

ORIGINAL ARTICLE



MJSSH
Muallim Journal of
Social Science and Humanities

**PENTADBIR SEKOLAH DALAM MEMPENGARUHI
TAHAP PENGLIBATAN MURID DALAM BIDANG
SUKAN DAN PERMAINAN**

**SCHOOL ADMINISTRATORS IN INFLUENCING THE
LEVEL OF STUDENT INVOLVEMENT IN SPORTS
AND GAMES**

Yavaneshvari Gopal

¹ Department of Education Management, Binary University of Management & Entrepreneurship, Malaysia. Email: neshmana@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.33306/mjssh/212>

Abstract

The field of sports and games is an important element towards the growth of individual self-intelligence which covers the physical, mental, social and emotional aspects that are mandatory in every school. This descriptive quantitative study aims to examine the extent to which school administrator factors can influence the level of student involvement in sports and games in national schools in Alor Gajah district. This study involved 102 respondents as a study sample using purposive sampling method that uses survey research through questionnaires. The results were analyzed using Microsoft Excel software. The findings of the study showed the level of student involvement in sports and games with an average score (Mean=4.12, SP=0.757) and aspects of school administrators with an average score (Mean=0.361, SP=0.685). The results of the study also found that the aspect of school administrators is at a moderate level.

Keywords: Sports and games, level of student involvement, school administrators.

Abstrak

Bidang sukan dan permainan merupakan satu elemen penting ke arah pertumbuhan kecerdasan sendiri individu yang meliputi aspek fizikal, mental, sosial dan emosi yang diwajibkan di setiap sekolah. Kajian yang berbentuk kuantitatif deskriptif ini bertujuan untuk mengkaji sejauh manakah faktor pentadbir sekolah dapat mempengaruhi tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan di sekolah kebangsaan daerah Alor Gajah. Kajian ini melibatkan 102 responden sebagai sampel kajian menggunakan kaedah pensampelan bertujuan yang menggunakan kajian tinjauan melalui borang soal selidik. Hasilnya dianalisis dengan menggunakan perisian *Microsoft Excel*. Dapatan kajian menunjukkan tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan dengan

skor purata (Min=4.12, SP=0.757) dan aspek pentadbir sekolah dengan skor purata (Min=0.361, SP=0.685). Hasil kajian juga mendapati aspek pentadbir sekolah adalah pada tahap sederhana.

Kata Kunci: Bidang sukan dan permainan, tahap penglibatan murid, pentadbir sekolah

This article is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License



Received 1th June 2022, revised 30th June 2022, accepted 18th July 2022

Pengenalan

Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah menggubal satu sistem pendidikan di Malaysia bagi membangunkan modal insan secara holistik iaitu merangkumi aspek jasmani, emosi, rohani dan intelek (JERI) selaras dengan kandungan Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK). Murid-murid boleh memimpin diri sendiri supaya menjadi individu yang diinginkan oleh mereka sendiri.

Menurut Husin et.al (2017)ⁱ, sekolah adalah landasan untuk perkembangan kanak-kanak iaitu yang merangkumi beberapa elemen seperti perkembangan mental dan fizikal. Menurut Nurul Ainshah (2006)ⁱⁱ, kokurikulum merupakan pendidikan tidak formal yang mana segala kegiatannya dijalankan di luar bilik darjah atau di dalam bilik darjah mengikut kesesuaian sesuatu gerak kerja yang akan dijalankan. Kokurikulum terbahagi kepada tiga komponen iaitu kelab dan persatuan, badan beruniform serta sukan dan permainan. Bidang sukan dan permainan adalah penting untuk meningkatkan keupayaan fizikal murid, mencergaskan minda dan tubuh badan yang sihat. Melalui kegiatan sukan, murid dapat mengembangkan bakat serta membina keyakinan diri, bersosial serta mempelajari perkara baharu.

Di samping menyahur aspirasi KPM dalam penghasilan modal insan yang holistik Kementerian Pendidikan Malaysia (2019)ⁱⁱⁱ, kegiatan sukan terbukti dapat menyumbang kebaikan kepada masyarakat. Masih ramai kanak-kanak dan remaja belum mencapai tahap kecergasan yang optimal di seluruh dunia. Hal ini mengakibatkan tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan amat berkurangan. Hal ini berpunca daripada pentadbir sekolah yang kurang mahir serta kurang berpengalaman dalam bidang sukan dan permainan.

Objektif Kajian

- a) Mengenal pasti tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan di sekolah kebangsaan daerah Alor Gajah.
- b) Mengenal pasti pentadbir sekolah yang mempengaruhi tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan di sekolah kebangsaan daerah Alor Gajah.

Tahap Penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan

Dalam konteks pendidikan di Malaysia, kepentingan sukan dan permainan ditekankan dalam pembelajaran di sekolah. FPK telah menetapkan matlamat untuk melahirkan individu-individu yang seimbang dan harmonis dari segi JERI. Berdasarkan PPPM (2013-2025)^{iv}, pihak kementerian telah menetapkan bahawa setiap murid perlu menyertai sekurang-kurangnya satu sukan, satu kelab dan satu unit beruniform di sekolah. Dasar 1M 1S memberi penekanan mendalam terhadap penglibatan semua murid dalam pelbagai aktiviti sukan dan permainan bagi mendokong strategi Sukan Untuk Semua. Sukan Untuk Semua adalah untuk mencapai matlamat rakyat Malaysia yang cergas iaitu menjadikan individu yang lebih sihat dan cergas, kurang tekanan di samping mempunyai sahsiah yang baik serta menjadikan masyarakat lebih berkualiti dari segi fizikal dan moral, mempunyai hubungan komuniti yang baik, lebih produktif dan berdisiplin.

Pentadbir Sekolah

Menurut Jemaah Nazir, Kementerian Pendidikan Malaysia (2010)^v, pentadbir sekolah mempunyai peranan yang sangat penting dalam menyumbang kepada kecemerlangan kokurikulum termasuk bidang sukan dan permainan di sekolah. Dalam bidang sukan dan permainan, Guru Besar dan GPK Kokurikulum memainkan peranan yang utama dalam meningkatkan tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan. Pentadbir sekolah memainkan peranan yang penting dalam merancang strategi yang besar dalam pelaksanaan program di sekolah. Menurut Lokman, Khadijah dan Rozita (2010)^{vi}, faktor utama yang membawa kepada kejayaan sesebuah sekolah adalah disebabkan pentadbir sekolah yang berperanan sebagai pemimpin pengajaran melalui pembentukan misi dan visi dalam penentuan hala tuju institusi pendidikan yang diterajunya. Dengan ini, pentadbir sekolah perlu memerlukan pengetahuan, kecekapan, pengalaman mengajar dan kemahiran pengurusan yang cemerlang.

Metodologi Kajian

Reka bentuk kajian ini menggunakan kaedah penyelidikan tinjauan. Pemilihan sampel soal selidik kajian ini adalah secara pensampelan bertujuan dan populasi kajian terdiri daripada guru Pendidikan Jasmani dan Pendidikan Kesihatan (PJPK) di sekolah kebangsaan daerah Alor Gajah seramai 274 orang. Daripada jumlah tersebut hanya 102 responden telah menjawab soal selidik kajian. Instrumen yang digunakan dalam kajian ini berbentuk soal selidik. Soal selidik ini diadaptasi daripada soal selidik terdahulu dalam bidang kajian ini iaitu *Leadership Scale for Sports*.

Kajian rintis

Kajian rintis telah dijalankan untuk mendapatkan kebolehpercayaan instrumen atau soal selidik menggunakan pekali *alpha Cronbach*. Pengkaji menggunakan kesahan kandungan dengan tiga orang guru pakar Bahasa Melayu dan tiga orang guru pakar PJPK untuk mengukur domain yang ingin dikaji dalam kajian ini. Instrumen ini telah menjalani kajian rintis terhadap 22 orang guru PJPK yang tidak terlibat dalam kajian dengan skor kebolehpercayaan *Cronbach's Alpha*.

Jadual 1:

Indeks Kebolehpercayaan Cronbach's Alpha bagi tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan

Bahagian	A (Demografi)	B (Tahap Penglibatan Murid dalam Bidang sukan dan Permainan)	C (Pentadbir sekolah)
Jumlah item	6	10	11
Jumlah sampel	22	22	22
<i>Cronbach's Alpha</i>	-	0.976	1.078

Jadual 1 di atas menunjukkan nilai yang diperoleh untuk 10 item dalam tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan ialah 0.976. Bagi 11 item dalam aspek pentadbir sekolah ialah 1.078. Secara keseluruhannya, instrumen dalam kajian ini mempunyai kebolehpercayaan yang cemerlang.

Analisis data

Data-data dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Pengkaji membahagikan kepada tiga tahap iaitu tahap Tinggi, Sederhana dan Rendah. Kaedah ini telah digunakan oleh Nik Mohd Rahimi (2004)^{vii} untuk menganalisis dapatan min mengikut statistik deskriptif.

Jadual 2:

Skala skor min

Skor min	Tahap
1.00 – 2.33	Rendah
2.34 – 3.66	Sederhana
3.67 – 5.00	Tinggi

Analisis Dan Dapatan Kajian

Profil Responden

Seramai 274 orang guru telah dipilih secara pensampelan bertujuan iaitu guru PJKP sahaja yang terlibat menjawab soal selidik. Daripada jumlah tersebut hanya 102 responden telah menjawab soal selidik kajian. Menurut Jadual 3 menunjukkan bilangan responden guru lelaki iaitu 50% (N=51) dan bilangan responden guru perempuan iaitu 50% (N=51).

Jadual 3:

Taburan Sampel Mengikut Jantina

Jantina	Frekuensi	Peratus (%)
Lelaki	51	50
Perempuan	51	50
JUMLAH	102	100

Tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan

Jadual 4:

Taburan item mengikut tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan di sekolah kebangsaan daerah Alor Gajah disusun mengikut min tertinggi hingga min terendah.

Bil	Penyataan	Min	Sisihan piawai	Tahap
6	Bersukan dapat membina personaliti positif dan meningkatkan keyakinan penampilan dalam khalayak murid.	4.25	0.710	Tinggi
10	Aktiviti sukan dan permainan dapat mengembangkan keupayaan mental dalam kalangan murid sehingga menghasilkan sikap positif terhadap aktiviti sukan dan permainan.	4.23	0.702	Tinggi
3	Guru memberi galakan kepada murid untuk terlibat dalam aktiviti sukan dan permainan.	4.21	0.708	Tinggi
2	Murid suka berlatih sesuatu aktiviti sukan dan permainan dengan bimbingan jurulatih.	4.20	0.745	Tinggi
5	Personaliti murid bertambah baik setelah terlibat dengan aktiviti sukan dan permainan.	4.15	0.723	Tinggi
8	Bersukan perlukan dorongan dan sokongan daripada pentadbir sekolah dan guru-guru.	4.15	0.813	Tinggi
1	Murid suka menghadiri aktiviti sukan dan permainan di sekolah.	4.14	0.704	Tinggi
4	Murid terlibat dalam pertandingan sukan dan permainan di peringkat sekolah, daerah, negeri dan kebangsaan.	4.14	0.704	Tinggi
7	Murid inginkan ganjaran apabila menjadi juara dalam sesuatu pertandingan sukan dan permainan.	3.94	0.781	Tinggi
9	Hanya segolongan murid sahaja yang menyertai aktiviti sukan dan permainan.	3.79	0.978	Tinggi
	SKOR PURATA	4.12	0.757	

Jadual 4 di atas menunjukkan analisis statistik deskriptif terhadap tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan di sekolah kebangsaan daerah Alor Gajah. Berdasarkan data yang diperolehi daripada 10 pernyataan yang diuji, mendapati 10 pernyataan menunjukkan tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan adalah pada tahap tinggi.

Pentadbir sekolah yang mempengaruhi tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan

Jadual 5:

Taburan item pentadbir sekolah yang mempengaruhi tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan disusun mengikut min tertinggi hingga min terendah.

Bil	Penyataan	Min	Sisihan piawai	Tahap
1	Sekolah memberi komitmen yang baik kepada murid-murid untuk terlibat dalam aktiviti sukan dan permainan.	4.12	0.721	Tinggi
3	Sekolah memberi peluang kepada semua murid untuk melibatkan diri dalam aktiviti sukan dan permainan.	4.08	0.792	Tinggi
10	Pentadbir sekolah memberi pengiktirafan kepada guru berjaya mengharumkan nama baik sekolah dalam sukan dan permainan.	4.06	0.729	Tinggi
7	Sekolah menyediakan papan kenyataan untuk informasi aktiviti sukan dan permainan.	4.05	0.709	Tinggi
11	Pentadbir sekolah sentiasa memberi sokongan dan bimbingan kepada murid-murid dalam bidang sukan dan permainan.	4.04	0.788	Tinggi
2	Pentadbir sekolah mengutamakan program sukan dan permainan seiring akademik.	3.96	0.820	Tinggi
6	Sekolah menyediakan jadual penggunaan kemudahan sukan di sekolah.	3.92	0.685	Tinggi
9	Pentadbir sekolah menyediakan jadual pemantauan, memantau sesi latihan berdasarkan instrumen penyeliaan yang ada dan merekodkan penyeliaan yang telah dibuat.	3.92	0.713	Tinggi
8	Sekolah mempunyai barisan guru sukan yang berkebolehan.	3.85	0.813	Tinggi
5	Pentadbir sekolah menghantar guru sukan ke kursus atau seminar dalam bidang sukan dan permainan secara bergilir-gilir.	3.75	0.763	Tinggi
4	Bilangan guru yang melibatkan diri dalam aktiviti sukan dan permainan amat mencukupi.	3.57	0.862	Sederhana
	SKOR PURATA	3.61	0.685	

Jadual 5 menunjukkan analisis statistik deskriptif terhadap pentadbir sekolah yang mempengaruhi tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan. Berdasarkan data yang diperolehi daripada 11 pernyataan yang diuji, mendapati 10 pernyataan menunjukkan pentadbir sekolah yang mempengaruhi tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan adalah pada tahap tinggi. Pernyataan keempat 'Bilangan guru yang melibatkan diri dalam aktiviti sukan dan permainan amat mencukupi' mencatat skor min sebanyak 3.57 dan sisihan piawai 0.862.

Keputusan Dan Perbincangan

Tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan

Analisis mendapati tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan mencatatkan keputusan yang tertinggi. Dapatan ini selari dengan Laporan PPPM (2013-2025), (Kementerian

Pendidikan Malaysia, 2013)^{viii} yang menunjukkan kadar penyertaan dalam aktiviti sukan dan permainan adalah pada tahap tinggi. Dapatan kajian ini juga selari dengan kajian Wardatul dan Nooraini (2014)^{ix} yang menunjukkan bahawa tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan adalah pada tahap yang tinggi. Menurut dapatan kajian yang diperolehi dalam kajian ini setara dengan kajian-kajian lepas. Hal ini menunjukkan tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan adalah pada tahap tinggi dalam kalangan murid-murid di sekolah kebangsaan daerah Alor Gajah.

Pentadbir sekolah yang mempengaruhi tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan

Analisis mendapati pentadbir sekolah yang mempengaruhi tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan berada pada tahap yang sederhana. Dapatan ini selaras dengan dapatan kajian Mohd Anuar dan Md Yusof (2018)^x, terhadap guru-guru di sekolah dan mendapati tahap kemahiran yang mereka miliki berada pada tahap yang sederhana apabila melibatkan kemahiran sukan secara umum, kemahiran mengelola dan kemahiran mengurus. Hal ini mungkin disebabkan ada guru yang terlibat dalam bidang sukan dan permainan adalah bukan daripada opsyen PJ, sukan dan permainan serta menyebabkan kemahiran sukan yang mereka miliki tidak berada pada tahap yang tinggi. Ramai guru diberi tanggungjawab untuk mengajar di sekolah dengan tidak mengikut opsyen mereka. Oleh itu, pentadbir sekolah perlu membuat pemantauan sering kali.

Cadangan Penambahbaikan

Pentadbir sekolah perlu menunjukkan komitmen dan kesungguhan yang penuh untuk menyokong pelaksanaan aktiviti sukan dan permainan di sekolah dengan menekankan pemantauan semasa latihan diberikan kepada murid-murid serta mendapatkan maklum balas daripada jurulatih sukan. Sebagai seorang pentadbir sekolah, guru besar perlu berbincang dengan Ketua Panitia mata pelajaran PJ dan setiausaha sukan sebelum membelanjakan Peruntukan Bantuan Geran PerKapita (PCG) dengan memastikan digunakan sepenuhnya untuk pembelian peralatan sukan. Pentadbir sekolah juga perlu mengagihkan tugas melatih murid berdasarkan kemahiran dan pengalaman serta minat guru dalam aktiviti sukan dan permainan.

Kesimpulan

Secara keseluruhannya, dapatan kajian menunjukkan pentadbir sekolah yang mempengaruhi tahap penglibatan murid dalam bidang sukan dan permainan adalah pada tahap yang sederhana. Mata pelajaran PJ serta aktiviti sukan dan permainan tidak boleh diabaikan dalam usaha untuk melahirkan murid yang seimbang dari segi JERI. Kepelbagaian dan kreativiti dalam kaedah pengajaran akan memotivasikan murid sekolah untuk terus berusaha menguasai sesuatu kemahiran yang diajar. Pembudayaan sukan perlu dimulakan pada peringkat sekolah rendah kerana ini adalah satu titik tolak kepada murid dalam mengaktifkan diri dalam aktiviti sukan dan permainan sama ada secara riadah mahupun serius. Malah usaha pendidik dalam mendorong murid ke arah keterlibatan dalam sukan dan permainan perlu secara menyeluruh tanpa menyisihkan murid yang tidak berkemahiran mahupun murid yang berpotensi dalam sukan dan permainan secara adil. Oleh

hal yang demikian, pentadbir sekolah perlu mempunyai visi dan misi yang jelas untuk meletakkan kepentingan pelaksanaan aktiviti sukan dan permainan yang berkesan dan menyeluruh di sekolah.

References:

1. Husin Hj. Deraman, Megat Ahmad Kamaluddin Megat Daud (PhD) & Rahmad Sukor Ab. Samad (PhD). (2017). *Pelaksanaan Pengurusan Pasukan Bola Sepak Untuk Program Sukan Prestasi Tinggi Sekolah Malaysia*. Universiti Malaya.
2. Nurul Ainshah Binti Haji Awang Kechik. (2006). *Persepsi Pelajar-Pelajar Terhadap Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kegagalan Dalam Pencapaian Matlamat Kokurikulum Di Sekolah Menengah Sekitar Daerah Maran, Pahang*. Fakulti Pendidikan Universiti Teknologi Malaysia.
3. Kementerian Pendidikan Malaysia. (2019). *Buku Panduan Pengurusan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Pendidikan Kesihatan*. Putrajaya, Malaysia.
4. Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM, 2013-2025).
5. Kementerian Pendidikan Malaysia. (2010). *Kajian Mengenai Keberkesanan Kokurikulum di Sekolah*. Kuala Lumpur: Bahagian Naziran.
6. Lokman Mohd Tahir, Khadijah Daud & Rozita Rahman. (2010). *Perkaitan Antara Kepimpinan Pengajaran Guru Besar Dengan Kepercayaan dan Komitmen*. Universiti Teknologi Malaysia.
7. Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff. (2004). *Kemahiran Mendengar Bahasa Arab: Satu Kajian Di Sekolah Menengah Agama Kerajaan Negeri*. Tesis PhD, Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
8. Kementerian Pendidikan Malaysia. (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025*. Putrajaya.
9. Wardatul Aishah Musa dan Nooraini Othman. (2014). *Kesedaran Kendiri Terhadap Aktiviti Kokurikulum dan Keberkesanannya Kepada Remaja*. Universiti Kuala Lumpur.
10. Mohd Anuar Bin Abd Rahman dan Md Yusof bin Md Yunos. (2011). *Pengetahuan, Kemahiran dan Sikap Setiausaha Sukan Di Dalam Mengurus Sukan Sekolah*. Fakulti Pendidikan Universiti Teknologi Malaysia.