan rakyat Malaysia, hanya satu sahaja domain yang berada di tahap sederhana iaitu Domain Penglibatan. Domain ini memperoleh skor 62.5 yang menggambarkan rakyat Malaysia terlibat melakukan aktiviti sukan, senaman dan rekreasi aktif sekurang-kurangnya sekali sebulan dengan mengambil kira kekerapan mereka melakukan aktiviti tersebut secara purata. Terdapat dua indikator di bawah domain ini iaitu Indikator Keterlibatan memperoleh skor 69.6 dan skor Indikator Keaktifan memperoleh skor 51.7.

Manakala domain-domain lain berada pada tahap rendah. Domain Kecintaan Sukan memperoleh skor 42.0. Ini menggambarkan rasa cinta dan kesanggupan dalam melakukan perkara-perkara yang berkaitan sukan, senaman dan rekreasi aktif masih belum sebatik dalam diri rakyat Malaysia. Terdapat dua indikator di bawah domain ini iaitu Indikator Attachment dengan nilai skor 36.6 dan Indikator Dedikasi dengan nilai skor 47.3. Domain Kesukarelaan pula memperoleh skor 34.2. Daripada ke semua domain, domain ini yang berada pada tahap yang paling bawah. Dua indikator yang berada di bawah domain ini ialah Indikator Penajaan dengan nilai skor 32.4 dan Indikator Khidmat Sukarela dengan nilai skor 35.9. Bagi Domain Perbelanjaan, nilai skor yang diperolehi ialah 42.3. Skor perbelanjaan ini adalah melibatkan pembelian barangan dan perkhidmatan sukan dalam tempoh satu tahun. Manakala Domain Fasiliti memperoleh skor 38.2. Domain fasiliti diukur berdasarkan ketersediaan, kebolehcapaian, keselamatan, kesesuaian dan kefungsiannya fasiliti sukan yang disediakan untuk masyarakat terlibat dalam aktiviti sukan, senaman

dan rekreasi aktif.

PERBINCANGAN

Tiada perbandingan khusus berhubung dapatan skor indeks dapat dilaksanakan memandangkan Indeks Budaya Sukan Malaysia 2018 merupakan indeks pertama yang dibangunkan diperingkat nasional mahupun antarabangsa. Di peringkat antarabangsa, pengukuran yang dilaksanakan adalah merujuk kepada penglibatan dan keaktifan dalam melakukan aktiviti fizikal yang juga merangkumi aktiviti sukan serta senaman. Misalnya yang dilaksanakan oleh Singapura melalui Sports Index Participation Trends 2015. Manakala Sport England tidak melaksanakan indeks khusus, namun melaksanakan kajian Active Lives Survey secara berkala iaitu ke atas penglibatan dan keaktifan berhubung aktiviti fizikal.

Dapatan kajian yang menunjukkan skor indeks berada pada tahap sederhana memerlukan lebih banyak komitmen dan usaha bersepadu dilaksanakan bagi meningkatkan pengetahuan, kesedaran dan kesanggupan rakyat untuk sama-sama dalam menjadikan amalan sukan, senaman dan rekreasi aktif sebagai gaya hidup. Usaha ini adalah selaras dengan matlamat menjadikan Malaysia sebagai sebuah Negara Sukan dimana masyarakat secara keseluruhannya telah mengamalkan budaya sukan seiring dengan ketersediaan ekosistemnya seperti fasiliti dan sebagainya.

Bagi skor mengikut domain, Domain Penglibatan yang berada di tahap sederhana menunjukkan domain ini lebih baik berbanding domain yang lain. Penglibatan yang melibatkan dua indikator iaitu Indikator Keterlibatan dan Indikator Keaktifan. Dapatan kajian mendapati rakyat Malaysia sederhana terlibat (skor 69.6) dalam melakukan aktiviti sukan, senaman dan rekreasi aktif iaitu sekurang-kurangnya satu kali sebulan dalam tempoh tiga bulan berturut-turut. Jika dilihat daripada dapatan skor indeks Singapore berhubung penglibatan, didapati bahawa 62% responden terlibat dalam aktiviti sukan atau aktiviti fizikal rekreasi. Ini menggambarkan, walau pun menggunakan pengukuran yang berbeza (skor dan peratus) namun nilai yang diperolehi tidak jauh berbeza.

Bagi Indikator Keaktifan didapati secara purata rakyat Malaysia berada di tahap sederhana (skor 51.7) dengan mengambil kira kekerapan bermula daripada kategori tidak aktif (kurang 30 minit setiap sesi), sederhana aktif (1 hingga 2 kali seminggu, minima 30 minit setiap sesi), aktif (3 hingga 4 kali seminggu, minima 30 minit setiap sesi) dan sangat aktif (sekurang-kurangnya 5 kali seminggu, minima 30 minit setiap sesi). Bagi memastikan budaya sukan dijadikan amalan hidup rakyat Malaysia, melalui kajian ini adalah disarankan agar aktiviti sukan, senaman dan rekreasi aktif dilakukan sekurang-kurangnya lima kali seminggu dengan

30 minit setiap sesi. Saranan ini juga adalah selaras dengan saranan Kementerian Kesihatan Malaysia bagi pelaksanaan aktiviti fizikal.

Domain Kecintaan Sukan yang berada pada tahap rendah (skor 42.0) menunjukkan kepada rasa cinta dan kesanggupan rakyat Malaysia dalam melakukan perkara-perkara berkaitan sukan, senaman dan rekreasi aktif masih rendah. Domain ini yang menggambarkan rasa ikatan terhadap sukan seperti membaca, menulis, mengemaskini status dalam media sosial, sanggup beratur panjang untuk membeli tiket, menyimpan cenderemata sukan, sanggup mengambil cuti untuk menonton acara sukan, sanggup berjaga malam menonton acara sukan, ketidakselesaan tidak menghalang untuk menonton acara sukan dan sebagainya.

Domain Kesukarelaan turut menggambarkan keterlibatan rakyat dalam melakukan aktiviti sukarela seperti terlibat dalam menaja aktiviti sukan serta terlibat dalam khidmat sukarela masih rendah. Keterlibatan yang rendah dalam kerja sukarela sukan mungkin disebabkan kurangnya pengetahuan dan masa untuk melakukan aktiviti tersebut. Berdasarkan laporan yang dikeluarkan oleh oleh Sport and Recreation New Zealand (2008) menyatakan bahawa walaupun tahap kepuasan tinggi dalam aktiviti sukarela, namun lebih satu pertiga daripada sukarelawan sukan menganggap mereka telah meninggalkan peranan utama mereka dalam tempoh 12 bulan yang lalu. Laporan itu turut menyatakan, kebiasaannya alasan yang diberikan termasuk komitmen masa dan kerja, keluarga dan sebagainya.

Domain Perbelanjaan yang berada pada tahap rendah menunjukkan bahawa masih kurang perbelanjaan yang dilaksanakan ke atas barangan dan perkhidmatan sukan. Bagi menggalakkan penyertaan dalam melakukan aktiviti sukan bagi kalangan rakyat Malaysia, sudah semestinya perbelanjaan merupakan antara faktor penting yang diperlukan. Nilai perbelanjaan tersebut tidak penting, namun berbelanja untuk tujuan tersebut secara tidak langsung dapat memupuk budaya sukan dalam kalangan rakyat.

Domain Fasiliti yang juga memperolehi skor di tahap rendah menunjukkan pandangan masyarakat terhadap kemudahan dari aspek ketersediaan, kebolehcapaian, keselamatan, kesesuaian dan kefungisian fasiliti sukan yang disediakan masih kurang memuaskan. Dapatan kajian kes yang dilaksanakan oleh Maassoumeh Barghchi, Dasimah dan Mohd Salleh Aman (2010) untuk melihat keberkesanan dan manfaat kemudahan sukan di Kuala Lumpur melalui persepsi penduduk menunjukkan bahawa, sebanyak 31.2 peratus daripada responden menyatakan berpuashati terhadap kemudahan sukan sedia ada.

IMPLIKASI

Usaha membudayakan sukan dalam kalangan rakyat telah lama dilaksanakan. Dasar Sukan Negara dan Pelan Strategik Kementerian Belia dan Sukan (KBS) menjadi panduan kepada KBS untuk meningkatkan budaya sukan di Malaysia. Walau bagaimanapun, usaha yang dilaksanakan ini sukar untuk diukur pencapaiannya memandangkan tiada kajian komprehensif sebelum ini dilaksanakan berkaitan budaya sukan. Kajian yang dilaksanakan pada tahun-tahun terdahulu lebih memfokuskan kepada penglibatan dan keaktifan rakyat dalam melakukan aktiviti sukan, senaman dan rekreasi aktif.

Melalui pembangunan indeks ini pemantauan ke atas budaya sukan dapat dilaksanakan. Oleh itu, Indeks Budaya Sukan Malaysia wajar dilaksanakan secara berkala sebagai mekanisma bagi mengukur dan melaporkan trend amalan Budaya Sukan dalam kalangan rakyat Malaysia. Ianya secara tidak langsung akan menjadi panduan kepada semua pemegang taruh dalam merancang dan merencanakan program pembudayaan sukan khususnya yang bermula diperingkat setempat dan berasaskan komuniti.

Selain itu, kerjasama bersepadu perlu dimantapkan bagi memastikan budaya sukan diamalkan secara konsisten dalam kehidupan rakyat. Melalui pelaksanaan Technical Working Group (TWG) yang menggunakan pendekatan Wide Government Approach akan membantu semua pihak terlibat mencari ruang untuk menambahbaik program-program serta mempergiatkan aktiviti untuk meningkatkan penyertaan rakyat dalam sukan.

RUMUSAN

Pelaksanaan Indeks Budaya Sukan Malaysia 2018 sebagai indeks tahun asas dapat memberikan gambaran menyeluruh status budaya sukan dinegara ini atau dengan kata lain sebagai penanda aras (benchmark) dalam mengukur pencapaian budaya sukan. Indeks ini akan dibandingkan dengan indeks-indeks tahun semasa sepertimana yang sedang dilaksanakan oleh IYRES pada tahun ini. Kewujudan indeks ini sendirinya akan memberi panduan kepada semua pemegang taruh pembangunan sukan untuk memperbaiki dan mempertingkatkan kualiti budaya sukan dengan cara meningkatkan prestasi pencapaian skor indikator dan domain indeks ini.

Semoga sebarang perubahan yang ditunjukkan melalui dapatan kajian akan membantu semua pihak memfokuskan kepada usaha untuk meningkatkan nilai indikator dan seterusnya nilai indeks itu sendiri. Indeks Budaya Sukan Malaysia 2019 yang sedang dilaksanakan oleh pihak IYRES merupakan indeks tahun semasa untuk dibandingkan dengan indeks tahun

asas. Semoga skor indeks ini terus meningkat setiap tahun agar budaya sukan menjadi amalan rutin rakyat Malaysia.

PENGHARGAAN

Setinggi-tinggi penghargaan diucapkan kepada pihak Unit Perancang Ekonomi, Kementerian Hal Ehwal Ekonomi; pakar rujuk kajian; ex-officio daripada Jabatan Belia dan Sukan Negara; Bahagian Dasar dan Perancangan Strategik KBS; Institut Sukan Negara (ISN); pegawai penyelaras; enumerator; responden kajian dan semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam menjayakan dalam kajian ini.

RUJUKAN

- Kementerian Belia dan Sukan Malaysia . (2009). Dasar Sukan Negara. Putrajaya
- Geoff Nichols, Caroline Knight, Helen Mirfin-Boukouris, Cumali Uri, Eddy Hogg & Ryan Storr. (2016). Motivations of Sport Volunteers in England: A review for Sport England. Sport England
- Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia. (2018). Facts & Figures Indeks Budaya Sukan Malaysia 2018. Kementerian Belia dan Sukan Malaysia. Putrajaya.
- Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia. (2017). Kajian Budaya Bersukan dalam Kalangan Rakyat Malaysia. Kementerian Belia dan Sukan Malaysia. Putrajaya.
- Maassoumeh Barghchi, Dasimah bt Omar & Mohd Salleh Aman. (2010). Sports Facilities Development Towards Sustainable Community: A Case Study Of Kuala Lumpur http://eprints.um.edu.my/11288/1/SPORTS_FACILITIES_DEVELOPMENT_TOWARDS.pdf
- Kementerian Belia dan Sukan Malaysia. (2016). Pelan Strategik Kementerian Belia dan Sukan 2016-2020. Putrajaya
- Rancangan Malaysia Ke Sebelas 2016-2020 (RMKe-11). (2015). Unit Perancang Ekonomi. Jabatan Perdana Menteri. Percetakan Nasional Berhad.
- Riebe.D et.al. (2015). Updating ACSM's Recommendations for Exercise Preparticipation Health Screening. Official Journal of the American College of Sports Medicine.

Sport England. (2015). Active Lives Survey 2015-2016 Year 1 Report. United Kingdom.

Sport Singapore. (2015). Sports Index Participation Trends 2015. Market Insights & Consumer Analytics. Singapore.

Sport & Recreation New Zealand (Sparc). (2008). Volunteers: the heart of sport: The experiences and motivations of sports volunteers (2008). https://www.sportbop.co.nz/downloads/6.2.Volunteers_Heart_of_sport_experiences_motivations.pdf.

UN Inter-Agency Task Force On Sport for Development and Peace. (2005). Sport as a Tool for Development and Peace: Towards Achieving the United Nations Millennium Development Goals. https://www.un.org/sport2005/resources/task_force.pdf

World Health Organisation (2018). Global Action Plan On Physical Activity 2018-2030: More Active People For Healthier World.

Profil Penulis:

Zainah Shariff, Ph.D

Ketua Pegawai Eksekutif

Institusi Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES)

Kementerian Belia dan Sukan Malaysia

drzainah@iyres.gov.my

Mastura Mohamad

Eksekutif Penyelidik Kanan

Institusi Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES)

Kementerian Belia dan Sukan Malaysia

mastura@iyres.gov.my