



2021

PELAN
STRATEGIK
Kementerian Belia dan Sukan

HAKCIPTA TERPELIHARA

Semua hak terpelihara. Tiada mana-mana bahagian daripada penerbitan ini boleh diterbitkan semula atau disimpan di dalam bentuk yang boleh diperolehi semula atau disiarkan dalam sebarang bentuk dengan apa juga cara-cara elektronik, mekanikal, fotokopi, rakaman dan/ atau sebaliknya tanpa mendapat izin daripada Kementerian Belia dan Sukan.

DITERBITKAN OLEH KEMENTERIAN BELIA DAN SUKAN (KBS) BAHAGIAN DASAR DAN PERANCANGAN STRATEGIK

Aras 9, Menara KBS, Presint 4
Pusat Pentadbiran Kerajaan Persekutuan
62570 Putrajaya
T 03 8871 3221 F 03 8888 8763
www.kbs.gov.my

Hakcipta © 2022 oleh Kementerian Belia dan Sukan (KBS)

KANDU

1

Pengenalan

Visi dan Misi	11
Carta Organisasi	12
Latar Belakang	13-14
Akta dan Dasar yang Berkaitan dengan Belia dan Sukan	15
Pemegang Taruh dan Kerangka	16-18
Pencapaian	19-38

2

Analisis Persekitaran & Cabaran Semasa

Analisis Persekitaran	41-52
Analisis Dalaman dan Luaran	53-54

UNGGAN

3

HALA TUJU STRATEGIK

Pendekatan KBS	57
Teras 1 - Belia	60-71
Teras 2 - Sukan	72-80
Teras 3 - TVET	81-88
Teras 4 - Industri Sukan	89-100
Teras 5 - Tadbir Urus	101-107

4

PENUTUP

6 Nilai-Nilai Bersama Warga KBS	109-110
Faktor Penentu Kejayaan	111-113
Penutup	114
Glosari	115-116



Jana Samthiran

PERUTUSAN KETUA SETIAUSAHA

Salam Sejahtera.

Syabas dan setinggi-tinggi penghargaan kepada warga KBS yang berusaha dengan gigih bagi menyediakan Pelan Strategik KBS 2021-2025. Dokumen yang berasaskan aspirasi kepada setiap polisi dan dasar pembangunan belia dan sukan ini berfokuskan kepada keberhasilan atau berasaskan *outcome* dalam pelaksanaan program utama Kementerian yang merangkumi kesemua empat teras strategik yang telah dirangka. Pendekatan ini akan memberi impak signifikan secara holistik terhadap kumpulan sasaran dan seterusnya menjadi rujukan Kementerian dalam usaha menjadi peneraju kepada pembangunan belia dan sukan di peringkat global mahupun akar umbi. Kementerian akan terus melaksanakan pendekatan di mana tumpuan diberikan kepada program-program yang lebih memberi kesan dan impak yang besar kepada kumpulan sasaran KBS.

Pelan Strategik KBS 2021 – 2025 merupakan satu rangka dasar perancangan lima tahun Kementerian yang menggariskan hala tuju pembangunan belia dan sukan negara. Berpandukan kepada pendekatan semasa yang dibawa oleh Kerajaan Pusat, organisasi di bawah naungan Kementerian akan sentiasa diadun selaras dengan polisi kementerian bagi memastikan pelaksanaan program lebih lancar. Saya bersama-sama warga KBS akan sentiasa menggalas tanggungjawab dan menyahut cabaran dalam memastikan semua sasaran tercapai dengan jayanya. Justeru itu, kerjasama yang erat dan padu di antara jabatan dan agensi perlu diteruskan dan semangat bekerja dalam satu pasukan ini sentiasa diterapkan ke dalam semua peringkat.

Era COVID-19 dengan norma baharu sudah tentu menjadi cabaran getir buat semua pemegang taruh belia dan sukan. Justeru, pelaksanaan program secara terancang pasti dapat melonjak agenda pembangunan belia dan kecemerlangan serta pembudayaan sukan tanpa mengira gender, etnik, status sosioekonomi dan kedudukan geografi serta dapat menikmati manfaat pertumbuhan dan pembangunan negara dengan saksama.

6 *Pelan Strategik yang*
komprehensif dan
inklusif *hasil daripada*
buah fikiran *semua*
bahagian dan agensi jabatan di
Kementerian ini diyakini dapat menjadi
landasan kepada
pembangunan
belia dan sukan
di negara ini. ”

Maklum balas daripada semua pihak terutamanya pemegang taruh kementerian amatlah diharapkan dalam membantu pihak Kementerian bagi menjayakan program-program yang telah kita rangka dan akan kita laksanakan. KBS sentiasa mengalu-alukan sebarang idea dan pandangan daripada semua pihak bagi membantu dalam pembangunan belia dan sukan negara.

Semoga segala penetapan dan perancangan dalam Pelan Strategik ini akan berjaya kita garap dan laksanakan.

Sekian, terima kasih.

Dato' Jana Santhiran Muniayan
Ketua Setiausaha

RINGKASAN EKSEKUTIF



Pelan Strategik merupakan suatu dokumen yang menggariskan perancangan dasar dan hala tuju strategik Kementerian Belia dan Sukan (KBS) dan langkah tindakan secara terancang dan bersasar bagi mencapai objektif dan sasaran *outcome/* program/ inisiatif bagi tempoh lima (5) tahun. Pelan Strategik Kementerian Belia dan Sukan (KBS) 2021 – 2025 yang dibangunkan adalah kesinambungan daripada Pelan Strategik KBS 2016 – 2020. Perancangan yang inklusif dan hala tuju yang lebih jelas bagi program dan projek yang telah dan akan dilaksanakan mendasari penyediaan perkhidmatan yang berkualiti dan efektif.

Berdasarkan kepada peranan KBS sebagai peneraju pembangunan belia dan sukan, Pelan Strategik ini mengambil kira pelan tindakan dan fungsi utama yang akan dilaksanakan sepanjang tahun 2021 hingga 2025.

Pelan Strategik ini dirangka dan dihasilkan berlandaskan Rancangan Malaysia Kedua Belas (RMKe-12) yang bertemakan Malaysia Makmur, Inklusif, Mampan. Strategi yang dirangka diwujudkan dengan Wawasan Kemakmuran Bersama (WKB) 2030, Agenda Pembangunan Mampan 2030,

dan mengambil kira dasar serta strategi utama sedia ada yang berkaitan dengan pembangunan belia dan sukan. Ini adalah penting bagi memastikan penyelarasan serta kesinambungan yang holistik dan berkesan, ke arah memaksimumkan impak pelaksanaan program dan projek KBS. Menyedari perkembangan teknologi yang pantas berkembang, Pelan Strategik ini lebih memberi kepentingan kepada elemen pendigitalan dalam inisiatif pemerksaan belia dan sukan.

Pelan Strategik ini turut mengambil kira cabaran-cabaran semasa dan akan datang, antaranya program yang memperkasakan ekonomi, kemajuan teknologi, inovasi dan pendigitalan dalam program, pengintegrasian data dan perkongsian maklumat yang lebih komprehensif, perubahan norma baharu penyampaian perkhidmatan kerajaan dan inisiatif yang memberi impak positif kepada alam sekitar.





PROSEK
GURU
DATU
855 METE

PENGENALAN



VISI

**Membentuk
Malaysia Yang
Lebih Sejahtera,
Makmur Dan
Bersatu Melalui
Pembangunan
Belia Dan
Pembudayaan
Sukan**



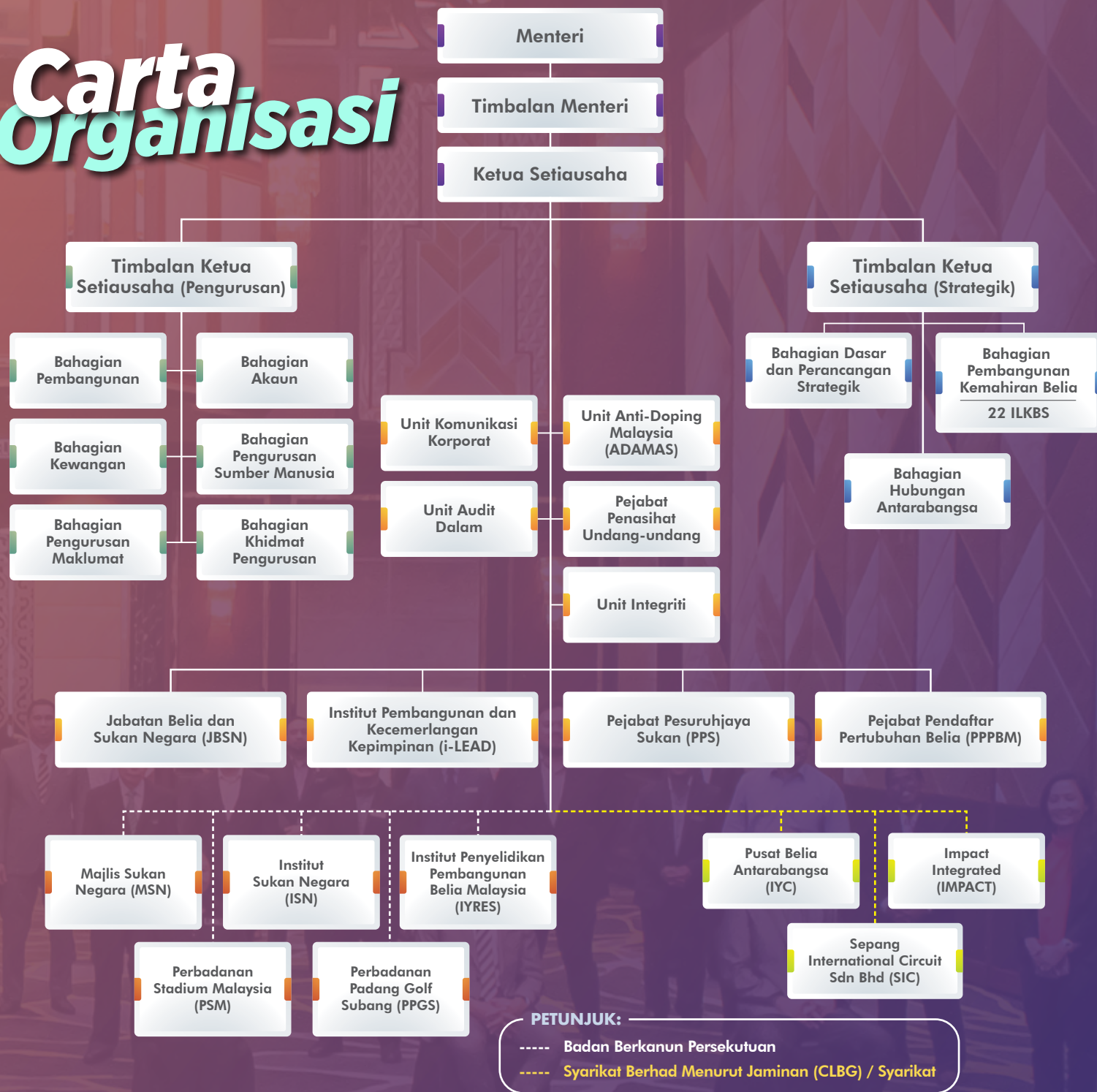
MISI

**Memacu
Kemajuan
Belia Dan
Sukan Secara
Holistik Untuk
Memenuhi
Aspirasi
Negara**



Kedua-dua visi dan misi ini dibentuk bagi menepati fungsi utama Kementerian Belia dan Sukan dalam pembangunan belia dan sukan seiring dengan Wawasan Kemakmuran Bersama 2030.

Carta Organisasi



LATAR BELAKANG

Sejarah penubuhan Kementerian Belia dan Sukan (KBS) bermula

1953

- Tertubuhnya **Bahagian Kebudayaan** di bawah **Jabatan Kebajikan Masyarakat.**

1964

Bahagian Kebudayaan di bawah **Kementerian Penerangan.**

Kegiatan belia semakin berkembang, **Bahagian Belia dan Sukan** telah ditubuhkan.

KBS

Bahagian Kebudayaan telah diwujudkan dan diubah kepada **Kementerian Kebudayaan, Belia dan Sukan**.

Yang Amat Berhormat Tunku Abdul Rahman Putra Al-Haj merupakan Menteri Belia dan Sukan yang pertama.

9 agensi di bawah KBS iaitu:

JBSN Jabatan Belia dan Sukan Negara

MSN Majlis Sukan Negara

ISN Institut Sukan Negara

1972-1987

Bahagian Kebudayaan di bawah **Kementerian Kebudayaan, Kesenian dan Pelancongan**.

Nama **Kementerian Kebudayaan, Belia dan Sukan** telah kembali ke asal **Kementerian Belia dan Sukan** sehingga kini.

PSM Perbadanan Stadium Malaysia

IYRES Institut Penyelidikan Pembangunan Belia

i-LEAD Institut Pembangunan dan Kecemerlangan Kepimpinan

PPPBM Pejabat Pendaftar Pertubuhan Belia

PPS Pejabat Pesuruhjaya Sukan

ADAMAS Agensi Anti-Doping Malaysia.

AKTA

- Akta Perbadanan Padang Golf Subang 1968 **(Akta 810)**
- Akta Majlis Sukan Negara 1971 **(Akta 29)**
- Akta Pertubuhan Seni Mempertahankan Diri 1976 **(Akta 170)**
- Akta Pembangunan Sukan 1997 **(Akta 576)**
- Akta Pertubuhan Belia dan Pembangunan Belia 2007 **(Akta 668)**
- Akta Perbadanan Stadium Malaysia 2010 **(Akta 717)**
- Akta Institut Sukan Negara 2011 **(Akta 729)**

DASAR

- Dasar Sukan Negara **(DSN)**
- Dasar Belia Malaysia **(DBM)**



Pemegang Taruh

Pihak Berkepentingan



Rakan Strategik



Pelanggan (Kumpulan Sasar)



KERANGKA

Pelan Strategik k

TERAS

Strategik KBS
2021-2025

TERAS 1 PEMERKASAAN BELIA YANG INKLUSIF BERTERASKAN MODEL BAHARU PEMBANGUNAN BELIA

- STRATEGI 1: Penjanaan Ekonomi
- STRATEGI 2: Penyerlahan dan Penguatan Potensi Belia
- STRATEGI 3: Transformasi Organisasi Belia
- STRATEGI 4: Keterlibatan Belia melalui Kerjasama Strategik
- STRATEGI 5: Penyelidikan, Data dan Advokasi
- STRATEGI 6: Pengiktirafan Profesionalisme Kerja Belia

TERAS 2 PEMBUDAYAAN DAN PEMBANGUNAN SUKAN SECARA HOLISITIK

- STRATEGI 1: Pembudayaan Sukan Sebagai Gaya Hidup Aktif
- STRATEGI 2: Pembangunan Bakat Secara Menyeluruh
- STRATEGI 3: Kecemerlangan Sukan Prestasi Tinggi
- STRATEGI 4: Mengoptimumkan Fasiliti Sukan KBS
- STRATEGI 5: Integriti dan Profesionalisme Sukan

TERAS 3 PEMERKASAAN BIDANG TVET BERASASKAN INDUSTRI DAN PENDIGITALAN

- STRATEGI 1: TVET KBS Pilihan Utama
- STRATEGI 2: Meningkatkan Keupayaan Belia sebagai Modal Insan Berkemahiran
- STRATEGI 3: Meningkatkan Kualiti Latihan dan Keberkesanan TVET
- STRATEGI 4: Memperkasa Kerjasama Strategik

KBS 2021 2025

TERAS 4 MENGIKTIRAF INDUSTRI SUKAN SEBAGAI PEMACU SUMBER EKONOMI NEGARA

- STRATEGI 1: Memangkin Ekosistem e-sukan yang Mapan dan Rancak
- STRATEGI 2: Memperkukuh dan Memperluas Model Pengkomersialan Sukan
- STRATEGI 3: Memperhebat Program R&D&C&I dalam Sukan
- STRATEGI 4: Memperkukuh Ekosistem Data Industri Sukan
- STRATEGI 5: Menambahbaik Struktur Insentif Percubaian dan Membangunkan Perniagaan Sukan
- STRATEGI 6: Memacu Malaysia sebagai Hab Sukan Antarabangsa

TERAS 5 PEMANTAPAN PENYAMPAIAN PERKHIDMATAN KEMENTERIAN

- STRATEGI 1: Pembudayaan Projek Pembangunan Kementerian Berpaksikan Outcome yang Bertemakan Rakyat
- STRATEGI 2: Memperkasakan Pengurusan Sumber Manusia dalam Penyampaian Perkhidmatan yang Berkualiti
- STRATEGI 3: Meningkatkan Kecekapan Tadbir Urus
- STRATEGI 4: Memperkukuh Komunikasi Strategik dan Mengoptimumkan Peranan Media

PENCAPAIAN

Pelan Strategik 2021 – 2025 menterjemahkan komitmen KBS dalam mendepani lima (5) tahun permulaan zaman alaf baharu yang semakin mencabar bagi pelaksanaan program pembangunan belia dan sukan. Dalam tempoh ke hadapan ini, mekanisme konvensional akan beransur menjadi tidak relevan dan berubah dengan pantas kepada norma baharu.

Kelangsungan pelaksanaan agenda pembangunan negara melibatkan golongan belia sebagai rakan strategik yang merupakan generasi pewaris kepimpinan negara. Manakala, penyertaan dan minat masyarakat terhadap sukan dan aktiviti fizikal memberi manfaat yang besar kepada negara dalam mendorong ke arah pembangunan ekonomi, kesihatan, sosial, pendidikan dan masyarakat serta meningkatkan reputasi dan imej negara di peringkat antarabangsa.



Sepanjang tahun 2016 hingga 2020, pelbagai usaha telah dipergiatkan melalui pelaksanaan pelbagai inisiatif bagi teras Pelan Strategik KBS 2016 – 2020



Kajian Separuh Penggal Pelan Strategik KBS 2019 - 2020 menggariskan empat (4) teras strategik



Tahun 2020 telah memberi cabaran buat negara apabila berlakunya pandemik COVID-19 yang memberi impak besar kepada pelaksanaan program yang dirancang dan juga pencapaian serta *outcome*. Terdapat program yang terpaksa dibatalkan atau ditangguhkan berikutan kekangan melaksanakan program berbentuk fizikal. KBS telah mengatur strategi baharu dengan membuat penyesuaian kaedah pelaksanaan bagi program yang sesuai dilaksanakan berskala kecil dan secara maya selaras dengan norma baharu, mengikut Prosedur Operasi Standard (SOP) dan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP).

Sepanjang tempoh pelaksanaan Pelan Strategik 2016 – 2020, KBS telah merencana dan melaksanakan program yang menumpukan ke arah pembangunan kemahiran, sosial, kepimpinan, kenegaraan dan jati diri, peningkatan sosioekonomi, sahsiah dan kesukarelawan bagi meningkatkan kesejahteraan belia. Namun begitu, pada tahun 2020, KBS telah memberi lebih tumpuan kepada program berbentuk penyediaan peluang pekerjaan, latihan dan kemahiran keusahawanan sebagai strategi penampungan dan jangka masa panjang berikutan berlakunya pandemik COVID-19.

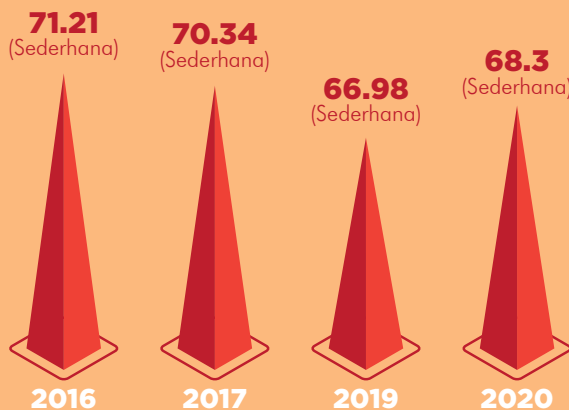
TERAS STRATEGIK

Pemeriksaan anak muda

Di bawah TS 1, pelbagai program telah dilaksanakan untuk mengiktiraf, memperkasa dan mengangkat potensi generasi muda terutamanya dalam kepimpinan. Dalam memperkasakan anak muda, **mereka telah diberikan ruang untuk menentukan hala tuju dan perancangan organisasi, digilap dan diiktiraf potensi sepenuhnya.** Kepimpinan anak muda juga diasuh dalam melahirkan belia bertaraf global dan menyantuni komuniti. Pelbagai bentuk aktiviti telah dilaksanakan bagi memaksimumkan potensi belia yang berkonsepkan Kesukarelawanan, Pelapis Pemimpin Muda, Gaya Hidup Aktif, Pengiktirafan dan Perkembangan Bakat.

Pelaksanaan program pembangunan belia yang berkesan memberi impak kepada kesejahteraan belia yang diukur berdasarkan Indeks Belia Malaysia (IBM). IBM berperanan memantau perkembangan tahap kualiti dan kesejahteraan hidup generasi belia di Malaysia.

SKOR KESELURUHAN IBM 2016 - 2020



*tidak dilaksanakan pada tahun 2018

PROGRAM POTENSI BELIA

Anugerah Remaja Perdana
Rakan Muda (ARPRM)

Rakan
Muda Aktif

Debat
Rakan Muda

Webinar
Rakan Muda

Khat Rakan
Muda

Rakan Muda Live!
Mai Sembang

penyertaan seramai

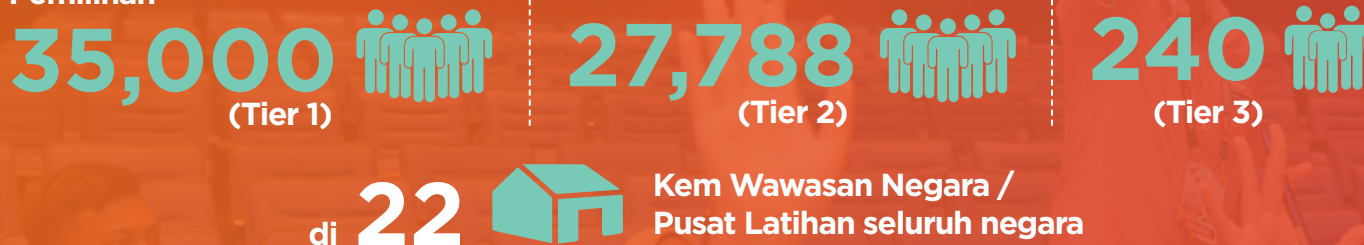
66,311

Dalam usaha untuk mencungkil kebolehan dan minat anak muda, sepanjang tempoh 2016 hingga 2020 ini KBS telah berjaya melaksanakan program pembangunan potensi bagi menggilap bakat mereka yang berumur 15-25 tahun terutamanya menerusi program Rakan Muda. Program ini telah menyumbang kepada pembentukan sendiri serta menonjolkan potensi anak muda meliputi mereka yang berada di akar umbi mahupun di pelbagai peringkat.

PROGRAM MALAYSIA FUTURE LEADERS SCHOOL (MFLS)

Program-program kepimpinan yang dilaksanakan secara meluas dan mensasarkan belia berumur 15 tahun hingga 17 tahun. Program Malaysia Future Leaders School (MFLS) telah diperkenalkan pada tahun 2019 bagi mempersiapkan belia menjadi pemimpin belia yang boleh menyumbang sebagai rakan strategik dalam pembangunan negara dan berkeupayaan memainkan peranan pada peringkat nasional dan antarabangsa. Di samping itu, MFLS juga membentuk generasi belia yang lebih berwawasan dan tinggi nilai jati diri.

Pemilihan



PARLIMEN BELIA MALAYSIA



Parlimen Belia Malaysia telah diteruskan pelaksanaannya bagi memberi ruang kepada belia untuk menyuarakan idea dan pandangan mereka kepada kerajaan serta melahirkan barisan kepimpinan pelapis muda selaras dengan aspirasi negara pada masa ini dan akan datang.

MAJLIS PERUNDINGAN BELIA NEGARA (MPBN)

MPBN peringkat Negeri dan Kebangsaan **19,700** perwakilan

FELO PERDANA DAN FELO KORPORAT

357 penempatan dari tahun 2016 - 2020

PROGRAM KESUKARELAWANAN

195,618 

orang belia yang telah menyertai pelbagai program kesukarelawan yang dilaksanakan oleh KBS :

- Sukan SEA ke-29 (KL2017)
- Sukan Para ASEAN ke-9 (KL2017)
- Rakan Muda *Day Out* (RMDO)
- *Impact* Malaysia: Program Impak Sosial
- Hari Kesukarelawan Belia Malaysia (HKBM)
- Program Kesukarelawan Prihatin

PROGRAM PENGANTARABANGSAAN

2,550 orang belia

telah menyertai program berikut:

- *The Ship for Southeast Asian and Japanese Youth Programme* (SSYEAP)
- *Youth Forum Of The United Nations Economic And Social Council* (ECOSOC)
- Program Sukarelawan Antarabangsa *MyCorps*
- *Japan-East Asia Network of Exchange for Students and Youths* (JENESYS)
- *UN75 National Youth Convention*
- *The ASEAN Youth Interface with ASEAN Leaders and Related Events*
- *ASEAN +3 Youth Digital Business Summit 2019*
- *Malaysia International Youth Exchange* (MIYE)

KBS juga telah
menjadi tuan
rumah bagi

53



Program Antarabangsa

Pelaksanaan

Program Mycorps (2016-2020):

- 2016 Kemboja, Jordan, Turki, Lubnan
- 2017 Bangladesh, Sri Lanka
- 2017 Kenya, Tanzania, Uganda, Sudan
- 2018 Malaysia
- 2019 Laos, Filipina, Indonesia, Timor-Leste
- 2019 Bangladesh, Nepal
- 2020 Malaysia

HARI BELIA NEGARA (HBN)

Sambutan (HBN) merupakan program ikonik yang dilaksanakan pada 15 Mei setiap tahun dan menjadi bukti pengiktirafan berterusan oleh pihak kerajaan dalam menjadikan golongan belia sebagai rakan kongsi utama untuk membangun dan memajukan negara ini.

2016 - 2020, seramai

46,638



jumlah belia yang menyertai HBN melalui bidang berikut:

- Sukan
- Keusahawanan
- Kepimpinan
- Kerohanian
- Jati Diri
- Kebudayaan
- Khidmat Masyarakat

PERTUBUHAN BELIA

Pelbagai usaha telah dilaksanakan bagi memperkasa dan menggalakkan penubuhan pertubuhan belia di pelbagai peringkat berikutan ia menjadi platform utama dalam pembangunan belia dan mengasah bakat kepimpinan anak muda.

9,447

pertubuhan belia
didaftarkan dan jumlah
pendaftarannya

**menunjukkan
peningkatan**
pada setiap tahun.

Keahlian dalam pertubuhan
belia turut **menunjukkan
peningkatan**, iaitu seramai

926,876
orang

pertubuhan belia
meningkat

Akta Perlembagaan (Pindaan) 2019 telah diluluskan di Dewan Rakyat pada 16 Julai 2019 dan di Dewan Negara pada 25 Julai 2019. Pindaan ini merangkumi penurunan had umur pengundi daripada 21 tahun kepada 18 tahun dan had umur kelayakan menjadi calon daripada 21 tahun kepada 18 tahun serta pelaksanaan pendaftaran pemilih secara automatik. Akta 668 telah dipinda pada tahun 2019 untuk mewujudkan lebih banyak peluang kepada anggota pertubuhan belia memegang jawatan dalam pertubuhan belia; meningkatkan kemahiran kepimpinan dalam kalangan belia; dan mempercepat proses kematangan belia.

Pindaan Akta 668 ini antara lain:

Menetapkan had umur ahli pertubuhan belia kepada tidak kurang dari 15 tahun dan tidak lebih dari 30 tahun

Menetapkan had umur minimum pemegang jawatan kepada 18 tahun

Menetapkan tempoh jawatan sebagai ketua pertubuhan belia melebihi 4 tahun secara berterusan

TERAS STRATEGIK 2

Kualiti Kesejahteraan Hidup

Di bawah teras Kualiti Kesejahteraan Hidup, usaha telah dilaksanakan untuk meningkatkan kualiti hidup dan kesejahteraan generasi muda melalui faktor tahap pendidikan, kesihatan dan juga sumber pendapatan.

Program Belia Berisiko -
Projek Reben Kuning (2019)

24,234 orang

- belia berisiko
- bekas tahanan
- bekas banduan
- Orang Diselia (ODS)
- pelatih Sekolah Henry Gurney



Program pengukuhan jati diri -
Inspirasi Anak Muda (I AM) dan
Projek Angkat dan Upaya (PADU)

1,014 orang



Program kerohanian -
FitMasjid (2019)

16,898 orang



Rakan Muda Ramadhan
(2016-2020)

54,945 orang



Program kenegaraan -
Sekolah Rukun Negara (2019)

2,891 orang



**PROGRAM
UNTUK GENERASI
MUDA**

PROGRAM PEMBUDAYAAN SUKAN

Berfokuskan kepada kesejahteraan dan kesepaduan rakyat yang menekankan elemen sukan dalam kalangan masyarakat dalam menjalani kehidupan yang sihat dan aktif.

Kualiti kesejahteraan hidup diterjemahkan melalui penglibatan aktif masyarakat dalam sukan yang diukur menggunakan Indeks Budaya Sukan Malaysia (IBSM). IBSM adalah satu instrumen untuk mengukur tahap dan tren budaya sukan di Malaysia dalam satu jangka masa yang panjang.

Program FitMalaysia

727,009 orang
2016 - 2020

Hari Sukan Negara (HSN) dan Bulan Sukan Negara (BSN) yang menjamin agenda "Sukan Untuk Semua" kekal relevan.

Penyertaan seramai

5,493,070 orang

19,826 aktiviti

telah digerakkan sepanjang bulan Oktober.


Keseluruhan penyertaan HSN dan BSN dalam tempoh 5 tahun

23,433,287 orang

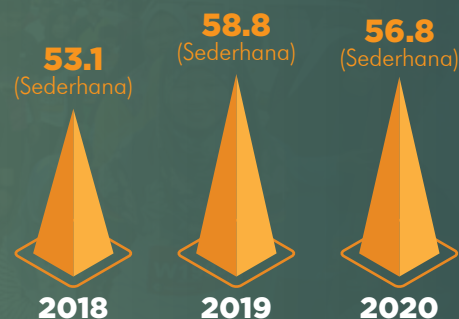
Liga Sukan Untuk Semua (LiSUS)

519,480 orang

Program iTalent & iTrain (golongan OKU)

3,000 orang 

SKOR KESELURUHAN IBSM 2018 - 2020



FitCommunity - peringkat akar umbi

774,033 orang

Penganjuran program oleh sektor swasta dan badan sukan yang berasaskan komuniti turut menyokong usaha mempromosikan gaya hidup aktif penganjuran sebanyak

21,023 acara sukan dan aktiviti rekreasi

Peningkatan pendaftaran badan sukan dari tahun 2016 hingga 2020 sebanyak

35.61% (3,821)

2016

6,908

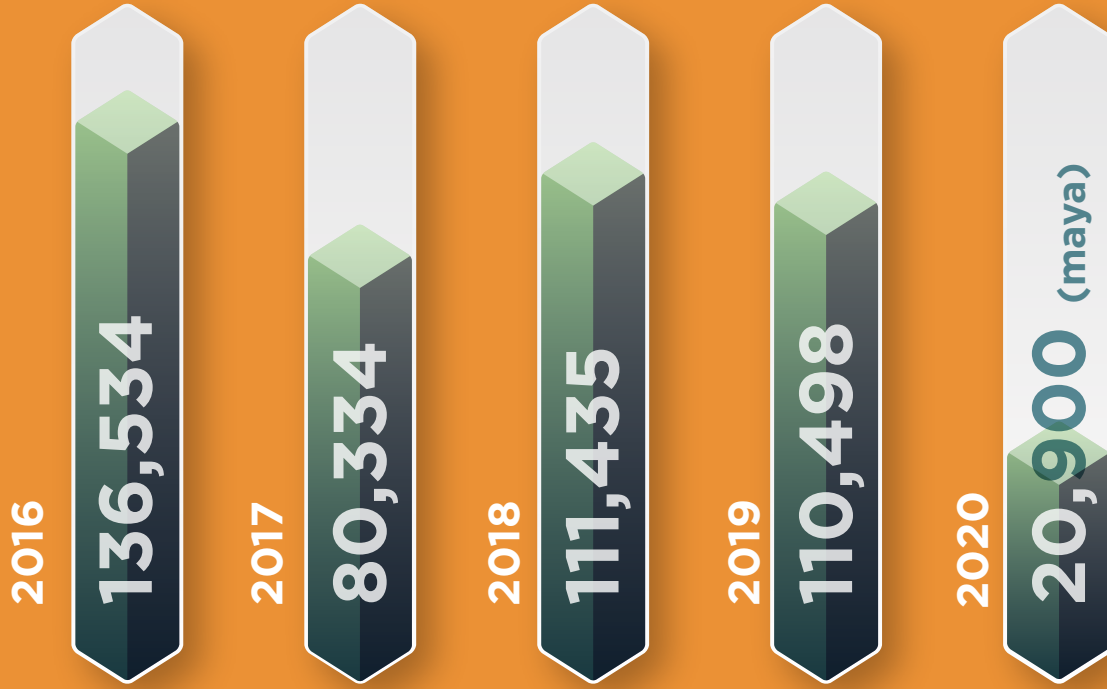
2020

10,729

Tenaga pengajar kecergasan yang dilatih seramai

2,471 individu 

FitMalaysia



* Pandemik COVID-19

JUMLAH PENYERTAAN

PEMBANGUNAN WANITA DALAM SUKAN

Dalam mewujudkan persekitaran sukan yang lebih inklusif dan seimbang, Sekretariat Wanita dalam Sukan telah ditubuhkan untuk menunjukkan komitmen KBS dalam memastikan agenda ini berupaya dilaksanakan secara konsisten dan terancang.

**Perlaksanaan Program
Ladies E-Sports
melibatkan penyertaan**

**2,532
orang wanita (2020)**

KBS juga telah membangunkan sebuah Pelan Tindakan Wanita dalam Sukan dan dilancarkan sempena sambutan Hari Sukan Negara 2021 yang menggariskan semua perancangan dan inisiatif bersasar untuk menjayakan agenda pembangunan wanita dalam sukan secara lebih berkesan daripada peringkat komuniti hingga ke peringkat antarabangsa.

SUKAN BERPRESTASI TINGGI

KBS turut memberi tumpuan kepada usaha untuk memperhebat pembangunan sukan berprestasi tinggi pada peringkat antarabangsa melalui pelbagai latihan yang komprehensif dan penyertaan dalam **temasya sukan antarabangsa**. Prestasi kontinjen negara dalam temasya yang terlibat adalah seperti yang berikut:

Pencapaian sukan di peringkat antarabangsa

2016

Sukan Olimpik
Rio, Brazil



2016

Sukan Paralimpik
Rio, Brazil



2018

Sukan
Komanwel
Gold Coast, Australia



2018

Sukan Asia Jakarta,
Palembang,
Indonesia



Kedudukan Ke - 14

2018

Sukan Para Asia
Jakarta, Palembang,
Indonesia




Kedudukan Ke - 8

RANKING
6 TERBAIK
DUNIA

2019 : 2020

Atlet	49	58
Sukan	7	10



Satu **pelan perancangan strategik (blueprint) pembangunan bakat sedang dirangka** untuk menaik taraf program pembangunan sukan akar umbi agar lebih berkualiti selaras dengan hasrat untuk melahirkan bakat sukan terbaik yang akan mewakili negara dalam sukan berprestasi tinggi pada masa akan datang. Pelan ini mengandungi perancangan jangka panjang untuk mengenal pasti bakat, menggilap bakat sukan terpilih dan menyiapkan bakat tersebut dalam pelbagai aspek supaya mereka menempa kejayaan pada peringkat antarabangsa.

Pada tahun 2020, KBS telah memperkenalkan **Esports Integrated (ESI)**, iaitu inisiatif untuk memangkin kewujudan sebuah ekosistem sukan yang rancak, mapan dan inklusif di Malaysia.

”

Kementerian telah melaksanakan **pindaan Akta Pembangunan Sukan 1997 (Akta 576)** untuk memperkuatkan, memperkukuh dan menjadikan Akta Pembangunan Sukan lebih relevan dengan situasi semasa sukan. Selain itu, pindaan tersebut telah meningkatkan dan memperkasakan peranan serta fungsi Pejabat Pesuruhjaya Sukan dalam menyelaras pelaksanaan dan memantau tadbir urus persatuan sukan negara secara lebih teratur, profesional dan cekap. Pindaan ini juga mampu mengurangkan tempoh penyelesaian pertikaian persatuan sukan melalui pewujudan Jawatankuasa Pertikaian Sukan.

Pelan Strategik Pembangunan Esports

2020–2025 telah diperkenalkan dalam usaha mengembangkan industri berkenaan dan memberi pendedahan kepada seluruh rakyat Malaysia tentang hala tuju pembangunan e-sukan negara. Pelan ini memberi penekanan kepada lima strategi utama yang meliputi pemegang taruh dalam industri e-sukan, seperti pemain profesional, penggerak industri, pelabur dan agensi kerajaan.

Institut Sukan Negara (ISN) telah menerima pengiktirafan daripada Asian Football Confederation (AFC) sebagai **Pusat Kecemerlangan Perubatan AFC**. Pengiktirafan ini mengekalkan momentum kerjasama ISN dengan AFC dalam bidang perubatan sukan. ISN juga dapat memberi perkhidmatan yang optimum dengan cara memperluas skop dan akses bagi mendapatkan penjagaan dan rawatan bertaraf dunia kepada pemain bola sepak di rantau Asia.

Projek Pembangunan dan Penyelidikan (R&D) Sukan Berbasikal (Trek)

merupakan projek pembangunan teknologi dan peralatan sukan bagi kegunaan atlet Sukan Berbasikal (Trek) semasa Sukan Olimpik Tokyo 2020. Hasil R&D, iaitu basikal WRX, suit khas (*skinsuit*), roda (*wheel*) dan lain-lain telah didaftarkan dan diluluskan oleh badan berbasikal dunia, iaitu *Union Cycliste Internationale* (UCI) untuk digunakan semasa Sukan Olimpik 2020. Teknologi ini telah pun digunakan oleh atlet semasa Kejohanan Dunia di Berlin, Jerman pada Mac 2020 dan dalam kejohanan berkenaan atlet berbasikal negara, Azizulhasni Awang telah memenangi pingat gangsa bagi acara keirin dan pecut.





TERAS STRATEGIK

Penciptaan Pekerjaan

3

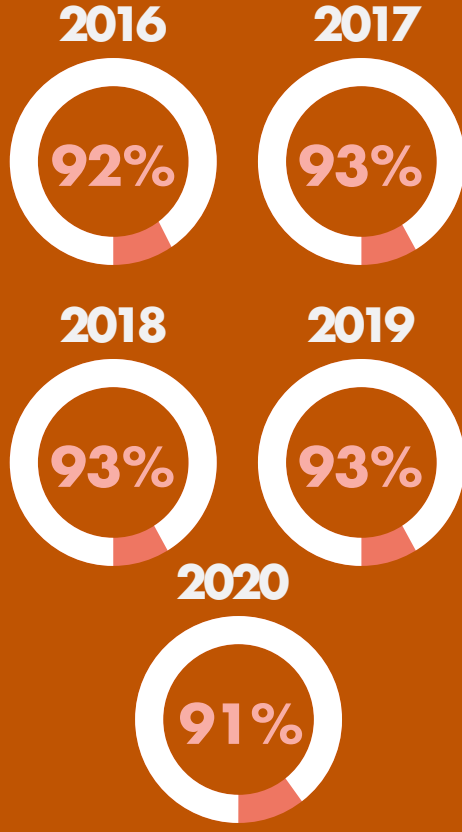
KBS mengambil perhatian serius terhadap perubahan pasaran pekerjaan yang lebih bersifat dinamik dan berpaksikan perubahan teknologi yang pantas serta permintaan majikan yang semakin mencabar. Oleh itu, KBS telah melaksanakan usaha memperluas peluang pekerjaan yang bernilai tinggi untuk generasi muda dan menyediakan ekosistem yang mesra belia dalam pasaran kerjaya

Usaha mentransformasikan kemahiran dan keusahawanan dalam meningkatkan ekonomi anak muda telah dilaksanakan melalui penyediaan latihan TVET yang memenuhi permintaan industri, peningkatan kualiti latihan TVET, kolaborasi dengan agensi dan industri dan kualiti dan kesejahteraan hidup anak muda dalam keusahawanan.

Dari tahun 2016 – 2020, ILKBS telah berjaya melatih seramai 42,636 orang belia melalui pelbagai pendekatan latihan seperti program latihan kemahiran jangka panjang di ILKBS, Program Bootcamp, Program Star@U, Sistem Latihan Dual Nasional dan lain-lain. Dalam tempoh tersebut, KBS telah berjaya melonjakkan kebolehpasaran graduan ILKBS melebihi 90%. Di samping itu, ILKBS juga telah melaksanakan Inisiatif TVETPrenuer melalui Program Inkubator yang bertujuan melahirkan lebih ramai usahawan TVET.

Purata pendapatan graduan ILKBS telah meningkat dari RM1,265 (2016) kepada RM1,724 (2019). Berteraskan pemerksaan kemahiran berlandaskan transformasi IKBN (2016–2020), ILKBS telah berjaya menjalin kerjasama dengan **44 rakan strategik peringkat Nasional dan melebihi 200 rakan strategik peringkat ILKBS** bagi meningkatkan kualiti pembelajaran dan pengajaran.

Kebolehpasaran graduan ILKBS



Kadar Kebolehpasaran Graduan ILKBS melebihi 90% menjadi indikator penting terhadap kualiti latihan dan keyakinan majikan industri kepada kompetensi ILKBS. Ini semua disumbang oleh usaha KBS secara bersepadu dalam meningkatkan kompetensi tenaga pengajar, mengkaji semula kursus – kursus yang ditawarkan mengikut kehendak pasaran, meningkatkan pensijilan profesional melalui badan-badan profesional bagi memberi kelebihan kepada graduan lepasan ILKBS untuk bersaing dalam pasaran pekerjaan.

Lakaran kejayaan pelajar ILKBS

Anugerah
Tangan Emas
Ketua Menteri
Sarawak dalam
bidang Automatif



Pertandingan
Inovasi
Peringkat Kebangsaan
dan Antarabangsa



Pertandingan
Robotik
Peringkat Asia dan Kebangsaan



Worldskills
Competition Asia (Abu Dhabi)
Bidang Car Painting, 2018.



Bagi mendepani cabaran globalisasi, KBS akan terus memperkukuh dan memperkasa belia melalui Pendigitalan dan Inovasi berteraskan Industri 4.0 (i4.0). Ini kerana Revolusi Perindustrian Keempat (IR 4.0) bakal meningkatkan produktiviti, merendahkan kos serta menjana pertumbuhan ekonomi yang holistik yang membabitkan semua sektor.

IR 4.0 membabitkan pelbagai bidang, termasuk automasi, robotik, pengkomputeran awan, kecerdasan buatan (*artificial intelligence* atau AI) dan *internet* untuk segala-galanya (*Internet of Things* atau IoT), di samping mengambil peluang dalam kemajuan bidang telekomunikasi dan teknologi terkini.

Sehubungan dengan itu, Pelan Tindakan Pendigitalan ILKBS yang bertujuan untuk memacu ILKBS sedang dibangunkan bagi mendepani IR 4.0 dan Ekonomi Gig yang bakal mencorakkan ekonomi negara. Pelaksanaan Pelan ini merangkumi perkara berikut:

1 Kemahiran masa depan dan penambahbaikan kurikulum dan silibus

3 Retrofit mesin dan naik taraf peralatan latihan

2 Meningkatkan kompetensi tenaga pengajar

4 Naik taraf kemudahan infrastruktur ICT di ILKBS

Pelbagai program telah dilaksanakan bagi meningkatkan kualiti dan kesejahteraan hidup anak muda contohnya melalui bimbingan dan sokongan dalam aspek keusahawanan melibatkan pelbagai pihak termasuk kerjasama rentas Kementerian dan Agensi serta industri.

PROGRAM PEMERKASAAN EKONOMI

Skim Perantisan Nasional (SPN) telah diperkenalkan pada tahun 2020 untuk meningkatkan kebolehpasaran belia dan menyediakan peluang latihan dan pekerjaan. Program ini diwujudkan untuk membantu kerajaan mengurangkan kadar pengangguran dalam kalangan belia yang terjejas akibat pandemik COVID-19 dan memberi tumpuan kepada belia yang berusia 18 hingga 30 tahun, lepasan sekolah, graduan diploma dan ijazah pertama serta penganggur yang sedang mencari pekerjaan.

Sebanyak 636 penempatan SPN telah berjaya dilaksanakan sehingga Disember 2020.

KBS bersama Kementerian Komunikasi dan Multimedia (K-KOMM) telah melancarkan Program myGIG sebagai pendekatan strategik yang menyokong belia dalam ekosistem ekonomi gig pasca COVID-19. Terdapat dua program di bawah inisiatif ini, iaitu **myGIG Digital Freelance dan myGIG Servis yang telah menarik penyertaan belia seramai 4,548 orang.**

Selain itu, KBS telah bekerjasama dalam penganjuran #MyDigitalWorkforce Week anjuran K-KOMM yang bertujuan menyediakan peluang pekerjaan dalam sektor digital kepada belia dan meningkatkan pengetahuan dan kemahiran insaniah (*soft skills*) yang berkaitan dengan kerjaya. Program ini telah berjaya memenangi anugerah pingat gangsa bagi kategori *Excellence in Public Sector* atau *Non-Profit Marketing* pada *Marketing Excellence Awards 2020*. Sebanyak 132 majikan dan 5,812 orang peserta berdaftar telah mengambil bahagian.

Manakala, Program Pencetus Usahawan ialah program di bawah kerjasama strategik yang dilaksanakan dengan kerjasama Institut Keusahawanan Negara (INSKEN). Program ini melatih 300 orang pegawai KBS dalam usaha mengembangkan kapasiti dan kemampuan mereka untuk membantu usahawan belia. Selain itu, terdapat program kerjasama KBS dengan Perbadanan Usahawan Nasional Bhd (PUNB) yang memberi penekanan kepada rundingan, iaitu bimbingan terhadap usahawan belia dalam mengembangkan perniagaan.

Di samping itu, pelaksanaan program memperkasakan ekonomi yang lain juga telah berjaya menarik penyertaan golongan belia seramai **2,053 orang**, antaranya, program Usahawan Belia *Digital Young Heroes*, *Youth Agrotech* dan *Youth Career*. **Karnival Penjana Belia yang melibatkan 5,000 orang peserta** dan dilaksanakan secara dalam talian pula dianjurkan dengan objektif untuk mengurangkan kadar pengangguran dan meningkatkan pengetahuan kerjaya.

TERAS STRATEGIK 4

Memperkasakan Tadbir Urus

“Usaha telah dipertingkatkan bagi menambah baik tadbir urus pada semua peringkat, meningkatkan integriti dan akauntabiliti, memperkasakan modal insan dan merancang polisi yang dipandu oleh fakta, data dan kajian.”

KBS telah memperkasakan penyelidikan dan penyebaran hasil kajian pembangunan belia dan sukan. Sebanyak **74 kajian pelbagai aspek yang melibatkan golongan belia dan aktiviti sukan turut dihasilkan dalam seliaan IYRES** dan juga Institut Sukan Negara (ISN). Dapatan kajian-kajian ini telah dan akan digunakan untuk menambahbaik program dan aktiviti belia dan sukan. Sebanyak **19 kajian penilaian program pembangunan belia dan sukan telah dilaksanakan bagi mengenal pasti keberkesanan program – program terpilih yang dijalankan.** Sepanjang tahun 2016 hingga 2020, *Malaysian Journal of Youth Studies* (MJYS) yang mengumpulkan artikel-artikel kajian yang berkaitan dengan belia (*youth studies*) telah menerbitkan 10 naskah jurnal ilmiah yang mengandungi dua jilid (*volume*) setiap tahun.

International Sports Medicine and Sports Science Conference 2020 (Virtual Edition) telah diadakan secara dwi-tahunan sebagai perkongsian ilmu pengetahuan serta hasil kajian dan penyelidikan dalam sains, perubahan dan teknologi sukan dengan tema pada tahun 2020 “*Beyond Performance: Adapting to The New Normal*”.

Bagi tujuan pengiktirafan kepada pekerja belia, Kementerian telah membangunkan modul latihan pembangunan *profesionalisme* kerja belia untuk melahirkan pekerja belia yang profesional dan kompeten. *NOSS Profesionalisme Kerja Belia* telah diluluskan oleh Jabatan Pembangunan Kemahiran. Pembangunan modul ini melibatkan kerjasama daripada 10 kumpulan pelaksana.

Dalam pada itu, KBS telah membangunkan *Corruption Risk Management* (CRM) pada tahun 2019 untuk mengenal pasti isu rasuah dan kelemahan tadbir urus yang wujud atau mungkin wujud dalam melaksanakan program atau aktiviti.

Pencapaian-pencapaian lain

Pembangunan Pelan Antirasuah Organisasi (OACP) Kementerian Belia dan Sukan – 2019 hingga 2020 di peringkat kementerian



Penggunaan sistem komunikasi bersepadu melalui e-mel adalah sebanyak 97% - 2019 hingga 2020



Pensijilan MS ISO/IEC 27001:2013 *Information Security Management System* telah diperolehi daripada SIRIM QAS Sdn Bhd bagi tempoh 2019-2021



Jumlah pegawai dan kakitangan yang menghadiri kursus meningkat sebanyak 99.76% pada tahun 2020 berbanding 98.13% pada tahun 2019



Prestasi Belanja Mengurus B.45 KBS melebihi sasaran 95% yang ditetapkan :

2016	2017	2018	2019	2020
100%	96.06%	97.25%	95.47%	96.99%



Audit Keselamatan Kementerian :
88.17% ★★★★★ (BAIK)

MyPortfolio : 100% (Lengkap)

Kajian Kepuasan Pelanggan Yang Dijalankan Secara Talian Dari 1 Oktober 2020 Sehingga 31 Oktober 2020 - Skor Indeks Kepuasan pelanggan adalah 82.33



Sistem Pengurusan Audit Nilai (SPAN) : Keputusan kajian SPAN 2019 secara keseluruhannya berada pada tahap Boleh Diterima Dengan Meneruskan Usaha Peningkatan dengan 82.16 poin. Dapatan ini telah melepasi sasaran kebangsaan iaitu 81.00 poin.



Usaha telah dilaksanakan bagi memperkasakan penggunaan teknologi maklumat dan bentuk digital dalam pengurusan dan program, antaranya melalui program pendigitalan produk ILKBS dengan pewujudan pangkalan data industri Sistem Emotikon-e-MoU Obligasi Tenaga Kerja Industri (KBS dalam talian).

KBS sedang membangunkan sistem myBELIA yang merupakan satu platform *single landing page (one stop center)* yang menyediakan maklumat bersepadu berkaitan inisiatif-inisiatif yang dilaksanakan oleh Kerajaan dan bukan Kerajaan yang boleh dimanfaatkan oleh belia merangkumi peluang pekerjaan, penciptaan pekerjaan, latihan dan kemahiran, serta dana dan kemudahan.

KBS juga telah membangunkan sebuah laman web e-dagang iaitu *Picksum* yang bertujuan menghasilkan ruang digital untuk usahawan belia tempatan.





ANALISIS **PERSEKITARAN**

ANALISIS PERSEKITARAN

Tahun 2020 menyaksikan berlakunya pandemik COVID-19 yang dijangka berlarutan sehingga tahun-tahun berikutnya. Ini memberi kesan kepada kesejahteraan belia, pembudayaan sukan, pencapaian sukan berprestasi tinggi dan ekosistem industri sukan.

Analisis persekitaran merupakan pendekatan dalam penyediaan Pelan Strategik KBS 2021–2025 untuk mengenal pasti cabaran semasa, kekuatan dan peluang setiap teras perkhidmatan yang ditawarkan oleh KBS kepada rakyat. Selain itu, analisis persekitaran dalam situasi semasa membantu organisasi untuk mengenal pasti kelemahan dan ancaman bagi setiap teras perkhidmatan dan mengenal pasti program-program yang mempunyai nilai inovasi.

belia

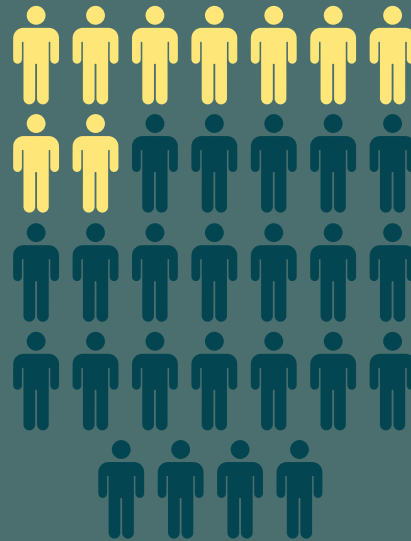
Belia merupakan kelompok utama yang sentiasa diberi perhatian dalam merangka perancangan dan hala tuju strategik Kementerian Belia dan Sukan. Pada masa ini, cabaran utama pembangunan belia daripada aspek perancangan dan pelaksanaan yang mengambil kira trend yang sentiasa berubah-ubah. Perancangan strategi yang berkesan akan menentukan hala tuju dan kesejahteraan belia selaras dengan kapasiti pelaksana.



Belia berumur
 ≥ 15 (Dasar
hingga Belia
 < 30 Malaysia,
tahun 2015)



Belia di Malaysia
(15-30 tahun)



9.79
juta belia
30.06%

32.58
juta jumlah
penduduk

(Jabatan Perangkaan Malaysia, 2020)

Pandemik COVID-19 yang melanda negara pada tahun 2020 telah mempercepat perubahan trend kehidupan masyarakat dan menyebabkan belia berhadapan dengan cabaran dalam tempoh ini dan pada masa hadapan yang mempengaruhi kesejahteraan belia.

**Indeks
Belia Malaysia
IBM 2020**

68.30

kesejahteraan
belia masih
berada di tahap
sedehana



Penekanan dalam IBM'20

Aspek ekonomi dan kesihatan perlu diberi perhatian pada masa akan datang kerana pandemik COVID-10 memberi impak secara langsung kepada kewangan dan kesihatan. Selain itu, lima aspek kritikal iaitu **sosialisasi politik, ketembusan media, ekonomi, potensi diri dan keselamatan** diberi penekanan dalam Indeks Belia Malaysia 2020.

Ekonomi

Pengangguran belia

6.7% 8.3%

2019 2020



peningkatan kadar pengangguran belia
(Jabatan Perangkaan Malaysia, 2020)

85
juta

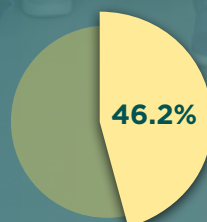
pekerjaan akan **terjejas**
disebabkan automasi dalam masa

5 tahun akan
datang

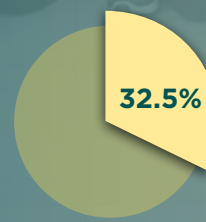


(The Global Risks Report 2021, 16th Edition)

Kecenderungan belia di peringkat global
terhadap pekerjaan ekonomi gig berdasarkan
pecahan umur :



25-34 tahun



35-44 tahun

(Sofea Azahar, Make Full Use of The Gig Economy Incentive, EMIR Research, 2020)

Pada masa ini, landskap belia Malaysia yang terdedah kepada cabaran ekonomi yang telah mendatangkan kesan yang signifikan dan berganda kepada kesejahteraan belia. Pengurangan tawaran pekerjaan yang mendadak, peningkatan pengangguran dan kehilangan pekerjaan antara isu utama yang dihadapi oleh belia, terutamanya bagi belia yang terlibat dalam sektor pekerjaan yang paling terkesan. Perpindahan tenaga kerja manusia kepada automasi akan menjejaskan peluang belia dalam bidang pekerjaan dan permintaan tinggi majikan terhadap pekerja yang berkemahiran digital dijangka merubah senario persekitaran ekonomi belia. Peningkatan penyertaan belia dalam ekonomi gig turut menyumbang kepada trend baharu pekerjaan akan datang selaras dengan suntikan inisiatif kerajaan melalui pakej PENJANA berjumlah RM 75 juta pada tahun 2020.



Politik



(penurunan skor yang ketara)

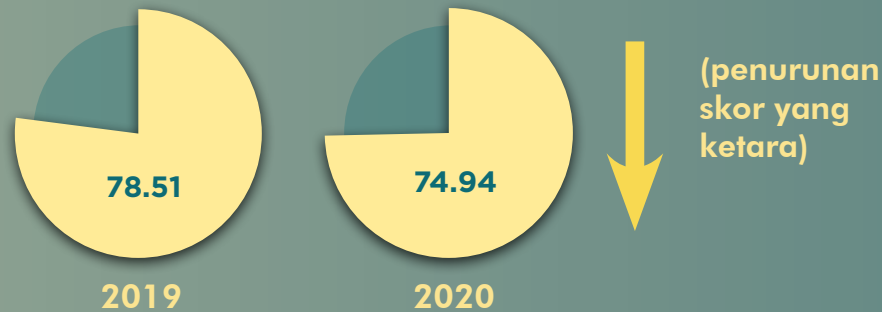
Dapatan IBM'20 menunjukkan skor Domain Sosialisasi Politik sangat tidak memuaskan dengan kebanyakan belia didapati jarang terlibat, berbincang dan mengikuti perkembangan politik.

Susulan daripada penurunan had umur belia dari umur 40 tahun kepada 30 tahun, terdapat keperluan mewujudkan satu kaedah yang komprehensif dan holistik untuk memastikan negara tidak akan ketandusan barisan kepimpinan muda berkualiti yang bakal menerajui negara pada masa hadapan. Penurunan umur layak mengundi kepada 18 tahun juga merupakan antara cabaran kepada kepimpinan negara sekiranya pemahaman yang sebenar berkenaan kepentingan hak mengundi tidak disampaikan dengan betul.

Belia tidak terlibat, kurang percaya atau hilangnya keyakinan dengan struktur ekonomi, politik dan struktur sosial semasa di peringkat global, memberi kesan negatif kepada kestabilan sosial, kesejahteraan individu dan produktiviti ekonomi. (*The Global Risks Report, 2021*)

Sosial

Domain Kesihatan IBM



Cabaran sosial turut menyumbang kepada tahap kesejahteraan belia yang sederhana. Program pembentukan modal insan dan pembangunan sendiri secara asasnya mempunyai prinsip yang tidak berubah iaitu pengukuhan jati diri dan pementapan sahsiah, namun kaedah pelaksanaannya perlu dinamik dan berubah mengikut keadaan dan keperluan semasa. Minat dan kecenderungan belia yang kerap berubah mengikut zaman dan perkembangan teknologi

telah menyukarkan pelaksanaan program secara konsisten. Selain itu, tahap kesedaran rakyat Malaysia mengenai kesukarelawanan juga masih rendah iaitu di tangga ke-29 daripada 125 negara (*World Giving Index, 2019*). Cabaran kesihatan merupakan salah satu impak negatif kepada belia. Disebabkan oleh pandemik, terdapat kemerosotan daripada aspek fizikal dan mental. IBM'20 menunjukkan persepsi negatif belia terhadap berat badan dan penurunan skor tekanan dan kemurungan.

Pandemik juga telah menyedarkan banyak pihak mengenai kepentingan penggunaan teknologi dalam melonjakkan pertumbuhan ekonomi dan meneruskan kehidupan. Perkembangan teknologi di dunia kini yang berdepan dengan IR 4.0 memerlukan generasi belia yang berpengetahuan tinggi dan berupaya menghadapi cabaran teknologi baharu yang lebih kompleks. Negara bukan sahaja memerlukan generasi belia yang berdaya tahan dan menjadi pengguna teknologi, malah generasi ini juga perlu memula atau mencetuskan teknologi. Namun begitu, pada masa ini jurang digital yang semakin lebar memberi tekanan kepada belia untuk bertahan dan meneruskan hidup.

Teknologi

Cabaran teknologi yang perlu ditangani untuk mempersiapkan anak muda dalam menghadapi arus perubahan landskap digital perlu merangkumi bidang kemahiran, seperti menghakupayakan belia melalui pemikiran analitik dan inovasi, kecekapan pengurusan teknologi baharu dan penekanan budaya inovasi dan kreativiti.

pengguna internet

15 → 29 tahun

55.2% (2020) ↑ **meningkat**
daripada

37.5% (2018)

(Kajian Pengguna Internet, Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia, 2020)



Perubahan trend generasi belia merupakan tindakan yang perlu diambil oleh KBS dalam setiap perancangan aktiviti seperti memanfaatkan media baharu, teknologi dan bentuk digital, praktis yang terkini serta tenaga kerja yang berkemahiran tinggi dalam mendepani cabaran semasa.

TVET

Cabaran baharu pasca pandemik COVID-19 menuntut pembaharuan dan komitmen tinggi semua warga negara khususnya belia bagi melonjakkan kembali ekonomi negara. Untuk itu, cabaran baharu TVET KBS adalah untuk **memperkasa belia, melahirkan graduan TVET yang berwibawa dan berorientasikan hasil dan melaksanakan modenisasi ILKBS.**

Industri negara berhadapan dengan **keperluan tenaga kerja yang meningkat**, manakala belia pula **memerlukan pekerjaan yang baik untuk memperkukuh ekonomi keluarga.** Situasi ini merupakan cabaran baharu yang perlu diberi perhatian dan komitmen semua.

Seterusnya, cabaran memperkukuh imej dan reputasi TVET KBS terutama di kalangan masyarakat di mana ia berupaya **memberi peluang pekerjaan bernilai tinggi serta sesuai untuk semua kelompok belia.**

Di samping itu, bagi menyediakan kemudahan latihan terbaik, cabaran seterusnya adalah dalam **menyediakan fasiliti, kemudahan dan kelengkapan latihan yang sejajar dengan perubahan teknologi dan keperluan industri.**

Seterusnya cabaran semasa adalah untuk memperoleh **kerjasama efektif daripada pihak industri bagi memperkemas TVET sebagai sumber tenaga kerja** untuk pembangunan negara merupakan antara isu yang dilihat perlu ditangani.



5 kemahiran utama masa hadapan yang diperlukan oleh belia :

- 1 Kemahiran Bahasa
- 2 Kreativiti & Inovasi
- 3 Penggunaan Teknologi
- 4 Rekabentuk Teknologi
- 5 Kecerdasan Emosi & Komunikasi

(ASEAN Youths and the Future of Work Survey collaboration with WEF, 2019)

Perbandingan kebolehpasaran graduan (warganegara) 2020 :

Kebolehpasaran graduan IPT Tempatan

84.4%

Kebolehpasaran graduan TVET

87%

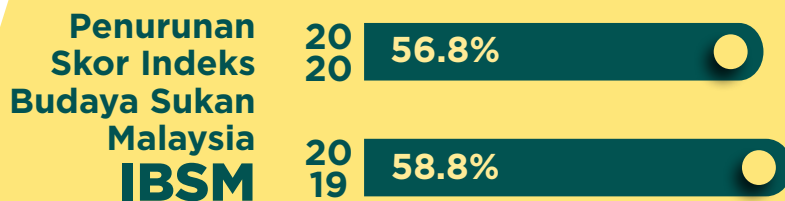
(Statistik Kebolehpasaran Graduan (GE), Kementerian Pengajian Tinggi, 2020)

sukan

Usaha untuk menjadikan negara sebagai Negara Bersukan (*Sporting Nation*) memerlukan komitmen semua pihak terutamanya dalam membudayakan sukan untuk semua yang merupakan peringkat asas sebelum mencapai peringkat sukan prestasi tinggi.

Pembudayaan Sukan Untuk Semua

Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) membataskan pelaksanaan program berbentuk fizikal bagi semua jenis sukan rekreasi pada pelbagai peringkat. Bermula pada tahun 2020, pelaksanaan aktiviti sukan dan rekreasi terbatas disebabkan penularan pandemik COVID-19 yang melanda negara dan seluruh dunia. Penganjuran program dan acara sukan berskala besar yang menggalakkan pembudayaan sukan terpaksa dibatalkan disebabkan oleh pandemik ini. Senario ini jelas memberi kesan kepada dapatan IBSM seperti berikut.



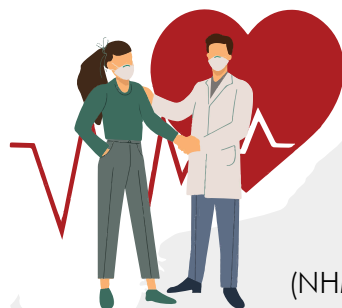
Senario ini juga mewujudkan cabaran dalam memastikan rakyat Malaysia kekal cerdas dan cergas dengan mengamalkan gaya hidup aktif melalui penglibatan dalam aktiviti sukan dan riadah secara fizikal.

Takrifan Literasi Fizikal

Keupayaan, keyakinan dan keinginan untuk aktif secara fizikal sepanjang hayat (*Aspen Institute, 2004*)

Aktiviti fizikal yang tidak dapat dilakukan semasa pandemik menyebabkan berlakunya peningkatan amalan gaya hidup sedentari atau tidak aktif dalam kalangan masyarakat yang boleh memberi kesan kepada masalah kesihatan antaranya meningkatkan risiko menghidap penyakit tidak berjangkit (*Non-Communicable Diseases (NCD)*).

1.7
juta individu dalam negara
menghidap tiga
penyakit utama Non-
Communicable Disease
(NCD) iaitu diabetes,
hipertensi dan kolestrol
tinggi



3.4
juta

individu
menghidap mana-
mana dua penyakit
NCD

(NHMS, 2019)

SITUASI MENGENAI TAHAP KESIHATAN RAKYAT Malaysia

1/4 Rakyat Malaysia berumur **16 tahun ke atas tidak aktif secara fizikal** (NHMS, 2019)

Rakyat Malaysia memiliki kadar obesiti **tertinggi di Asia, Kedua tertinggi di Asia Tenggara** dalam kadar obesiti di kalangan kanak-kanak berumur **5 hingga 19 tahun** sebanyak **29.8%** (WHO, 2019)



50.1% orang dewasa di Malaysia **30.4%** berlebihan berat badan
berlebihan berat badan atau obes **19.7%** obes

Prevalens obesiti dalam kalangan orang dewasa **menunjukkan peningkatan** daripada **17.7%** (2015) kepada **19.7%** (2019). (NHMS,2019)

Sukan Prestasi Tinggi

Sukan prestasi tinggi berhadapan dengan cabaran serta masih tertumpu kepada sukan popular seperti badminton, terjun dan berbasikal untuk pungutan pingat. Sukan ini juga menghadapi cabaran dari segi kurangnya atlet yang berfikir (*thinking athlete*); jurulatih tempatan

yang kurang terdedah dengan perkembangan taktikal dan teknikal permainan pada peringkat antarabangsa; dan penggunaan teknologi sukan dalam meningkatkan prestasi atlet yang masih kurang dimanfaatkan oleh jurulatih.



Selain itu, ketandusan bakat atlet pelapis dan ketiadaan program khusus yang dapat meningkatkan daya pemikiran atlet untuk lebih berkeyakinan dan berfokus merupakan cabaran dalam pembangunan sukan prestasi tinggi. Model sukan berprestasi tinggi perlu diwujudkan bagi menyediakan kumpulan bakat (*pool of talent*) yang besar daripada peringkat akar umbi sehingga ke peringkat tertinggi dan program-program yang dapat meningkatkan daya pemikiran atlet.

Statistik pungutan Pingat Emas dalam kalangan negara Asia Tenggara di Sukan Olimpik (setakat 2021)



Thailand



Indonesia



Vietnam



Singapura



Filipina

Daripada aspek kejohanan pula, antara cabaran yang dihadapi ialah ekosistem pertandingan tempatan yang tidak mencabar keupayaan atlet elit negara; kekurangan pertandingan bertaraf antarabangsa yang dianjurkan di dalam negara; kejohanan besar dalam negara, seperti SUKMA 2020 yang terpaksa ditangguhkan; dan kekurangan pegawai teknikal bertauliah untuk mengendalikan kejohanan peringkat antarabangsa.

Usaha memerangi salah guna dadah (doping) dan memberikan pendidikan pencegahan tidak dapat dilaksanakan secara keseluruhan kerana kekurangan komitmen dan kesedaran dalam kalangan pemegang taruh, terutamanya pemegang jawatan badan sukan. Literasi dan sikap kumpulan sasaran utama, iaitu atlet, jurulatih dan personel sokongan atlet (*athlete support personnel*) masih berada pada tahap yang kurang memuaskan dan isu salah guna dadah dan pendidikan *anti-doping* masih dianggap kurang penting.

Kemudahan sukan

Kemudahan sukan merupakan faktor penting dalam membudayakan sukan. Walaupun terdapat banyak kemudahan sukan yang disediakan oleh kerajaan atau pihak swasta, namun begitu tidak semua kemudahan ini digunakan sepenuhnya. Terdapat kemudahan yang telah dibina dengan kos jutaan ringgit terbiar menjadi 'gajah putih', rosak dan disalahgunakan. Pengurusan kemudahan kurang cekap berikutan kurangnya penggunaan teknologi dan penyelesaian inovatif. Antara isunya ialah sistem tempahan dalam talian tidak sistematik dan penyelenggaraan kemudahan yang kurang berkesan mewujudkan kekangan bagi merealisasikan hasrat penggunaannya secara optimum.



industri sukan

Penularan pandemik COVID-19 dan pelaksanaan tempoh PKP yang kian berlarutan memberi implikasi dan cabaran kepada sektor industri sukan negara. Hal ini demikian kerana penutupan operasi untuk tempoh yang lama menyebabkan penggiat industri sukan terjejas teruk. Sektor industri sukan yang tergolong dalam sektor sosial sentiasa dalam senarai yang paling awal ditutup tetapi yang paling akhir dibuka (*the first to close but the last to open*) sejak awal PKP dilaksanakan. Kebanyakan pengusaha dan penggiat industri sukan mengalami kerugian dan terpaksa menamatkan perniagaan. Pekerja dalam sektor sukan, termasuk mereka yang bergiat secara profesional, peniaga runcit, pembekal dan penyedia perkhidmatan industri sukan, kehilangan sumber pendapatan. Aktiviti penajaan dan penganjuran yang perlahan juga memberi impak jangka panjang kepada ekosistem industri sukan.



Prospek industri sukan dijangka terus positif dan dijangka berkembang dan mencecah **AS\$599.0 bilion (2025) dan **AS\$826.0 billion (2030)**** (*The Business Research Company, 2021*)

Nilai pasaran global sukan mencecah hampir **AS\$388.3 bilion (2020) iaitu peningkatan sebanyak **3.4 peratus** sejak tahun 2015**

(*The Business Research Company, 2021*)

Pasaran sukan global dijangka berkembang daripada **AS\$388.3 bilion (2020) kepada **AS\$440.77 bilion (2021)** dengan kadar pertumbuhan tahunan (CAGR) sebanyak **13.5 peratus.****

Pasaran dijangka mencapai **AS\$599.0 bilion (2025) dengan CAGR sebanyak lapan peratus** (*ResearchAndMarkets.com, 2021*)

Pandemik telah menyebabkan kekangan pergerakan yang melibatkan jarak sosial, kerja jarak jauh dan penutupan aktiviti komersial yang mengakibatkan keterbatasan operasi sektor industri sukan.

Sektor industri sukan di Malaysia wajar diberi perhatian serius memandangkan keupayaannya untuk menyumbang secara signifikan kepada ekonomi Malaysia. Walaupun dianggap sebagai industri baru yang berumur dua dekad, potensi industri sukan amatlah besar untuk kita diterokai. Polisi industri sukan yang komprehensif, kompetitif dan holistik perlu dibangunkan bagi memastikan industri sukan dapat dibangunkan dengan tersusun dan teratur serta berdaya saing dengan industri utama negara yang lain.

ANALISIS DALAMAN

Pelan Strategik KBS 2021–2025 digubal berasaskan analisis persekitaran faktor dalaman dan luaran organisasi melalui model SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*).

STRENGTH

- Memiliki sumber manusia yang berpengalaman, berkemahiran, profesional dan berpengetahuan
- Sokongan yang baik dan komitmen pengurusan atasan
- Kerja berpasukan
- Penyelidikan yang berkesan
- Komitmen daripada rakan strategik
- Dasar, garis panduan dan peraturan yang jelas dan inklusif
- Pengurusan bakat dan latihan yang berterusan untuk pelbagai tahap kecekapan
- Mempunyai undang – undang, peraturan dan akta
- Institusi belia dan sukan yang diiktiraf
- Integriti

- Komunikasi yang lemah dan kurang efektif
- Penggunaan dan pengetahuan yang lemah dalam teknologi
- Kurang budaya inovasi
- Peruntukan kementerian dan pembiayaan dana pembangunan yang tidak mencukupi
- Pertindihan skop kerja
- Berada dalam zon selesa
- Kurang penerapan nilai – nilai bersama
- Kekurangan tenaga pakar di peringkat akar umbi
- Tiada pelan komunikasi strategik
- Kajian dan data berkaitan sukan masih lagi kurang dan tidak menyeluruh

WEAKNESS

DAN LUARAN

OPPORTUNITY

- Ekonomi yang berdaya maju dengan penembusan internet di seluruh negara
- Dasar bantuan kepada golongan belia dan penggiat industri sukan membantu pemulihan ekonomi
- Penggunaan teknologi dalam dalam sistem penyampaian perkhidmatan kerajaan membolehkan capaian kepada belia dan masyarakat sukan dengan lebih meluas
- Penggunaan teknologi secara meluas yang boleh diteroka dan dimanfaatkan
- Pertumbuhan sukan – sukan baharu berikutan perkembangan teknologi, inovasi dan cara pemikiran
- Pelan inisiatif MyDIGITAL yang boleh dimanfaatkan untuk membantu membina bakat digital
- Graduan TVET mempunyai potensi kerjaya yang cerah pada masa hadapan

- Pembudayaan sukan di kalangan masyarakat masih di tahap sederhana
- Kesejahteraan belia masih di tahap sederhana
- Trend kehendak pelanggan yang tidak konsisten
- Perubahan teknologi yang pantas
- Keperluan pematuhan norma baharu akibat COVID-19
- Fasiliti sukan berada di lokasi kurang strategik dan kurang diselenggara
- Capaian internet yang rendah dan kemudahan infrastruktur yang tidak terkini
- Kekurangan komitmen pihak swasta dalam pertumbuhan industri sukan
- Pelaksanaan polisi dan penguatkuasaan yang lemah berikutan perubahan kepimpinan
- Kajian dan data berkaitan sukan masih lagi kurang dan tidak menyeluruh

THREAT





HALA TUJU STRATEGIK

Pelan Strategik KBS 2021–2025 merupakan agenda penting KBS, pihak berkepentingan dan pelanggan. KBS telah mengkaji Teras Strategik dan mengemas kini hala tuju strategik agar selaras dengan peranan serta keperluan semasa belia dan sukan.

Berlandaskan analisis persekitaran dan trend yang mendasari situasi semasa dan keperluan pada masa akan datang, pendekatan KBS yang digunakan dalam Pelan Strategi KBS 2021–2025 ialah:



Revitalising

Revitalising sports industry (menggiatkan semula industri sukan)



Empowering

Empowering youth (memperkasakan belia)



Fitness

Fitness for all (kecergasan untuk semua)



Outcome

Outcome oriented (berorientasikan hasil)



Reputable

Reputable TVET KBS institution and graduates (institusi dan graduan TVET KBS yang bereputasi baik)



Modernisation

Modernisation and transformation (pemodenan dan transformasi)

5 teras strategik **25** strategi

134 pelan tindakan

yang menjadi tunjang utama pelaksanaan pelan ini adalah seperti yang berikut:

SUKAN

Pembudayaan dan pembangunan sukan secara holistik

T
E
R
A
S
2



T
E
R
A
S

INDUSTRI SUKAN

Mengiktiraf industri sukan sebagai pemacu sumber ekonomi negara

4



T
E
R
A
S
5

TADBIR URUS

Pemantapan Penyampaian Perkhidmatan Kementerian

TERAS 1 BELIA

Pemeriksaan belia yang inklusif berteraskan Model Baharu Pembangunan Belia



T
E
R
A
S
3

Pemeriksaan bidang TVET berasaskan industri dan pendigitalan

TVET



Pelan Strategik KBS 2021-2025

Pelan Strategik merumuskan hala tuju dan strategi KBS dalam memacu pembangunan belia dan sukan negara. KBS harus meneraju pelaksanaan dasar dan program yang berkesan bagi memastikan belia diperkasa; sukan digunakan sebagai medium perpaduan terbaik; dan sukan dijadikan sebagai industri yang menyumbang kepada peningkatan ekonomi negara. Pelan ini dirangka berdasarkan 4 teras strategik yang merupakan perkhidmatan teras (*core business*) kementerian.

5 teras strategik

Pemeriksaan belia yang inklusif berteraskan model baharu pembangunan belia

01

Pembudayaan dan pembangunan sukan secara holistik

02

Pemeriksaan bidang TVET berasaskan industri dan pendigitalan

03

Mengiktiraf industri sukan sebagai pemacu sumber ekonomi negara

04

Pemantapan Penyampaian Perkhidmatan Kementerian

05

5 objektif strategik

Meningkatkan kualiti dan kesejahteraan belia

Meningkatkan kesejahteraan rakyat melalui sukan

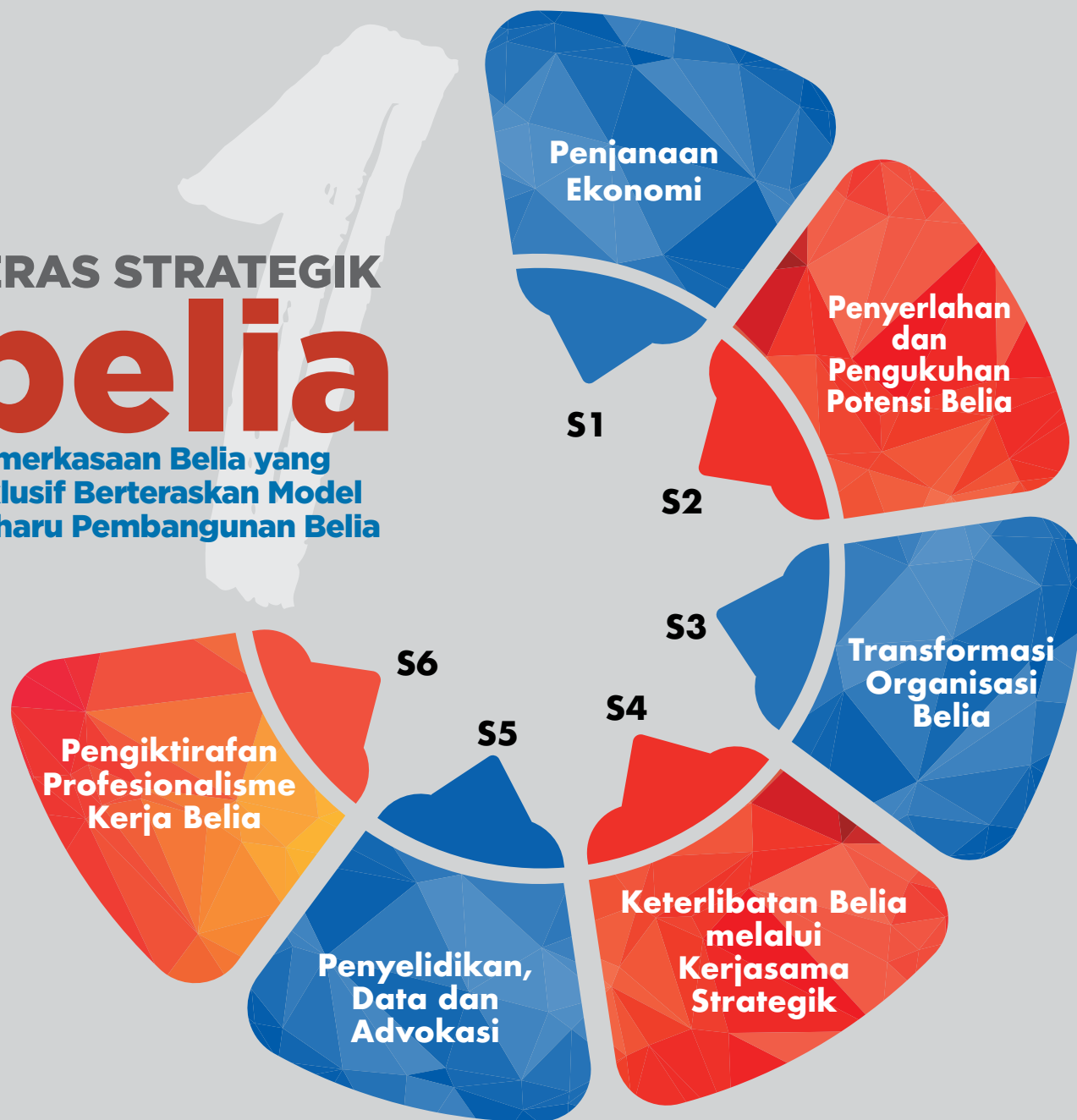
Pendigitalan ILKBS bagi memenuhi keperluan IR4.0 dan ekonomi gig menjelang tahun 2025

Transformasi industri sukan sebagai pemangkin ekosistem negara yang mampan

Meningkatkan kecekapan dan keberkesanan perkhidmatan penjawat awam kementerian

TERAS STRATEGIK **belia**

Pemeriksaan Belia yang
Inklusif Berteraskan Model
Baharu Pembangunan Belia



Pemeriksaan belia yang inklusif berteraskan Model Baharu Pembangunan Belia

Model Baharu Pembangunan Belia dirangka untuk memenuhi keperluan dan kehendak belia bagi menangani cabaran pasca pandemik yang memberi kesan langsung kepada kesejahteraan hidup belia. Pandemik COVID-19 menguji dayatahan dan kemandirian golongan belia yang kalis masa hadapan. Kehadiran pandemik ini sememangnya telah mengubah ekosistem asal kehidupan belia kepada sesuatu yang baharu yang menuntut perubahan dan cara kerja yang lebih efisien. Menyedari hal ini, Teras Strategik 1 memberi tumpuan kepada pendekatan strategi dan pelaksanaan untuk pemerksaan belia yang disesuaikan dengan situasi semasa dan tidak hanya mengutamakan pendigitalan, tetapi juga penekanan kepada nilai sosial perlu seimbang agar kedua-duanya mampu mendayaupayakan peranan belia sebagai pemacu pembangunan strategik negara.

Strategi 1: *Penjanaan ekonomi*

Kepelbagaian sumber negara boleh dimanfaatkan melalui pemantapan ekonomi belia. Golongan belia yang merupakan golongan dengan guna tenaga yang kuat dan penuh bertenaga wajar digembleng dalam memajukan negara. Hal ini boleh dilakukan dengan mendayaupayakan peranan belia sebagai pemacu kejayaan masa depan negara.

Pandemik COVID-19 menuntut suatu perubahan budaya berfikir dan cara kerja yang perlu disesuaikan dengan norma baharu. Belia perlu sentiasa meningkatkan kemahiran sedia ada dan mempelajari kemahiran baharu agar relevan dengan tuntutan semasa. Ini seterusnya menggalakkan penambahan peluang pekerjaan dalam pelbagai sektor dan secara tidak langsung mempersiapkan belia menghadapi cabaran ekonomi untuk lima tahun yang akan datang.

Strategi 2: *Penyerlahan dan pengukuhan potensi belia*

Pembangunan Belia Positif (PYD) ialah usaha membangunkan belia melalui penyerlahan potensi dan aset diri individu belia untuk melahirkan belia yang berkebolehan menyumbang kepada pembangunan negara.

Penyerlahan potensi dan keupayaan belia bagi membina kesediaan mereka untuk memimpin dapat menyumbang secara langsung kepada pembangunan belia positif. Ia berupaya meningkatkan kesediaan belia menjadi pemimpin dan dapat membimbing dengan sistematik, strategik dan lebih berkesan. Penglibatan dalam aktiviti kemasyarakatan dan sukarelawan mampu membentuk jati diri dan melahirkan modal insan yang matang serta meningkatkan tahap keyakinan diri.

Pemeriksaan sosialisasi dan literasi politik dalam kalangan belia pula dijana melalui pengukuhan elemen kenegaraan, patriotisme dan jati diri secara konsisten dan holistik bagi menjamin perkembangan belia selaku pemimpin masa hadapan negara.

Strategi 3: **Transformasi organisasi belia**

Pembangunan belia negara yang berasaskan pertubuhan belia menjadi pemangkin kepada PYD. Pemeriksaan pertubuhan belia dilaksanakan menerusi sokongan (*advocacy*) dan perundangan. Pengukuhan sistem pengurusan agar lebih sistematik dan cekap pula dilakukan untuk meningkatkan profesionalisme gerakan belia.

Pemeriksaan pembangunan belia secara lebih menyeluruh dan terancang melalui pengukuhan Akta 668 akan menarik penyertaan lebih ramai belia untuk berpersatuan ke arah transisi peralihan kepimpinan. Penurunan had umur akan memberikan peluang yang lebih luas kepada generasi muda untuk terlibat dalam pengurusan pertubuhan belia dan seterusnya memastikan kesinambungan transisi peralihan kepimpinan di pelbagai peringkat berjalan lancar. Ini bagi melahirkan kepimpinan pertubuhan yang mahir dalam pengurusan organisasi serta berkebolehan untuk mengambil alih kepimpinan pertubuhan belia.

Strategi 4: **Keterlibatan belia melalui kerjasama strategik**

Golongan belia perlu diketengahkan pada pelbagai peringkat melalui usaha kerjasama strategik yang dijalankan secara kolektif dan berterusan antara semua pemegang taruh yang terlibat dalam pembangunan belia. Kerjasama strategik ini bertujuan menghasilkan impak positif dan manfaat kepada golongan belia, khususnya dalam pembangunan modal insan negara sama ada pada peringkat domestik mahupun antarabangsa.

Penglibatan belia dalam pelbagai inisiatif Kerajaan dan kerjasama strategik dengan pelbagai pemegang taruh belia menerusi dialog sosial dan sesi libat urus membuktikan belia ialah pemegang taruh penting dalam pembangunan negara.

Belia Malaysia yang aktif di platform antarabangsa berupaya melahirkan belia yang sentiasa cakna dengan isu dan perkembangan pembangunan belia di peringkat global seterusnya dapat mengukuhkan hubungan serta membina jalinan kerjasama di persada antarabangsa. Pelbagai platform telah dirancang dalam merealisasikan aspirasi belia sama ada di peringkat kebangsaan mahupun antarabangsa.



Strategi 5:

Penyelidikan, data dan advokasi

Ekosistem pembangunan belia memerlukan penyelidikan, data dan sokongan yang dapat melengkapkan keperluan untuk tindakan pada masa ini dan masa hadapan. Strategi ini berupaya membentuk budaya penyelidikan yang berdaya saing dan inovasi; membangunkan data analisis yang sistematik dan relevan dengan keperluan semasa; dan meningkatkan hasil penyelidikan secara kuantitatif dan kualitatif. Penyelidikan dan data pembangunan belia diperlukan dalam menyokong semua aktiviti penyelidikan yang berkaitan dengan pembangunan belia. Penemuan, penyebaran dan penggunaan hasil penyelidikan dalam pelbagai disiplin pembangunan belia pula digunakan untuk mewujudkan dan memajukan ilmu serta meningkatkan kualiti kehidupan.

Kajian penyelidikan dan pengumpulan data yang lengkap adalah untuk menyokong perancangan dan pelaksanaan program pembangunan belia serta memastikan hala tuju belia negara selari dengan DBM 2015. Dapatan yang diperoleh daripada kajian dapat digunakan untuk menilai, menyediakan input kepada pemegang taruh pembangunan belia serta merencanakan polisi terbaik dalam merangka program yang memenuhi keperluan dan kehendak semasa belia. Pangkalan data yang dibangunkan juga adalah untuk memudahkan capaian maklumat dalam kalangan pemegang taruh pembangunan belia melalui satu platform berfokus.

Strategi 6:

Pengiktirafan profesionalisme kerja belia

Dalam mendorong penggiat belia menjadi lebih dinamik dan progresif, strategi pemerkasaan pengiktirafan profesionalisme kerja belia amat diperlukan. Strategi ini menekankan penyerlahan potensi belia dengan cara mengukuhkan keupayaan dan membangunkan kompetensi belia untuk mendepani cabaran hidup.

Budaya profesionalisme perlu diterapkan dalam diri setiap pekerja belia untuk mewujudkan belia yang berwibawa. Dalam hal ini, perlu dipastikan bahawa pekerja belia mempunyai pengetahuan, kemahiran dan sikap relevan yang holistik untuk memberikan perkhidmatan kerja belia yang menyumbang manfaat kepada lapan kumpulan sasaran belia di Malaysia.

Peranan pekerja belia dalam memperkasakan potensi belia dilihat sangat penting dalam tempoh ini mahupun masa hadapan. Justeru itu kerja belia perlu diiktiraf sebagai satu profesyen yang dijangka menjadi salah satu pekerjaan profesional masa hadapan.

Bagi menghargai sumbangan belia sebagai rakan strategik kerajaan dalam pembangunan belia, profesyen pekerja belia perlu diiktiraf melalui penyediaan laluan kerjaya yang lebih baik kepada pekerja-pekerja belia. Peluang perlu diberikan kepada pekerja belia dalam meningkatkan tahap kompetensi ke peringkat profesional menerusi program pembangunan profesionalisme yang diiktiraf dan mendapat pentauliah dari pusat latihan bertauliah.

TERAS STRATEGIK: PEMERKASAAN BELIA YANG INKLUSIF BERTERASKAN MODEL BAHARU PEMBANGUNAN BELIA

OBJEKTIF TERAS: MENINGKATKAN KUALITI DAN KESEJAHTERAAN BELIA

STRATEGI 1: PENJANAAN EKONOMI

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	Pembudayaan keusahawanan	Bilangan peserta Youth Career	1,500 orang	300 orang	300 orang	300 orang	300 orang	300 orang	JBSN
		Bilangan peserta Kursus Keusahawanan	10,000 orang	2,000 orang	2,000 orang	2,000 orang	2,000 orang	2,000 orang	
		Bilangan peserta FUSE	400 orang	80 orang	80 orang	80 orang	80 orang	80 orang	
2.	Program keusahawanan Agro Tani	Bilangan peserta	1,150 orang	230 orang	230 orang	230 orang	230 orang	230 orang	
3.	Peluang dan penciptaan pekerjaan	Bilangan peserta myGIG (DIGITAL FREELANCE & myGIG SERVICE)	10,000 orang	2,000 orang	2,000 orang	2,000 orang	2,000 orang	2,000 orang	
		Bilangan peserta yang memohon SPN	25,000 orang	5,000 orang	5,000 orang	5,000 orang	5,000 orang	5,000 orang	
		Bilangan peserta Webinar Jom Cipta Kerja	5,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	
		Bilangan peserta Webinar Inspire Kerjaya Agro	5,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	
4.	Soft Skills for Youth (SSKIFY)	Jumlah belia yang menghadiri Program Career Starter for Youth (CS4Y) dalam masa setahun	20,000 orang	2,000 orang	3,000 orang	4,000 orang	5,000 orang	6,000 orang	
		Jumlah belia yang menghadiri Program Hire Me Now (HNM) dalam masa setahun	20,000 orang	2,000 orang	3,000 orang	4,000 orang	5,000 orang	6,000 orang	
		Jumlah belia yang menghadiri Kursus Profesionalisme Kerjaya (K-Pro) dalam masa setahun	20,000 orang	2,000 orang	3,000 orang	4,000 orang	5,000 orang	6,000 orang	

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
5.	PICKSUM	Bilangan usahawan belia yang menyertai Picksum	750 orang	150 orang	150 orang	150 orang	150 orang	150 orang	IMPACT
		Peningkatan jualan usahawan belia	Purata 10% peningkatan jualan setiap tahun	10% peningkatan jualan	10% peningkatan jualan	10% peningkatan jualan	10% peningkatan jualan	10% peningkatan jualan	
6.	Bisnes Orang Muda	Bilangan belia yang mendaftar dan menjalani program bengkel dan forum	5,000 orang (forum)	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	
			5,000 orang (bengkel)	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	
7.	Inkubator perniagaan PICKSUM	Bilangan perniagaan belia yang menyertai inkubator	150 perniagaan belia yang menyertai inkubator	30 perniagaan	30 perniagaan	30 perniagaan	30 perniagaan	30 perniagaan	
		Peningkatan jualan atau untung perniagaan belia yang menyertai inkubator dalam masa 3 - 6 bulan	150 perniagaan belia mengalami peningkatan jualan atau untung purata sebanyak 50% atau jumlah yang signifikan dalam masa 3 - 6 bulan	50% peningkatan jualan / untung purata	50% peningkatan jualan / untung purata	50% peningkatan jualan / untung purata	50% peningkatan jualan / untung purata	50% peningkatan jualan / untung purata	
8.	Bisnes Muda Mudi	Bilangan episod Bisnes Muda Mudi	250 episod	50 episod	50 episod	50 episod	50 episod	50 episod	
		Bilangan usahawan muda yang ditemu ramah	250 usahawan yang ditemu ramah	50 orang	50 orang	50 orang	50 orang	50 orang	
9.	Kandungan kreatif untuk pembudayaan keusahawanan	Bilangan dokumentari pendek	5 dokumentari pendek	1 dokumentari	1 dokumentari	1 dokumentari	1 dokumentari	1 dokumentari	
		Bilangan web-series	10 web series	2 web series	2 web series	2 web series	2 web series	2 web series	
10.	IYC Urban Farming	Bilangan program yang berjaya dilaksanakan	17 program	2 program	3 program	4 program	4 program	4 program	IYC



STRATEGI 2: PENYERLAHAN DAN PENGUKUHAN POTENSI BELIA

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	Model Baharu Pembangunan Belia	Bilangan peserta Libat Urus MBPB	9,200 orang	1,000 orang	1,500 orang	1,200 orang	2,500 orang	3,000 orang	JBSN
2.	Program Kepimpinan/ Pementoran	Bilangan peserta	600 orang	120 orang	120 orang	120 orang	120 orang	120 orang	
3.	Anugerah Perdana Belia	Bilangan peserta mengikut kategori	2,400 orang	450 orang	450 orang	500 orang	500 orang	500 orang	
4.	Parlimen Belia Malaysia	Bilangan peserta dalam Ahli Parlimen Belia Malaysia	765 orang	153 orang	153 orang	153 orang	153 orang	153 orang	
5.	Hari Belia Negara	Bilangan peserta	15,000 orang	3,000 orang	3,000 orang	3,000 orang	3,000 orang	3,000 orang	
6.	Projek Reben Kuning	Bilangan peserta	4,000 orang	-	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	
7.	Kem Tunas Samudera (KLD)	Bilangan peserta	288 orang	-	72 orang	72 orang	72 orang	72 orang	
8.	Youth Leaders Exchange	Bilangan peserta	60 orang	-	-	30 orang	-	30 orang	
9.	Rakan Muda Aktif	Bilangan peserta	7,500 orang	1,500 orang	1,500 orang	1,500 orang	1,500 orang	1,500 orang	
10.	Rakan Muda Ramadan	Bilangan peserta	6,200 orang	1,200 orang	1,200 orang	1,250 orang	1,250 orang	1,300 orang	
11.	Exxo Camp @ Rakan Muda	Bilangan peserta	1,500 orang	-	350 orang	350 orang	400 orang	400 orang	
12.	Rakan Muda Live! Mai Sembang	Bilangan peserta	21,000 orang	4,000 orang	4,000 orang	4,250 orang	4,250 orang	4,500 orang	
13.	Anugerah Remaja Perdana Rakan Muda (ARPRM)	Bilangan peserta yang berjaya di anugerahkan tahap emas, perak dan gangsa	50,000 orang	10,000 orang	10,000 orang	10,000 orang	10,000 orang	10,000 orang	
14.	Pengukuhan Kerjasama Strategik Rakan Muda	Bilangan pertubuhan aktif	450 pertubuhan	90 pertubuhan	90 pertubuhan	90 pertubuhan	90 pertubuhan	90 pertubuhan	
15.	Mycorps	Bilangan peserta	240 orang	-	40 orang	40 orang	80 orang	80 orang	
16.	Hari Kesukarelawan Nan Belia Malaysia (HKBM)	Bilangan peserta	4,200 orang	-	1,000 orang	1,000 orang	1,100 orang	1,100 orang	
17.	Rakan Muda Day Out (RMDO)	Bilangan aktiviti	544 aktiviti	-	124 aktiviti	124 aktiviti	148 aktiviti	148 aktiviti	

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
18.	International Youth Conference (IYCON)	Bilangan peserta	1,000 orang	200 orang	200 orang	200 orang	200 orang	200 orang	IYC
19.	Asia Speaks	Bilangan peserta	1,350 orang	150 orang	300 orang	300 orang	300 orang	300 orang	
20.	Junior Award School Scheme (JASS)	Bilangan peserta	1,000 orang	200 orang	200 orang	200 orang	200 orang	200 orang	
21.	GENKI @ IYC	Bilangan program	25 program	5 program	5 program	5 program	5 program	5 program	
22.	Malaysia Future Leaders School (MFLS)	Jumlah belia yang menyertai Tier 2 dalam setahun	100,000 orang	16,000 orang	18,000 orang	20,000 orang	22,000 orang	24,000 orang	i-LEAD
		Jumlah belia yang menyertai Tier 3 dalam setahun	1,000 orang	100 orang	150 orang	200 orang	250 orang	300 orang	
23.	Malaysia Young Leaders Programme (MyLEAP)	Jumlah belia yang menyertai MyLEAP dalam masa setahun	3,000 orang	200 orang	400 orang	600 orang	800 orang	1,000 orang	
24.	Program Eksekutif Muda (ProEM)	Jumlah belia yang menyertai ProEM dalam masa setahun	1,500 orang	200 orang	250 orang	300 orang	350 orang	400 orang	
25.	Komuniti Pintar Belia Malaysia (Malaysia Youth Smart Society - MYeSS)	Jumlah peserta yang menyertai Women of Wisdom (WoW) dalam setahun	12,000 orang	1,000 orang	2,000 orang	2,500 orang	3,000 orang	3,500 orang	
		Jumlah peserta yang menyertai Latihan Pembangunan Profesionalisme Kesukarelawanan Sukan (ProVos) dalam setahun	1,500 orang	100 orang	200 orang	300 orang	400 orang	500 orang	
26.	Rukun Negara@ Belia (RNB)	Jumlah belia yang menyertai program RNB dalam masa setahun	150,000 orang	15,000 orang	25,000 orang	35,000 orang	35,000 orang	40,000 orang	
27.	Program Inisiatif Anak Muda Proaktif (i-AMPro)	Jumlah belia yang menyertai program i-AMPro dalam masa setahun	6,000 orang	800 orang	1,000 orang	1,200 orang	1,400 orang	1,600 orang	
28.	Program Kenegaraan Anak Muda (KAM)	Jumlah belia yang menyertai program KAM dalam masa setahun	5,000 orang	700 orang	800 orang	1,000 orang	1,200 orang	1,300 orang	

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
29.	IMPACT YOUTH	Bilangan ahli Impact Youth	2,500 orang berdaftar	500 orang	500 orang	500 orang	500 orang	500 orang	IMPACT
		Bilangan cawangan Impact Youth	50 cawangan Impact Youth ditubuhkan	10 cawangan	10 cawangan	10 cawangan	10 cawangan	10 cawangan	
		Bilangan program kesukarelawanan yang dijalankan cawangan Impact Youth	10 program	2 program	2 program	2 program	2 program	2 program	
30.	PRODUCT-I	Bilangan projek yang dicipta dan dilaporkan	200 projek dimulakan dan dilaporkan di Product-I	-	50 projek	50 projek	50 projek	50 projek	
		Bilangan projek yang dipetakan	400 projek dipetakan dalam Product-I	-	100 projek	100 projek	100 projek	100 projek	
31.	Program Latihan Kesukarelawanan Dan Impak Sosial	Bilangan sesi Akademi Impact	10 sesi	2 sesi	2 sesi	2 sesi	2 sesi	2 sesi	
		Bilangan sesi Takeover	60 sesi	12 sesi	12 sesi	12 sesi	12 sesi	12 sesi	
		Bilangan belia yang dilatih di Akademi Impact	Minima 300 orang	60 orang	60 orang	60 orang	60 orang	60 orang	
32.	DANA IMPACT	Bilangan dana yang diberikan	50 tiket dana	10 tiket	10 tiket	10 tiket	10 tiket	10 tiket	
		Bilangan projek yang dijalankan	50 projek	10 projek	10 projek	10 projek	10 projek	10 projek	
		Bilangan penerima manfaat daripada projek	5,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	
33.	FELO IMPACT	Bilangan Felo Impact	50 orang	10 orang	10 orang	10 orang	10 orang	10 orang	
		Bilangan kerjasama strategik dengan organisasi untuk attachment Felo Impact	30 rakan strategik	5 rakan strategik	5 rakan strategik	5 rakan strategik	5 rakan strategik	5 rakan strategik	
34.	Ruang media untuk suara belia	Bilangan episod Suara Lit	200 episod Suara Lit	40 episod	40 episod	40 episod	40 episod	40 episod	
		Bilangan episod Akar Muda	200 episod Akar Muda	40 episod	40 episod	40 episod	40 episod	40 episod	
		Bilangan tokoh belia yang ditemuramah	200 orang	40 orang	40 orang	40 orang	40 orang	40 orang	
		Bilangan tokoh KBS yang ditemuramah	200 orang	40 orang	40 orang	40 orang	40 orang	40 orang	

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
35.	Kandungan kreatif untuk pembangunan belia	Bilangan <i>talkshow Chillax Live</i>	60 episod <i>talkshow Chillax Live</i>	12 episod	12 episod	12 episod	12 episod	12 episod	IMPACT
		Bilangan <i>web series</i>	15 <i>web series</i> dengan sekurang-kurangnya 5 episod setiap siri	3 <i>web series</i>	3 <i>web series</i>	3 <i>web series</i>	3 <i>web series</i>	3 <i>web series</i>	
		Bilangan dokumentari pendek	5 dokumentari pendek	1 dokumentari	1 dokumentari	1 dokumentari	1 dokumentari	1 dokumentari	
		Bilangan episod EduTok	200 episod EduTok di TikTok Rakita 107.9	40 episod	40 episod	40 episod	40 episod	40 episod	

STRATEGI 3: TRANSFORMASI ORGANISASI BELIA

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	Kursus Pengurusan Organisasi (KPO)	Bilangan peserta	22,400 orang	4480 orang	4480 orang	4480 orang	4480 orang	4480 orang	JBSN
2.	Transisi Belia Masa Hadapan	Bilangan kepimpinan tertinggi dalam pertubuhan belia di bawah 30 tahun	150 orang	30 orang	30 orang	30 orang	30 orang	30 orang	
3.	Sesi Libat Urus Pertubuhan Belia (Kefahaman Akta 668 Pindaan 2019 Dan Kesediaan Perubahan Kepimpinan Dan Undang – Undang Tubuh Pertubuhan Belia)	i. 16 badan gabungan MBM peringkat kebangsaan ii. 16 badan bukan gabungan MBM peringkat kebangsaan iii. 13 MBN dan 105 MBD iv. pertubuhan belia tunggal di negeri)	4,000 pertubuhan belia	1,000 pertubuhan belia termasuk badan gabungan MBM peringkat kebangsaan, badan bukan gabungan MBM peringkat kebangsaan, MBN dan MBD		1,000	1,000	1,000	ROY
4.	Bengkel Tadbir Urus	Bilangan peserta	3,000 orang	600 orang	600 orang	600 orang	600 orang	600 orang	
5.	Star Rating	Bilangan penghantaran Maklumat Yang Kena Diberi (MYKD) yang lengkap oleh pertubuhan belia dan memenuhi kriteria penarafan 5 bintang	250 pertubuhan belia yang menghantar MYKD dan memenuhi kriteria penarafan 5 bintang	40 pertubuhan	45 pertubuhan	50 pertubuhan	55 pertubuhan	60 pertubuhan	

STRATEGI 4: KETERLIBATAN BELIA MELALUI KERJASAMA STRATEGIK

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	Sesi Libat Urus Pembangunan Belia	Bilangan peserta	1,750 orang	350 orang	350 orang	350 orang	350 orang	350 orang	JBSN
2.	Program Belia Antarabangsa	Bilangan peserta	180 orang	10 orang	35 orang	50 orang	35 orang	50 orang	
3.	Program Kapal Belia Asia Tenggara Dan Jepun (SSEAYP)	Bilangan peserta	143 orang	27 orang	29 orang	29 orang	29 orang	29 orang	
4.	Pengukuhan Kerjasama Strategik Rakan Muda	Jumlah pertubuhan aktif	450 pertubuhan	90 pertubuhan	90 pertubuhan	90 pertubuhan	90 pertubuhan	90 pertubuhan	
5.	IYC ENVOY	Bilangan peserta	320 orang	-	80 orang	80 orang	80 orang	80 orang	IYC
6.	Malaysia International Youth Exchange (MIYE)	Bilangan peserta	500 orang	100 orang	100 orang	100 orang	100 orang	100 orang	
7.	IYC4PEACE	Bilangan negara yang sertai	965 negara	193 negara	193 negara	193 negara	193 negara	193 negara	
8.	Program Sosialisasi Politik Belia	Bilangan peserta forum	4,000 orang	-	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	IMPACT
		Bilangan peserta bengkel	1,000 orang	-	250 orang	250 orang	250 orang	250 orang	
		Bilangan projek keusahawanan	56 projek	-	14 projek	14 projek	14 projek	14 projek	
		Bilangan peserta Top-Tier	200 orang	-	50 orang	50 orang	50 orang	50 orang	
9.	IMPACT Youth Summit	Bilangan penyertaan	1,000 orang	-	250 orang	250 orang	250 orang	250 orang	IMPACT
		Bilangan rakan strategik	4 rakan strategik antarabangsa	-	1 rakan strategik	1 rakan strategik	1 rakan strategik	1 rakan strategik	
			20 rakan strategik dari kolektif belia	-	5 rakan strategik	5 rakan strategik	5 rakan strategik	5 rakan strategik	

STRATEGI 5: PENYELIDIKAN, DATA DAN ADVOKASI

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	Program Intelektual	Bilangan prosiding YOURS	3 prosiding	1 prosiding	-	1 prosiding		1 prosiding	IYRES
		Bilangan peserta YOURS	900 orang	300 orang	-	300 orang	-	300 orang	
		Bilangan program Townhall	5 program	1 program	1 program	1 program	1 program	1 program	
		Bilangan peserta Townhall	1,500 orang	300 orang	300 orang	300 orang	300 orang	300 orang	
2.	Kajian Pembangunan Belia	Hasil Kajian Pembangunan Belia	5 laporan	1 laporan	1 laporan	1 laporan	1 laporan	1 laporan	
3.	Hub Data Belia	Bilangan program direkod (eMYIND)	250 program	50 program	50 program	50 program	50 program	50 program	
		Bilangan pendaftaran (eBelia)	2,500 orang	500 orang	500 orang	500 orang	500 orang	500 orang	
		Bilangan set Data (Ydata@IYRES)	175 set	35 set	35 set	35 set	35 set	35 set	
4.	Pembangunan Model Analitik Data Raya KBS	Bilangan platform data	1 platform	-	-	--	1 platform	-	
		Bilangan model analitik	5 model	1 model	1 model	1 model	1 model	1 model	
5.	PRODUCT-I	Bilangan projek yang dipetakan	Minima 100 projek dipetakan dalam Product-I	-	100 projek	100 projek	100 projek	100 projek	IMPACT
6.	Pengurusan Data Sukarelawan Belia	Bilangan peserta sukarelawan belia	50,500 orang	10,000 orang	10,500 orang	11,000 orang	11,500 orang	12,000 orang	JBSN

STRATEGI 6: PENGIKTIRAFAN PROFESIONALISME KERJA BELIA

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	Latihan Dan Pengiktirafan Pekerja Belia	Bilangan pekerja belia yang diiktiraf/ ditauliah	12,250 orang	1,250 orang	2,000 orang	2,500 orang	3,000 orang	3,500 orang	JBSN
2.	Youth Leadership Konvensyen	Bilangan dokumen resolusi dan Pelan Strategik	1,900 dokumen	380 dokumen	380 dokumen	380 dokumen	380 dokumen	380 dokumen	
3.	Komuniti Pintar Belia Malaysia (Malaysia Youth Work Smart Society-MyeSS)	Jumlah peserta (pengamal kerja belia) yang menyertai Program Pensijilan Pengamal Kerja Belia Malaysia (MyKB) dalam setahun	7,500 orang	1,000 orang	1,200 orang	1,500 orang	1,800 orang	2,000 orang	i-LEAD
		Peratus kemajuan penghasilan modul Pensijilan Pengamal Kerja Belia Malaysia (MyKB)	1 modul Pensijilan Pengamal Kerja Belia Malaysia (MyKB)	-	35%	50%	70%	100%	

TERAS STRATEGIK

sukan

Pembudayaan dan
Pembangunan Sukan
Secara Holistik



Pembudayaan dan Pembangunan Sukan Secara Holistik

Sukan merupakan agen perpaduan dan integrasi nasional yang menyumbang kepada peningkatan ekonomi dan sosial negara. Visi Malaysia untuk menjadi sebuah Negara Bersukan dapat dicapai menerusi pelibatan dan penyertaan masyarakat yang menjadikan sukan sebagai amalan dan gaya hidup aktif. Peningkatan Skor Indeks Budaya Sukan dari tahun 2018 ke tahun 2020 memperlihatkan pembentukan budaya sukan dalam kalangan rakyat Malaysia menuju ke arah yang baik. Kecemerlangan momentum prestasi atlet negara di temasya dan di kejohanan sukan juga telah mempengaruhi peningkatan budaya sukan negara.

Selari dengan Visi Sukan Negara 2030, faktor yang mendokong peningkatan budaya bersukan dan kecemerlangan atlet di persada antarabangsa juga perlu diberikan tumpuan. Faktor yang dimaksudkan ialah akses dan kualiti kemudahan sukan; penerapan budaya integriti yang tinggi dalam kalangan

pengamal sukan; adaptasi sains sukan dalam Program Latihan Atlet; dan kolaborasi strategik antara pemegang taruh sukan dengan pihak swasta.

Justeru, Teras Strategik 2 penting untuk mentransformasikan Malaysia ke arah Negara Bersukan dan menyokong usaha menyediakan kumpulan bakat secara meluas dalam sukan berprestasi tinggi bermula daripada peringkat akar umbi. Inisiatif baharu dan segar perlu dibentuk agar sukan memberikan impak yang positif kepada pembangunan negara daripada aspek kesejahteraan keluarga dan masyarakat, penjana ekonomi serta peningkatan imej negara pada peringkat antarabangsa.

Strategi 1: *Pembudayaan sukan sebagai gaya hidup aktif*

Program pembangunan sukan penting untuk mewujudkan budaya bersukan dalam kalangan rakyat Malaysia. Hal ini selaras dengan dasar kerajaan yang menggalakkan rakyat mengamalkan gaya hidup sihat dan aktif; mencapai kecemerlangan; dan mendapat pengiktirafan dalam bidang sukan. Secara tidak langsung, sukan dapat meningkatkan nilai positif dalam diri individu dan memupuk semangat kemasyarakatan. Selain itu, pendidikan secara formal atau tidak formal juga membantu dalam mencungkil bakat baharu dan memperluas kumpulan bakat yang menyokong pembangunan sukan negara pada peringkat antarabangsa.

Pembudayaan sukan sentiasa menitikberatkan pembangunan komuniti setempat menerusi pelaksanaan program aktiviti sukan secara bersama, seperti kecergasan, rekreasi, permotoran, e-sukan, pembangunan kumpulan minoriti (OKU), pembangunan wanita dalam sukan,

pembangunan sukan baharu, pengukuhan sukan rakyat atau tradisional dan pengupayaan persatuan sukan akar umbi. Pelaksanaan program sebegini memberi impak berganda ke arah menyejahterakan rakyat melalui sukan.

Strategi 2:

Pembangunan bakat secara menyeluruh

Sukan merupakan antara mekanisme penting dalam melentur bakat baharu dalam kalangan kanak-kanak dan remaja. Malaysia perlu mewujudkan kumpulan bakat yang lebih besar dan menerusinya dapat dikenal pasti dan digilap lebih banyak bakat yang berpotensi menjadi atlet elit negara pada masa hadapan. Seiring dengan matlamat menjadikan Malaysia sebagai Negara Bersukan pada tahun 2030, Malaysia telah pun mempunyai bilangan atlet pelapis yang mencukupi dan berjaya mencipta rekod baharu, sama ada pada peringkat negara mahupun dunia dengan adanya bakat-bakat sukan yang digilap sebelum ini.

Strategi ini juga bertumpu pada peranan masyarakat sebagai agen penggerak Sukan untuk Semua pada peringkat akar umbi. Penggerak sukan merupakan tulang belakang kepada pembentukan dan pembudayaan sukan dalam masyarakat pada peringkat akar umbi serta agen penyebar yang lebih berkesan dalam kalangan komuniti.

Strategi 3:

Kecemerlangan sukan berprestasi tinggi

Pembangunan sukan berprestasi tinggi secara menyeluruh, sistematik dan berkesan pada setiap peringkat membantu usaha melahirkan lebih ramai atlet bertaraf dunia dan mengharumkan nama negara di persada antarabangsa.

Kejayaan atlet negara di temasya atau di kejohanan antarabangsa merupakan faktor yang menyenangkan (*feel good factor*) yang dapat mengintegrasikan rakyat Malaysia.

Pelbagai inisiatif telah dirancang untuk melahirkan lebih ramai atlet bertaraf dunia yang mampu menggalas cabaran di temasya utama, seperti Sukan Olimpik, Sukan Paralimpik, Sukan Asia, Sukan Para Asia, Sukan Komanwel dan kejohanan dunia yang lain.

SUKAN

Strategi 4:

Mengoptimalkan kemudahan sukan KBS

Penggunaan kemudahan sukan secara optimum dapat menggalakkan pembudayaan sukan dalam kalangan masyarakat, mengurangkan kos penyelenggaraan yang perlu ditanggung dan menyumbang kepada pertumbuhan ekonomi. Ia selaras dengan hasrat KBS untuk menyediakan perkhidmatan yang berkualiti dan memenuhi kehendak pelanggan. Pengaplikasian digital dalam pengurusan kemudahan dan fasiliti sukan mampu meningkatkan kualiti pengoperasian dan kuantiti penggunaan seterusnya melonjakkan imej KBS.

Strategi 5:

Integriti dan profesionalisme sukan

Integriti dalam sukan merupakan elemen penting dalam memartabatkan imej negara di samping melahirkan masyarakat yang sihat, aktif, bersih dan mengamalkan budaya sukan yang bebas daripada sebarang gejala yang tidak sihat. Gejala pengambilan bahan atau penggunaan kaedah terlarang dalam sukan merupakan antara kesalahan paling utama dalam 11 jenis pelanggaran *anti-doping* (*Anti-doping Rule Violation*) yang termaktub dalam *World Anti-Doping Code* (WADC).

Oleh itu, penyebaran mesej *anti-doping* kepada kumpulan sasaran utama perlu dilaksanakan secara lebih sistematik agar mereka terhindar daripada sebarang salah laku yang kelak akan memperjudikan masa hadapan dalam kerjaya sukan dan kesihatan secara amnya.

Pemakaian WADC 2021 dan ADAMAS Anti-Doping Rules 2021 diyakini dapat memantapkan ADAMAS dalam memperkasakan jentera *anti-doping* dan melaksanakan aktiviti pendidikan, kesedaran dan pencegahan kepada kumpulan pemegang taruh utama dengan lebih berkesan dan berfokus.

Dalam era sukan yang semakin berkembang pesat, badan sukan juga perlu bergerak seiring dengan era pemodenan ini. Badan sukan harus berkembang dengan positif apabila mendepani arus pendigitalan dalam tadbir urus badan sukan. Tadbir urus yang mantap perlu bermula dengan tahap integriti yang tinggi dalam menjalankan tanggungjawab sosial mentadbir badan sukan. Pengendalian sesuatu badan sukan secara profesional mampu menghasilkan produk sukan yang berkualiti dan hal ini memberi impak positif, khususnya kepada pegawai, jurulatih dan atlet dalam memajukan sukan. Pendekatan yang lebih sistematik perlu dilaksanakan agar tahap integriti dan profesionalisme yang tinggi dalam pengendalian badan sukan dapat dicapai.

TERAS STRATEGIK: PEMBUDAYAAN DAN PEMBANGUNAN SUKAN SECARA HOLISTIK

OBJEKTIF TERAS: MENINGKATKAN KESEJAHTERAAN RAKYAT MELALUI SUKAN

STRATEGI 1: PEMBUDAYAAN SUKAN SEBAGAI GAYA HIDUP AKTIF

BIL.	ROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	ACTIVE MALAYSIA 2.0 <ul style="list-style-type: none"> • Fit Malaysia • MyFit@Motorsport • Myfit@Sukan Tradisional • MyFit@Luar Bandar • Time2Fit (virtual) • Fitcom (Fit @ Community) • Hari Sukan Negara • Pembangunan Sukan X-Treme • Pembangunan Sukan Elektronik • ESI Challenge • Kejuhanan Seni Mempertahankan Diri 	Bilangan peserta	27.5 juta orang	4.5 juta orang	5 juta orang	5.5 juta orang	6 juta orang	6.5 juta orang	JBSN

STRATEGI 2: PEMBANGUNAN BAKAT SECARA MENYELURUH

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	LIGA MYFIT • Badminton • Bola Jaring • Bola Sepak • Sepak Takraw • Bola Keranjang • Futsal	Bilangan peserta	1 juta orang	200,000 orang	200,000 orang	200,000 orang	200,000 orang	200,000 orang	JBSN
		Bilangan program	690 program	138 program	138 program	138 program	138 program	138 program	
2.	iTalent • Ten-Pin Bowling • Powerlifting • Boccia • Catur • Memanah	Bilangan peserta	1,890 orang	210 orang	270 orang	360 orang	450 orang	600 orang	
3.	iTrain • Ten-Pin Bowling • Powerlifting • Boccia • Catur • Memanah	Bilangan peserta	1,440 orang	150 orang	210 orang	270 orang	360 orang	450 orang	
4.	MyTID	Bilangan tenaga penguji terlatih	4,000 orang	500 orang	500 orang	1,000 orang	1,000 orang	1,000 orang	ISN

STRATEGI 3: KECEMERLANGAN SUKAN PRESTASI TINGGI

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	Pencapaian pingat di sukan olimpik/ paralimpik	Bilangan pingat di Temasya Sukan Olimpik/ Paralimpik	(Sasaran hanya akan ditetapkan setahun sebelum kejohanan)				Sukan Olimpik/ Paralimpik Paris, Perancis		MSN
2.	Model Sukan Prestasi Tinggi	Peratusan penyediaan Model Sukan Prestasi Tinggi	100%		100%				

STRATEGI 4: MENGOPTIMUMKAN FASILITI SUKAN KBS

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	Sistem tempahan atas talian	Bilangan penganjuran acara sukan yang menggunakan sistem	Peningkatan 10% acara sukan	-	10%	10%	10%	10%	PSM
	Pembangunan sistem tempahan untuk acara sukan dan bukan sukan	Bilangan penganjuran acara bukan sukan membuat tempahan atas talian	Peningkatan 5% acara bukan sukan setiap tahun (Konsert/ ekspo/ pameran/ konvensyen/ karnival dan lain-lain)	-	5%	5%	5%	5%	
	Pembangunan sistem tempahan untuk rekreasi	Bilangan pengguna kemudahan rekreasi (komuniti/ orang awam) yang membuat tempahan atas talian	150,000 pengguna/ komuniti sekitar	-	150,000 orang	-	-	-	
			Peningkatan 10% setiap tahun	-	-	10%	10%	10%	
2.	Sistem Letak Kereta Automatik	Peratusan penggunaan sistem	100% penggunaan sistem	-	100%	-	-	-	PSM
		Hasil kutipan bayaran meletak kenderaan	Peningkatan peratusan hasil kutipan	-	-	5%	10%	15%	
3.	Sistem pengurusan maklumat penyelenggaraan berkomputer (CMMS)	Peratusan kemasukan data (key-in) di dalam sistem	100% kemasukan data	-	100%	-	-	-	
4.	Talian Internet (Wifi)	Peratus tahap capaian internet dan berfungsi	100%	-	100%	-	-	-	

STRATEGI 5: INTEGRITI DAN PROFESIONALISME SUKAN

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	Permurnian pendaftaran badan sukan	Bilangan aktiviti advokasi mengenai pemurnian pendaftaran badan sukan	50 aktiviti advokasi mengenai pemurnian pendaftaran badan sukan	50 aktiviti	-	-	-	-	PJS
		Bilangan badan sukan berdaftar di bawah Akta 576 yang disaring dan disemak berdasarkan status pendaftaran dan status MYKB	10,000 badan sukan berdaftar diperingkat kebangsaan, negeri dan kelab	5,000 badan sukan	5,000 badan sukan	-	-	-	
2.	Pembangunan Akta Anti-Doping Malaysia	Status kemajuan pengubalan Akta Anti-Doping Malaysia:							ADAMAS
		i. Bilangan sesi libat urus pembangunan Akta Anti-Doping Malaysia	7 siri	-	7 siri	-	-	-	
		ii. Bilangan bengkel pembangunan kerangka perundangan	3 siri bengkel	-	2 siri	1 siri	-	-	
		iii. Bilangan pemegang taruh libat urus	1,000 pemegang taruh: <ul style="list-style-type: none"> • 57 Badan Sukan Kebangsaan di bawah Majlis Olimpik Malaysia • 25 Badan Sukan Kebangsaan di bawah Majlis Paralimpik Malaysia • 500 Badan Sukan Kecergasan & Rekreasi • 350 buah agensi kerajaan/ swasta/ lain-lain NGO / Individu perseorangan • 68 <i>Doping Control Officers & Educators</i> 	1,000	-	-	-	-	
		iv. Peratusan kemajuan pembentangan Memorandum Jemaah Menteri (MJM)	100%	-	100%	-	-	-	
		v. Peratusan kemajuan pembentangan draf RUU Anti-Doping ke Parlimen	100%	-	-	100%	-	-	
		vi. Peratusan kemajuan pewartaan RUU Anti-Doping	100%	-	-	-	100%	-	

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
3.	Pendidikan, Kesedaran dan Pencegahan	Bilangan peserta	5,000 orang	500 orang	800 orang	1,000 orang	1,200 orang	1,500 orang	ADAMAS
4.	Adamas Smart Testing	Bilangan pengujian	2,300 pengujian	300 ujian	500 ujian	500 ujian	500 ujian	500 ujian	
5.	Pembangunan Kapasiti	Bilangan pegawai dan penggerak <i>Anti-Doping</i> yang mengikuti latihan & pendedahan di peringkat antarabangsa	80 orang	-	20 orang	20 orang	20 orang	20 orang	



TERAS STRATEGIK TVET

**Pemeriksaan Bidang
TVET Berasaskan
Industri dan
Pendigitalan**

**TVET KBS
Pilihan Utama**

S1

**Meningkatkan
Keupayaan
Belia sebagai
Modal Insan
Berkemahiran**

S2

S3

**Meningkatkan
Kualiti Latihan
dan
Keberkesanan
TVET**

S4

**Memperkasa
Kerjasama
Strategik**

Pemeriksaan Bidang TVET Berasaskan Industri dan Pendigitalan

Pembangunan kemahiran belia di bawah KBS, terutamanya melalui ILKBS adalah penting dalam menyokong fokus nasional terhadap TVET seperti yang digariskan dalam RMKe-12. **Berdasarkan jangkaan bahawa lebih 55 peratus pengambilan pelajar lepasan Sijil Pelajaran Malaysia akan mengikuti program TVET dan 86.7 peratus kadar kebolehpasaran graduan TVET menjelang tahun 2025,** Kementerian akan terus menggandakan usaha memartabatkan TVET KBS sebagai pilihan utama belia di negara ini.

Fokus utama TVET KBS adalah untuk memastikan indikator utama, seperti kebolehpasaran pelajar dan gaji permulaan pada tahap yang tinggi manakala pengambilan pelajar dan kos pembiayaan setiap pelajar akan membawa pulangan kepada pembiayaan peruntukan kerajaan. Selain itu, ILKBS akan terus berusaha melahirkan graduan yang holistik daripada segi jati diri, kemahiran insaniah dan etika kerja. **Kementerian juga akan terus mengukuhkan kolaborasi industri bagi memastikan TVET KBS kekal berdaya saing, berdaya maju dan menjadi pilihan majikan industri.** Di samping itu, selari dengan modenisasi perkhidmatan kerajaan, Inisiatif Pendigitalan

akan mengukuhkan fungsi ILKBS dalam memenuhi keperluan IR 4.0 dan Ekonomi Gig menjelang tahun 2025.

Kerajaan telah melancarkan WKB 2030 untuk menstrukturkan semula ekonomi dalam tempoh sepuluh tahun dan menganjukkan ekonomi berasaskan kemahiran rendah kepada ekonomi berasaskan pengetahuan dengan hasrat membolehkan rakyat menikmati kualiti hidup yang lebih baik. **WKB 2030 menjadikan TVET sebagai salah satu pemboleh daya yang menyumbang ke arah pembentukan negara yang makmur secara inklusif.** Penekanan bukan sahaja diberikan terhadap pendidikan secara umum malah tumpuan diberikan kepada pendidikan berasaskan hasil dalam usaha mengarusperdanakan aliran TVET dan menyediakan tenaga kerja berkemahiran tinggi dalam sektor ekonomi masa hadapan.

Oleh itu, Teras Strategik 3 bertujuan untuk memperkembangkan bidang pendidikan TVET KBS dan memastikannya kekal relevan dan berada di landasan yang terbaik selari dengan keperluan industri.



Strategi 1:

TVET KBS pilihan utama

Disebabkan TVET KBS adalah antara agensi TVET yang terawal di negara ini, usaha berterusan akan digembleng untuk menjadikan TVET ini sebagai pilihan utama belia dan industri. Melalui perancangan strategik lima tahun ini, pelbagai inisiatif akan dirangka bagi memperkukuh reputasi dan meningkatkan imej TVET KBS. Antara inisiatif tersebut ialah usaha memperkasakan program promosi dan publisiti secara massa dan bersasar bagi menarik minat dan memberi kefahaman mendalam kepada masyarakat tentang potensi dan daya maju kerjaya TVET. Sebagai sasaran, TVET KBS harus dekat di hati belia, ibu bapa, masyarakat dan juga majikan industri. Sehubungan dengan itu, media arus perdana, media massa dan media sosial akan dimanfaatkan sepenuhnya untuk mencapai hasrat tersebut. Selain itu, inisiatif lain yang menyokong strategi ini ialah pemerksaan penyelidikan, inovasi, kreativiti dan penyertaan dalam pertandingan kemahiran, robotik, inovasi dan kreativiti yang dapat menjulang prestij TVET KBS. Oleh itu, **perancangan yang teliti dan berterusan diatur bagi meningkatkan imej ILKBS sebagai institusi TVET terulung.**

Strategi 2:

Meningkatkan keupayaan belia sebagai modal insan berkemahiran

KBS melalui ILKBS akan meningkatkan keupayaan dan mengoptimumkan sumber yang ada bagi melatih belia dalam pelbagai kemahiran terarah yang dipacu oleh industri untuk pembangunan negara. Bidang-bidang baharu yang berimpak tinggi akan diberi perhatian. Oleh itu, selain daripada latihan kemahiran secara sepenuh masa melalui inisiatif MyYouth Skills, **tumpuan juga akan diberikan kepada latihan dalam pelbagai pendekatan, iaitu pемahiran (skilling), pемahiran semula (reskilling), peningkatan kemahiran (upskilling) dan rentas kemahiran (cross skilling)** bagi memenuhi keperluan pelbagai kumpulan sasar belia yang menjadi aset bernilai negara. Di samping itu, latihan kemahiran juga akan diteruskan untuk keperluan kumpulan belia inklusif, berkeperluan khas dan Not in Education, Employment, or Training (NEET). Untuk menghasilkan graduan TVET yang berkualiti, TVET KBS akan memperkasakan pelaksanaan elemen keusahawanan melalui program Inkubator dan Makerspace Mybizhub@ILKBS. Seterusnya, penyerlahan potensi diri dan pembangunan sahsiah yang menjadi tunjang kejayaan TVET KBS akan terus diperkukuh melalui pelaksanaan modul-modul serta pendekatan baharu dalam latihan Bina Insan di ILKBS.

Strategi 3:

Meningkatkan kualiti latihan dan keberkesanan TVET

Tenaga pengajar merupakan tunjang utama kejayaan TVET KBS. Beberapa inisiatif pemerksaan tenaga pengajar akan dilaksanakan demi memastikan kualiti graduan TVET KBS yang dihasilkan memenuhi jangkaan majikan dan pemegang taruh. Antara elemen pemerksaan tersebut ialah teknologi maklumat yang menjadi teras kepada IR 4.0 dan Ekonomi Gig. Norma baharu pasca-COVID-19 juga menuntut pembaharuan dan penguasaan terhadap kaedah penyampaian latihan yang lebih berkesan. Sehubungan dengan itu, kemahiran-kemahiran baharu dalam teknik penyampaian latihan akan dipertingkatkan pengajarannya. Di samping itu, antara usaha meningkatkan kebolehpasaran graduan TVET KBS ialah pengukuhan kemahiran dalam latihan keusahawanan. Inisiatif ini akan membolehkan ILKBS melahirkan lebih ramai TVETpreneur. Untuk itu, program Inkubator dan Makerspace MyBizhub@ILKBS akan diperkemas dan diperkukuh daripada aspek bimbingan.

Strategi 4:

Memperkasa kerjasama strategik

Sebagai agensi latihan kemahiran yang terunggul, TVET KBS akan terus mengadakan kolaborasi dan kerjasama strategik dengan agensi kerajaan, industri dan alumni. Langkah ini dilaksanakan untuk mengoptimumkan sumber; meningkatkan penerimaan masyarakat terhadap kualiti graduan; dan menggalakkan ILKBS dijadikan sebagai pusat rujukan pelbagai aktiviti, sama ada aktiviti yang bersifat teknikal, sosial atau ekonomi. Selaras dengan langkah itu, TVET KBS akan berusaha menyediakan ekosistem penawaran dan permintaan tenaga mahir secara menang-menang dengan pelbagai agensi pada peringkat tempatan dan antarabangsa.

TERAS STRATEGIK: PEMERKASAAN BIDANG TVET BERASASKAN INDUSTRI DAN PENDIGITALAN

OBJEKTIF TERAS: PENDIGITALAN ILKBS BAGI MEMENUHI KEPERLUAN IR4.0 DAN EKONOMI GIG MENJELANG TAHUN 2025

STRATEGI 1: TVET KBS PILIHAN UTAMA

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	Memperkasa TVET ILKBS melalui aktiviti promosi dan publisiti	Bilangan aktiviti (22 ILKBS x 10 aktiviti)	1,100 aktiviti	220 aktiviti	220 aktiviti	220 aktiviti	220 aktiviti	220 aktiviti	BPKB
2.	Peningkatan penyertaan belia tvet di pertandingan kemahiran, robotik, inovasi dan kreativiti	Bilangan peserta ILKBS dalam ASEAN Skills Competition (ASC)	4 orang	-	-	2 orang	-	2 orang	
		Bilangan peserta ILKBS dalam WorldSkills Asia (WSA)	4 orang	-	-	2 orang	-	2 orang	
		Bilangan peserta ILKBS dalam WorldSkills Competition (WSC)	2 orang	-	1 orang	-	1 orang	-	
		Bilangan peserta ILKBS dalam Pertandingan WorldSkill Malaysia Belia (WSMB) & WorldSkill Malaysia Pengajar (WSMP)	750 orang	150 orang	150 orang	150 orang	150 orang	150 orang	
		Bilangan projek menyertai Innovation Development Through Educational Activities (iDEA)	500 projek	100 projek	100 projek	100 projek	100 projek	100 projek	
		Bilangan pasukan robot menyertai Pertandingan Robotik ILKBS: Youth Robot Challenge (Y-Roboc)	400 pasukan	80 pasukan	80 pasukan	80 pasukan	80 pasukan	80 pasukan	
3.	Memperkasa tadbir urus melalui anugerah dan pengiktirafan	Anugerah ILKBS Terbaik	2 anugerah	-	1 anugerah	-	1 anugerah	-	
		Anugerah Pengurusan Terbaik	70 anugerah	14 anugerah	14 anugerah	14 anugerah	14 anugerah	14 anugerah	
		ILKBS mendapat persijilan MS ISO	104 persijilan	20 persijilan	21 persijilan	21 persijilan	21 persijilan	21 persijilan	

STRATEGI 2: MENINGKAT KEUPAYAAN BELIA SEBAGAI MODAL INSAN BERKEMAHIRAN

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	Mengoptimum pengambilan pelajar melibatkan kursus sepenuh masa	Bilangan pelajar	2,400 orang	4,000 orang	5,000 orang	5,000 orang	5,000 orang	5,000 orang	BPKB
2.	Meningkatkan penyertaan belia dan industri dalam latihan kemahiran jangka pendek merangkumi elemen <i>skilling, reskilling, upskilling dan cross-skilling/multiskilling (myyouth skills)</i>	Bilangan peserta	25,000 orang	5,000 orang	5,000 orang	5,000 orang	5,000 orang	5,000 orang	
3.	Program penyerlahan potensi pelajar ikpbs	Bilangan peserta	15,000 orang	3,000 orang	3,000 orang	3,000 orang	3,000 orang	3,000 orang	
		Bilangan kajian/laporan	5 kajian/laporan	1 kajian/laporan	1 kajian/laporan	1 kajian/laporan	1 kajian/laporan	1 kajian/laporan	
4.	Peningkatkan potensi diri melalui peluang latihan kemahiran kepada belia inklusif / berkeperluan khas	Bilangan peserta Program Latihan Kemahiran Inklusiviti Belia	280 orang	40 orang	60 orang	60 orang	60 orang	60 orang	

STRATEGI 3: MENINGKAT KUALITI LATIHAN DAN KEBERKESANAN TVET

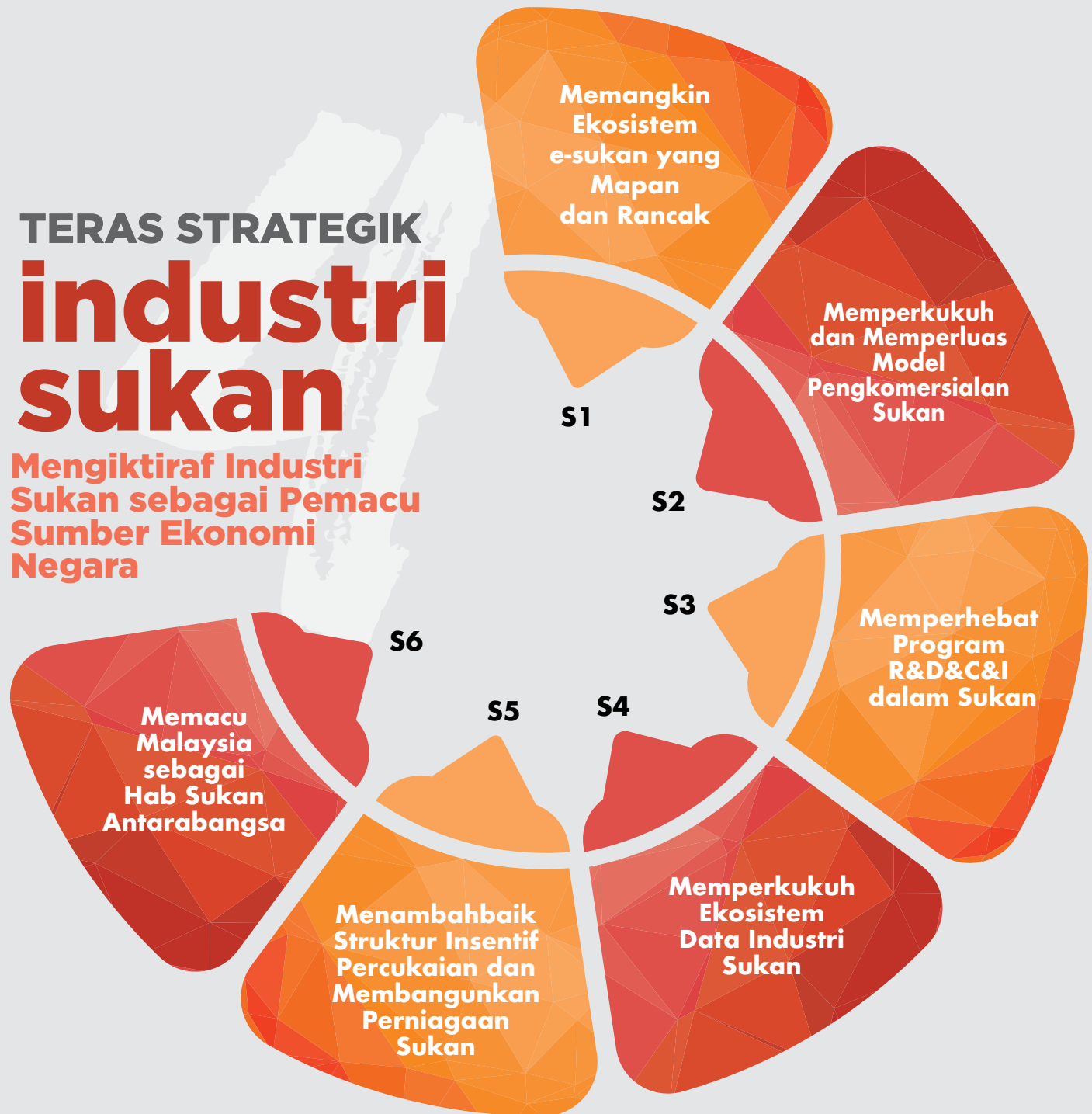
BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	Pembangunan tenaga pengajar ILKBS yang berkualiti tinggi	Bilangan peserta Program Peningkatan Kemahiran (PPK) Tenaga Pengajar	1,960 orang	360 orang	400 orang	400 orang	400 orang	400 orang	BPKB
		Bilangan peserta Latihan Sangkutan Industri (LSI)	525 orang	105 orang	105 orang	105 orang	105 orang	105 orang	
		Bilangan Pengajar	100 orang	20 orang	20 orang	20 orang	20 orang	20 orang	
		Bilangan peserta Simposium Kemahiran ILKBS	1,400 orang	200 orang	300 orang	300 orang	300 orang	300 orang	
		Anugerah i-Trainer Award ILKBS	15 anugerah	3 anugerah	3 anugerah	3 anugerah	3 anugerah	3 anugerah	
2.	Pembangunan kurikulum berdasarkan teknologi terkini bagi memenuhi kehendak industri	Bilangan program/kursus	100 program/kursus	20 program/kursus	20 program/kursus	20 program/kursus	20 program/kursus	20 program/kursus	BPKB
		Bilangan laporan	5 laporan	1 laporan	1 laporan	1 laporan	1 laporan	1 laporan	
3.	Pembangunan usahawan TVET (TVETpreneur)	Bilangan peserta kursus	250 orang	50 orang	50 orang	50 orang	50 orang	50 orang	BPKB
		Bilangan peserta Program Inkubator di ILKBS	1,050 orang	210 orang	210 orang	210 orang	210 orang	210 orang	
		Bilangan peserta Program Keusahawanan	525 orang	105 orang	105 orang	105 orang	105 orang	105 orang	
		Bilangan program Keusahawanan Agro kepada belia massa	500 orang	100 orang	100 orang	100 orang	100 orang	100 orang	
4.	Memperkasa penggunaan teknologi maklumat dan digital	Bilangan ILKBS	54 ILKBS	3 ILKBS	5 ILKBS	10 ILKBS	15 ILKBS	21 ILKBS	BPKB
		Bilangan projek	54 projek	3 projek	5 projek	10 projek	15 projek	21 projek	
		Bilangan laporan	1 laporan	-	1 laporan	-	-	-	

STRATEGI 4: MEMPERKASA KERJASAMA STRATEGIK DENGAN INDUSTRI

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	Pengantarabangsaan TVET KBS	Bilangan peserta	150 orang	10 orang	20 orang	30 orang	40 orang	50 orang	BPKB
		Bilangan <i>visiting professional</i>	6 orang	-	-	2 orang	2 orang	2 orang	
2.	Memperkasa kerjasama dan jalinan dengan agensi dan industri	Bilangan MoU	220 MoU	44 MoU	44 MoU	44 MoU	44 MoU	44 MoU	
		Bilangan dialog industri	25 siri	5 siri	5 siri	5 siri	5 siri	5 siri	
		Bilangan siri ILKBS Career Fiesta	25 Siri	5 siri	5 siri	5 siri	5 siri	5 siri	
		Bilangan program	18 program	2 program	3 program	3 program	5 program	5 program	
		Bilangan projek	25 projek	5 projek	5 projek	5 projek	5 projek	5 projek	

TERAS STRATEGIK industri sukan

Mengiktiraf Industri
Sukan sebagai Pemacu
Sumber Ekonomi
Negara



Mengiktiraf Industri Sukan Sebagai Pemacu Sumber Ekonomi Negara

Sukan merupakan sebuah industri di Malaysia dan diklasifikasikan sebagai sektor industri baharu yang semakin berkembang sejak 20 tahun yang lalu. KBS, iaitu organisasi yang bertanggungjawab terhadap pembangunan sukan negara, berusaha meletakkan sukan sebagai industri yang memberi impak kepada pertumbuhan ekonomi di samping menyumbang kepada Keluaran dalam Negara Kasar (KDNK) negara.

Industri sukan berupaya menjadi pencipta kekayaan baharu negara. Sukan perlu dilihat daripada perspektif yang lebih besar, iaitu kesan keluaran sampingannya (*spin-off effect*), misalnya daripada segi penyediaan peralatan sukan, media dan kejurulatihan. KBS optimis melihat peranan dan impak ekonomi yang boleh dimainkan oleh industri sukan, terutamanya pembinaan Akaun Satelit Sukan bagi menunjukkan sumbangan signifikan industri sukan kepada ekonomi negara.

Industri sukan di Malaysia turut menyumbang kepada KDNK negara secara tidak langsung pada setiap tahun. Peraturan ini terus meningkat dengan kepesatan aktiviti ekonomi yang dirangsang oleh pembangunan dan promosi aktiviti berteraskan sukan di Malaysia. Devika Nadarajah (2021) menyatakan bahawa rakyat Malaysia yang berjumlah 32.7 juta telah membelanjakan kira-kira RM430 juta untuk sukan, aktiviti luar dan rekreasi menurut Kementerian Perdagangan Antarabangsa dan Industri (MITI). Jumlah ini mewakili kira-kira satu peratus daripada jumlah keseluruhan KDNK negara.

Oleh itu, Teras Strategik 4 bertujuan untuk memperhebatkan sektor industri sukan negara agar perkembangan sektor ini lebih mampan dan berdaya saing di seluruh Malaysia dan di seluruh rantau Asia Tenggara dan menjadi penyumbang kepada pendapatan negara.

Strategi 1:

Memangkin ekosistem e-sukan yang mampan dan rancak

E-sukan di Malaysia merupakan cabang sukan yang berkembang secara progresif dan pantas. Oleh itu, e-sukan perlu dibangunkan secara meluas dan dapat dimainkan oleh seramai mungkin atlet. E-sukan merupakan salah satu sukan dalam kerangka Pelan Strategik yang dibangunkan demi memastikan negara boleh mencungkil bakat atlet yang dapat mengharumkan nama negara.

E-sukan yang bermula dengan pertandingan pada peringkat tempatan anjuran kelab telah mendapat tempat dalam Sukan Malaysia (SUKMA) Perak 2018. Malaysia juga menghantar atlet e-sukan ke Sukan Asia 2018 di Jakarta, Indonesia dan ke Sukan SEA 2019 di Manila, Filipina.

Sukan ini juga sedang dipertimbangkan untuk dipertandingkan pada Sukan Asia 2022 di Hangzhou, China dan tidak mustahil akan dipertandingkan juga di Sukan Olimpik.

Jumlah peminat e-sukan bertambah daripada 9.5 juta pada tahun 2016 kepada 19.8 juta pada tahun 2019 dan angka itu mewakili kira-kira 60.7 peratus penduduk Malaysia pada tahun 2019. Hakikat ini menunjukkan trend sukan ini semakin diminati oleh anak muda. Namun begitu, ekosistem sukan ini perlu dibangunkan, antaranya anak muda bukan hanya menjadi pemain tetapi mereka boleh melihat skop yang lebih luas, misalnya daripada segi penerbit permainan (*game publisher*) dan penciptaan kandungan (*content creation*) yang boleh menjana pendapatan.

Strategi 2:

Memperkuh dan memperluas model pengkomersialan sukan

Pengkomersialan sukan merupakan salah satu pendekatan utama untuk membangunkan industri sukan. **Penekanan terhadap pengkomersialan akan memberi impak dan sumbangan yang besar kepada ekonomi negara.** Menurut kajian KPMG The Business of Sports (2016), pasaran sukan dunia secara keseluruhannya, termasuk infrastruktur, acara, latihan, pengkomersialan dan pembuatan peralatan sukan menyumbang sejumlah AS\$600 hingga AS\$700 bilion. Segmen pemasaran sukan merupakan industri yang kedua terbesar di dunia dalam konteks perkembangan.

Pengkomersialan sukan termasuklah aspek penjualan, promosi atau penggunaan salah satu barangan sukan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil. Atlet, pengurus sukan (pengarah, jurulatih, pegawai teknikal, media, agensi perundangan dan lain-lain) serta pemegang taruh sukan mendapat keuntungan yang lumayan hasil daripada pembelian barangan sukan oleh peminat sukan yang sanggup berbelanja untuk melihat pasukan mereka beraksi. Peminat ini juga sanggup berbelanja untuk membeli cenderamata dan alat sukan yang dikaitkan atau dipromosikan oleh atlet atau pasukan kegemaran mereka.



Strategi 3:

Memperhebat program R&D&C&I dalam sukan

Segala penyelidikan dan pembangunan (R&D) teknologi sukan yang dilakukan oleh mana-mana pihak dalam negara, termasuk penyaluran dana dalam penyelidikan dan pembangunan teknologi sukan, perlu mendapat pemantauan khusus.

Pendekatan sains sukan yang turut disokong oleh penerapan teknologi sukan terbukti membantu para atlet negara menempa kejayaan pada peringkat antarabangsa.

Selain itu, bidang sukan ini boleh membantu penjana pendapatan melalui pengkomersialan produk yang sistematik dan perkhidmatan yang dihasilkan daripada penyelidikan yang telah dilaksanakan dengan jayanya. Program penggalakan inovasi produk sukan juga harus dilaksanakan dengan lebih banyak dan diuruskan dengan lebih efisien.

Di samping itu, kerjasama melalui perkongsian pintar dengan jenama produk antarabangsa perlulah diperluas dengan mengambil kira manfaat pemindahan teknologi yang boleh didapati oleh pemain industri tempatan yang berkolaborasi.

Strategi 4:

Memperkuh ekosistem data industri sukan

Pengurusan data dan statistik industri sukan yang merupakan segmen yang penting dalam memastikan keupayaan industri ini untuk terus berdaya saing dapat diukur dengan lebih tepat melalui penyelidikan yang dijalankan secara berterusan. Data yang dikumpulkan perlulah ditadbir secara sistematik dengan menggunakan pendekatan terkini, seperti pendigitalan data dan maklumat sukan.

Dalam keadaan pasaran ekonomi dunia yang tidak menentu, sektor industri sukan perlu menjadi salah satu penggerak kepada pertumbuhan ekonomi Malaysia.

Untuk menjadikan sukan sebagai sebuah industri yang penting indikator utama, ialah pelaksanaan kajian impak terhadap ekonomi, penyimpanan data yang berterusan dan pembinaan Akaun Satelit Sukan (SSA). Dengan adanya perkara-perkara ini, pengukuran impak sukan kepada ekonomi negara dapat dijalankan dan hal ini dapat meyakinkan kerajaan tentang kepentingan industri ini kepada kemakmuran ekonomi negara.

Oleh itu, satu pendekatan terbaik seperti pewujudan SSA harus digerakkan dalam memastikan pengurusan data industri sukan dapat dibuat secara sistematik dan lebih menyeluruh.

Strategi 5:

Menambah baik struktur insentif percukaian dan membangunkan perniagaan sukan

Insentif bersasar bagi pemerksaan industri sukan perlu diberikan perhatian khusus kerana insentif ini akan memberi kesan yang signifikan kepada industri sukan secara keseluruhan. Industri sukan kini bukan hanya menjadi platform kesihatan, sosial dan kecemerlangan malah lebih daripada itu. Kini, sukan ialah sebuah industri yang mampu menjana pendapatan individu dan seterusnya negara.

Oleh hal yang demikian, usaha memperkukuh struktur industri sukan supaya lebih berdaya saing; menyediakan pendekatan berkaitan penstrukturan semula insentif sukan; dan mewujudkan insentif baharu yang lebih berdaya saing perlu dilaksanakan dengan terancang.

Strategi 6:

Memacu Malaysia sebagai hab sukan antarabangsa

Industri sukan negara dilihat semakin pesat membangun. Berasaskan perkembangan dua sektor utama industri sukan, iaitu pemain dan permainan serta kelengkapan prasarana sukan, Malaysia kian dikenali sebagai hab sukan baharu antarabangsa.

Pelbagai kejohanan yang meliputi beberapa jenis sukan pada peringkat antarabangsa telah diadakan dan dirancang oleh pelbagai pihak, terutamanya kerajaan bagi memenuhi hasrat negara untuk menjadikan Malaysia sebagai titik tumpu atau hab sukan di rantau ini.

Kemampuan Malaysia menganjurkan Temasya Sukan SEA (1977, 1989, 2001, 2017), Hoki Piala Dunia (2002), Kejohanan Tahunan Malaysia Grand Prix F1, MotoGP dan sebagainya mengukuhkan kenyataan tentang kemampuan dan kepakaran Malaysia untuk menganjurkan temasya sukan peringkat antarabangsa. Selain itu, kejohanan seperti Le Tour de Langkawi, BWF Badminton Super Series dan banyak lagi turut mengesahkan keupayaan Malaysia untuk menjadi hab sukan antarabangsa.

Di samping itu, pendayaupayaan pegawai Badan Sukan Kebangsaan dapat diperkukuh melalui inisiatif menjadikan Malaysia sebagai hab operasi untuk badan sukan antarabangsa, seperti Asian Football Confederation (AFC) dan Badminton World Federation (BWF).

TERAS STRATEGIK 4: MENGIKTIRAF INDUSTRI SUKAN SEBAGAI PEMACU SUMBER EKONOMI NEGARA

OBJEKTIF STRATEGIK: TRANSFORMASI INDUSTRI SUKAN SEBAGAI PEMANGKIN EKOSISTEM NEGARA YANG MAPAN

STRATEGI 1: MEMANGKIN EKOSISTEM E-SUKAN YANG MAPAN DAN RANCAK

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	Memupuk kolaborasi antara syarikat dalam ekosistem e-sukan melalui persidangan Industri	Bilangan penyertaan dalam persidangan	26,000 orang	2,000 orang	5,000 orang	5,000 orang	7,000 orang	7,000 orang	IMPACT
2.	Memudahkan proses penganjuran kejohanan e-sukan	Bilangan Kejohanan e-sukan yang dianjurkan di atas platform esukan.gg	360 kejohanan	10 kejohanan	50 kejohanan	100 kejohanan	100 kejohanan	100 kejohanan	
3.	Kejohanan dan liga kebangsaan Esukan Malaysia	Bilangan penyertaan dari pemain akar umbi dan profesional	36,500 orang	2,000 orang	5,000 orang	7,500 orang	10,000 orang	12,000 orang	
		Bilangan tontonan dari peminat Esukan melalui platform esukan	5 juta tontonan	1 juta tontonan	1 juta tontonan	1 juta tontonan	1 juta tontonan	1 juta tontonan	
4.	Memperkuhkan kedudukan Malaysia sebagai e-sukan di Asia Tenggara melalui menganjuran Kejohanan Esukan serantau/ bertaraf antarabangsa	Bilangan kejohanan serantau/ bertaraf antarabangsa yang dijalankan di Hab e-sukan Negara/ Hab ESI	4 kejohanan	-	1 Kejohanan	1 Kejohanan	1 Kejohanan	1 Kejohanan	

STRATEGI 2: MEMPERKUKUH DAN MEMPERLUAS MODEL PENGKOMERSIALAN SUKAN

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU	
				2021	2022	2023	2024	2025		
1.	Pengkomersialan hasil R&D melalui <i>Joint Venture</i> (JV) bersama Industri	Nilai Jualan Tahunan (<i>Annual gross sales value</i>)	<p>Pengkomersialan produk 'Recovery Boot' ISN.</p> <p>Pengkomersialan produk 'sistem pengurusan fasiliti pintar'.</p> <p>Pengkomersialan produk pemakanan 'easy grab'.</p> <p>Pengkomersialan produk mesin <i>vending</i> pintar untuk produk makanan patuh syariah.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 5% Ekuiti Saham Syarikat. Pemasaran produk teknologi tempatan pada harga 25% harga import. 10% Ekuiti Saham Syarikat. 100 operator fasiliti sukan dan rekreasi <i>subscribe</i> sistem. 45% perkongsian keuntungan jualan produk. 500,000 unit jualan. 30% Ekuiti Saham Syarikat. 1,000 unit mesin <i>vending</i> dijual/dikomisen. 						ISN
		Bilangan DTC <i>on-boarding</i>	<p>Pengkomersialan sistem pintar AgileMAS, sebagai platform <i>single landing</i> perusahaan dan perkhidmatan ke pengguna.</p> <p>Projek pembangunan adalah secara <i>Joint Venture</i> (<i>matching grant</i> 1:1). Pembangunan sistem fasa 1.1 (AgileMAS) sedang dibangunkan, antaranya ialah:</p> <p>a) Project Mobilisation Phase 1 (100%-WIP).</p> <p>b) URS and System Architecture Design (80%-WIP).</p> <p>c) Licensing Provisioning (40%- WIP).</p> <p>d) Platform Wireframe and UI/UX Design (50%-WIP).</p>	50% IP dan perkongsian keuntungan produk			<ul style="list-style-type: none"> 5 cabang sektor utama sistem bersama rakan industri yang lain. 500,000 <i>on-boarding</i> 			
		Bilangan produk yang dikomersialkan ke pasaran	Pengkomersialan Hasil R&D Projek Basikal Olimpik Tokyo.	=			100 unit jualan basikal trek			

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
2.	Merancang komersialan aktiviti sukan di peringkat akar umbi melalui MySukanTV	Bilangan kejohanan yang disiarkan di MySukanTV	170 Kejohanan	-	20 kejohanan	50 kejohanan	50 kejohanan	50 kejohanan	IMPACT
		Jumlah pendapatan yang dijana melalui MySukanTV	RM 100,000	-	RM 10,000	RM 20,000	RM 30,000	RM 40,000	
		Bilangan tontonan di platform MySukanTV	2 juta tontonan	100,000 tontonan	150,000 tontonan	250,000 tontonan	500,000 tontonan	1,000,000 tontonan	
3.	Pendigitalan kemudahan sukan	Bilangan kemudahan yang menggunakan sistem tempahan baru	25 projek @ kemudahan	5 projek	5 projek	5 projek	5 projek	5 projek	JBSN
4.	Pemasaran Fasiliti Sukan	Bilangan dan nilai penajaan	2 Penajaan <i>naming rights</i> (korporat) dan 3 penajaan komersial bernilai RM10 juta	RM 10 Juta					PSM
		Bilangan jenama domestik dan antarabangsa di sekitar KLSC	5 jenama baru di KLSC	2 jenama		3 jenama			
5.	Mewujudkan kerjasama rakan pintar dalam penggunaan dan pengurusan <i>venue</i>	Bilangan ikatan perjanjian MOU dengan rakan pintar yang sewajarnya yang mendatangkan manfaat positif kepada PSM.	5 hingga 10 rakan pintar dalam masa 5 tahun	-	5 rakan pintar	-			SIS / PSM
6.	Membangunkan Sistem Atas Talian (<i>online development</i>)	Pertambahan tempahan melalui aplikasi atas talian Pertambahan pelanggan yang menggunakan kod QR untuk tujuan pembayaran aktiviti	Membangunkan infrastruktur Teknologi Maklumat (platform aplikasi sistem merangkumi <i>hardware, software, dan service</i>) tempahan untuk menjalankan tempahan atas talian.	Membangunkan 2 aplikasi (i) Laman Web (ii) Aplikasi iOS/Android		-	-		

STRATEGI 3: MEMPERHEBAT PROGRAM R&D&C&I DALAM SUKAN

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	Sports Technology Accelerator Laboratory (STAL)	Bilangan syarikat <i>start-up</i> sukan yang dibimbing dan dimajukan	17 syarikat	-	2 syarikat	5 syarikat	5 syarikat	5 syarikat	ISN
		Bilangan syarikat yang diletakkan di bawah fasiliti inkubator teknologi sukan di Teknologi Park Malaysia (kumulatif)	7 syarikat	-	-	2 syarikat	3 syarikat	2 syarikat	
2.	Program Pengkomersialan R&D Teknologi Sukan	Bilangan MOU bersama IPTA/S yang telah dimeterai (kumulatif)	12 MOU	-	3 MOU	3 MOU	3 MOU	3 MOU	
		Bilangan projek pengkomersialan R&D yang diluluskan bersama dana	10 projek	-	2 projek	2 projek	3 projek	3 projek	
		Bilangan produk yang dikomersialkan	6 produk	-	-	2 produk	2 produk	2 produk	
3.	Program inovasi produk sukan tempatan (<i>product innovation</i>) untuk pasaran eksport	Bilangan produk, peralatan, formula yang diinovasi	7 produk	-	1 produk	2 produk	2 produk	2 produk	

STRATEGI 5: MENAMBAHBAIK STRUKTUR INSENTIF PERCUKAIAN DAN MEMBANGUNKAN PERNIAGAAN SUKAN

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	Geran Sukan	Bilangan pakej geran berkaitan pembangunan sukan yang ditawarkan	5 pakej geran	-	-	1 pakej geran	2 pakej geran	2 pakej geran	SIS
2.	Insentif Cukai Individu	Peratus peningkatan gaya hidup sihat dan jualan barangan sukan	10% peningkatan setiap tahun	-	10%	10%	10%	10%	
3.	Fasilitasi Perdagangan (MySports Globe)	Bilangan syarikat yang berjaya menembusi pasaran global	7 syarikat tempatan	-	-	2 syarikat	2 syarikat	3 syarikat	
4.	Free-Trade Zone	Bilangan perniagaan baharu yang dibina	7 perniagaan	-	-	2 perniagaan	2 perniagaan	3 perniagaan	

STRATEGI 4: MEMPERKUKUKKAN EKOSISTEM DATA INDUSTRI SUKAN

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	Kajian Impak Ekonomi Industri Sukan (<i>Sports Industry Economic Impact Study</i>)	Dokumen Laporan Impak Ekonomi Industri Sukan	Penghasilan 1 Dokumen Laporan Impak Ekonomi Industri Sukan	Gerak Kerja Kajian Impak Ekonomi Industri Sukan			-	-	SIS
2.	Penyediaan Akaun Satelit Sukan (SSA)	Platform Akaun Satelit Sukan	Pengwujudan 1 Platform Akaun Satelit Sukan	-	Gerak kerja pewujudan Akaun Satelit Sukan (SSA)				

STRATEGI 6: MEMACU MALAYSIA SEBAGAI HAB SUKAN ANTARABANGSA

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
1.	Merealisasikan KLSC sebagai hub sukan dan hiburan melalui aktiviti pengkomersialan	Bilangan penggunaan <i>venue</i> acara setiap tahun	400 acara di pelbagai <i>venue</i> KLSC menjelang 2025	-	250	300	350	400	PSM
	Bekerjasama dalam penganjuran Konferen Pengurusan <i>Venue</i> dan Ekspo Sukan	Peratusan kenaikan keuntungan Komersil melalui penganjuran acara		5%	10%	10%	15%	20%	
2.	<i>MySports Hub</i>	Proses pewujudan	Penubuhan <i>MySports Hub</i>		Pra Perancangan & Pelaksanaan bermula			Siap sepenuhnya	
3.	Pendigitalan tontonan (<i>Digitalization of sports viewing experience</i>)	Bilangan sukan yang mengadaptasi teknologi pendigitalan	3 sukan	-	-	1 (bola sepak)	2 sukan (renang) 1 (pertandingan indoor)		
4.	<i>Diversify usage of the sports facilities</i>	Bilangan stadium yang mengaplikasikan <i>diversify usage</i>	2 stadium	-	-	1 Axiata (e-sukan)	1 DSP (dewan pelbagai guna)		
5.	Penganjuran acara-acara sukan bermotor antarabangsa dan tempatan	Peratusan peningkatan pengunjung ke MotoGP	Peningkatan pengunjung sebanyak 17,100 orang dalam tempoh 5 tahun	2%	2%	2%	2%	2%	SIC
	Tempahan penggunaan fasiliti	Peratusan peningkatan penggunaan litar tahunan	Penggunaan litar tahunan mencapai 74% dalam tempoh 5 tahun	40%	60% **Acara kembali dianjurkan pasca pandemik	65%	70%	74%	
	Penganjuran <i>Track days</i>	Penganjuran <i>Open Track Days</i> dan <i>Cycling Track Days</i> untuk meningkatkan penggunaan litar di kalangan masyarakat	Penganjuran <i>Open Track Days</i> dan <i>Cycling Track Days</i> mencapai minimum 40 hari setahun	40 hari	40 hari	40 hari	40 hari	40 hari	

BIL.	PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
				2021	2022	2023	2024	2025	
6.	SIC pemangkin pembangunan industri sukan negara	Jumlah jalinan kerjasama strategik tahunan	25 kerjasama strategik	5 kerjasama strategik	5 kerjasama strategik	5 kerjasama strategik	5 kerjasama strategik	5 kerjasama strategik	SIC
7.	SIC sebagai hab edutainment negara	Peratusan acara bukan sukan bermotor yang dianjurkan di SIC	15% acara bukan sukan bermotor (sasaran keseluruhan dalam tempoh 5 tahun)	15%	15%	15%	15%	15%	

TERAS STRATEGIK

tadbir urus

**Pemantapan
Penyampaian
Perkhidmatan
Kementerian**

S1

**Pembudayaan
Projek
Pembangunan
Kementerian
Berpaksikan
Outcome yang
Bertemakan
Rakyat**

S2

**Memperkasakan
Pengurusan
Sumber Manusia
dalam
Penyampaian
Perkhidmatan
yang Berkualiti**

S4

**Memperkukuh
Komunikasi
Strategik dan
Mengoptimumkan
Peranan Media**

S3

**Meningkatkan
Kecekapan Tadbir
Urus**

Pemantapan Penyampaian Perkhidmatan Kementerian

Teras ini adalah sebagai garis panduan dalam memastikan tadbir urus Kementerian dibudayakan dengan nilai integriti yang tinggi di mana ia merangkumi kecekapan dan keberkesanan penyampaian perkhidmatan oleh penjawat awam di Kementerian selari dengan visi dan misi Jabatan Perkhidmatan Awam (JPA) untuk merealisasikan perkhidmatan awam yang berprestasi tinggi, diyakini dan dipercayai rakyat.

Pada masa ini, dalam situasi ekonomi yang mencabar, pastinya setiap duit yang dibelanjakan perlu memberi maafaat dan digunakan sebaiknya. Ini adalah penting kerana masyarakat perlu mengetahui setiap duit cukai yang dikeluarkan dapat dinikmati faedahnya. Dalam era globalisasi yang serba mencabar ini, dengan penggunaan media sosial yang berkembang pesat, acapkali kita melihat dan membaca kecaman masyarakat terhadap projek/program yang dilaksanakan Kerajaan.

Walaupun program/ projek yang dilaksanakan mempunyai hasil yang cemerlang ia sering dilihat sebagai tidak memenuhi sasaran yang ditetapkan. Hal ini kerana kebanyakan program/ projek yang dilaksanakan tidak dinilai dengan baik dari segi aspek keberkesanan. Banyak langkah dan inisiatif yang telah diambil, walau bagaimanapun, ia tidak dapat dibuktikan dengan data dan fakta untuk meyakinkan masyarakat. Sehubungan itu, Kajian Penilaian Outcome akan dijalankan ke atas sekurang-kurangnya 5 program/ projek dalam setahun dan pewujudan jawatankuasa kajian di peringkat Kementerian dan Agensi akan turut direalisasikan.

Selain itu, kewajaran bagi Ketua Perkhidmatan skim perkhidmatan bukan guna sama untuk membuat pelan penggantian (succession planning) lebih awal bagi memastikan peralihan jawatan tertinggi skim perkhidmatan berkaitan lebih teratur dan lancar. Selain daripada itu, perancangan tersebut juga dapat menyediakan peluang dan laluan kerjaya yang jelas kepada pegawai-pegawai yang sedang berkhidmat.

Ketidakpatuhan penjawat awam dalam pengurusan kewangan seperti ketidakpatuhan terhadap peraturan dan pekeliling yang berkuatkuasa, proses kerja serta dokumen yang tidak lengkap dan kemas kini menyumbang kepada ketirisan wang awam seterusnya berlakunya pembaziran, penyelewengan dan kerugian.

Oleh yang demikian, setiap isu pengauditan haruslah diambil tindakan pembetulan dan penambahbaikan bagi memastikan ianya tidak berulang. Komitmen pengurusan dalam menangani isu-isu audit harus menjadi antara fokus utama agar ianya menjadi pengajaran dan tidak berulang lagi.

Strategi 1:

Pembudayaan projek pembangunan Kementerian berpaksikan outcome yang bertemakan rakyat

Hala tuju strategi ini adalah memastikan setiap projek pembangunan yang dilaksanakan mempunyai nilai outcome yang berimpak tinggi terutamanya kepada rakyat. Setiap projek yang dirancang hendaklah memberi sumbangan dan manfaat sepenuhnya. Kajian Penilaian Outcome bagi projek-projek Kementerian dijadikan sebagai budaya Kementerian untuk mengukur tahap keberkesanan projek dalam aspek penggunaannya serta mampu menyumbangkan kepada sosio-ekonomi negara.

Strategi 2:

Memperkasakan pengurusan sumber manusia dalam penyampaian perkhidmatan yang berkualiti

Hala tuju strategi ini adalah bagi mengukuhkan tahap kompetensi tenaga kerja KBS dengan meningkatkan kemahiran dan kualiti kerja yang lebih efektif dan efisien.

Strategi 3:

Meningkatkan kecekapan tadbir urus KBS

Mempertingkatkan kecekapan pengurusan melalui perancangan hala tuju dan pelaksanaan kerangka tindakan yang berkesan.

Strategi 4:

Memperkukuhkan komunikasi strategik dan mengoptimumkan peranan media

Strategi ini bertujuan merancang dan mengenal pasti mekanisme pengurusan perhubungan pelanggan dengan peningkatan kadar kepuasan pelanggan sebanyak 2% setahun serta melaksanakan usaha-usaha penambahbaikan. Selain itu, peningkatan pemantauan aduan melalui penggunaan Sistem Pengurusan Aduan Awam Bersepadu (SISPAA) yang dibangunkan oleh Biro Pengaduan Awam (BPA), Jabatan Perdana Menteri akan terus ditambahbaik dari semasa ke semasa. Kerjasama strategik dengan pihak media melalui perancangan dan pelaksanaan Pelan Komunikasi Strategik Media juga menjadi keutamaan dalam pelaksanaan strategi ini.

TADBIR URUS

TERAS STRATEGIK: PEMANTAPAN PENYAMPAIAN PERKHIDMATAN KEMENTERIAN

OBJEKTIF TERAS: MENINGKATKAN KECEKAPAN DAN KEBERKESANAN PERKHIDMATAN PENJAWAT AWAM KEMENTERIAN

STRATEGI 1: PEMBUDAYAAN PROJEK PEMBANGUNAN KEMENTERIAN BERPAKSIKAN OUTCOME YANG BERTEMAKAN RAKYAT

PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN KESELURUHAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
			2021	2022	2023	2024	2025	
Kajian Penilaian Outcome	Lima (5) Kajian Penilaian Outcome program/ projek KBS dijalankan setiap tahun	2021 - 2025	85%	85%	85%	85%	85%	BPN

STRATEGI 2: MEMPERKASAKAN PENGURUSAN SUMBER MANUSIA DALAM PENYAMPAIAN PERKHIDMATAN YANG BERKUALITI

PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN KESELURUHAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
			2021	2022	2023	2024	2025	
Training Needs Analysis (TNA)	Satu (1) garis panduan disediakan	2021 - 2025	-	-	1 garis panduan	1 garis panduan	1 garis panduan	BPSM
Pelan penggantian	Satu (1) pelan disediakan	2021 - 2025	-	1 pelan	1 pelan	1 pelan	1 pelan	BPSM

STRATEGI 3: MENINGKATKAN KECEKAPAN TADBIR URUS KBS

PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN KESELURUHAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
			2021	2022	2023	2024	2025	
Pelaksanaan Mesyuarat Jawatankuasa Audit (JKA)	Pelaksanaan Mesyuarat Jawatankuasa Audit (JKA) dalam setahun	4 kali setahun	4 mesyuarat	4 mesyuarat	4 mesyuarat	4 mesyuarat	4 mesyuarat	Unit Audit Dalam (UAD)
Pelan Antirasuah Organisasi (OACP) KBS	24 inisiatif di bawah OACP KBS digerakkan bagi tempoh lima (5) tahun 2021-2025	2021 - 2025	4 inisiatif	2 inisiatif	6 inisiatif	6 inisiatif	6 inisiatif	Peneraju: 11 bahagian terlibat: 1. UI 2. BPN 3. BKP 4. ADAMAS 5. UAD 6. BA 7. BKEW 8. BPKB 9. BPSM 10. UKK 11. IYRES
Pengurusan belanjawan berkesan	Peratus pencapaian prestasi belanja mengurus dan pembangunan	99%	99%	99%	99%	99%	99%	BKEW BPN

PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN KESELURUHAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
			2021	2022	2023	2024	2025	
Pelan Strategik Pendigitalan (PSP) KBS Tahun 2021-2025	a. Hasil Analisis Persekitaran Semasa ICT	2021	100%					BPM
	b. Pembangunan PSPKBS 2021-2025	1 Pelan		100%				BPM
	c. Peratus Kemajuan Pelan Tindakan PSPKBS yang merangkumi:	4 Program		20%	40%	80%	100%	BPM
	i. Pembangunan dan Pemantapan Perkhidmatan Digital;							
	ii. Pemeraksanaan Infrastruktur Digital							
iii. Pemantapan Kepakaran dan Pembudayaan Digital; dan								
iv. Pemantapan Tadbir Urus Digital.								
Kecekapan pembayaran bil dalam tempoh 14 hari.	Notis peringatan yang berterusan	2021 - 2025	92 notis	97 notis	97 notis	97 notis	97 notis	BA

STRATEGI 4: MEPERKUKUHKAN KOMUNIKASI STRATEGIK DAN MENGOPTIMUMKAN PERANAN MEDIA

PROGRAM UTAMA	INDIKATOR SASARAN	SASARAN KESELURUHAN	TAHUN					AGENSI PENERAJU
			2021	2022	2023	2024	2025	
Kajian Kepuasan Pelanggan	Peratus Pencapaian Kajian Kepuasan Pelanggan	Peningkatan 2% setiap tahun	83%	85%	87%	89%	91%	UKK
Laporan dan Pemantauan Aduan menerusi SISPAAs KBS	Peratus Aduan Berasas yang diselesaikan dalam tempoh yang ditetapkan	Peningkatan 2% setiap tahun	93%	95%	96%	97%	99%	UKK
Pelan Komunikasi Strategik KBS	Peratus Peningkatan Liputan Berita	Peningkatan 5% daripada 120 Item setiap tahun	120 Item	120 Item	126 Item	132 Item	138 Item	UKK



PENUTUP

Nilai-nilai Bersama

Enam

nilai
bersama
Warga KBS



Profesionalisme

Mempunyai pengetahuan, kepakaran dan sifat dedikasi terhadap kerja dalam penyampaian tugas dan pelaksanaan kerja yang sewajarnya untuk mencapai kecemerlangan kementerian.

- **Berfikiran terbuka**
- **Berilmu dan berpencerahan**
- **Berkemahiran**
- **Berkepimpinan**
- **Komunikasi berkesan**
- **Berdaya saing**



Proaktif

Merangka dan bertindak berdasarkan adaptasi terhadap situasi dan mengamalkan komunikasi yang baik dan bersegera dalam memberikan respons kepada rakyat.

- **Pemikiran kritis dan analitik**
- **Berdaya tindak**
- **Beraspirasi dalam penyampaian perkhidmatan**
- **Menyampaikan perkhidmatan dengan sepenuhnya**
- **Cepat memberikan respons kepada semua urusan pelanggan**
- **Mengemas kini perkembangan urusan sehingga selesai**



Integriti

Melestari budaya integriti dalam kalangan warga KBS merupakan inisiatif murni ke arah pembentukan tabdir urus yang cemerlang bagi sesebuah organisasi. Penerapan prinsip moral, etika dan pematuhan undang-undang serta dasar-dasar kerajaan dapat membantu warga KBS meningkatkan kefahaman serta memelihara mereka daripada segala bentuk penyelewengan.

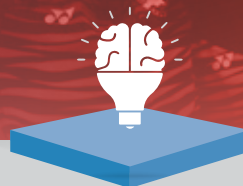
- **Jujur**
- **Akauntabiliti**
- **Telus**
- **Amanah**



Kebersamaan

Mengenal pasti segala kekuatan dan kelebihan warga pasukan dalam mewujudkan elemen positif dalam budaya kerja serta membina hubungan baik dengan berinteraksi secara efektif bersama warga kementerian bagi mencapai visi, misi dan objektif yang sama.

- **Hormat-menghormati**
- **Bekerjasama**
- **Berpartisipasi mencipta suasana kerja yang menyenangkan**
- **Saling berkongsi**
- **Kepedulian terhadap sesama warga**



Inovatif

Mempunyai kemahuan untuk merubah satu idea kepada satu tahap yang lebih baik dan efektif serta optimis dalam setiap keadaan dan situasi.

- **Meneroka semua kemungkinan**
- **Penghasilan keluaran (output) berkualiti yang dipacu data**
- **Kolaborasi efektif**
- **Pengenalan ke arah idea baharu**



Inklusif

Bersifat inklusif dalam pendekatan strategi dan pengiktirafan merangkumi semua kumpulan sasar hingga ke peringkat akar umbi.

- **Menyeluruh**
- **Komprehensif**
- **Bertanggungjawab**

Faktor Penentu Kejayaan

Faktor penentu kejayaan merupakan tonggak utama untuk memastikan keberhasilan pelaksanaan strategi dan program yang telah dirangka dalam Pelan Strategik KBS 2021–2025. Antara elemen penentu kejayaan ialah:

Penjenamaan program (*Programme branding*)

Penjenamaan amat penting untuk membolehkan pelanggan KBS mengenal pasti program yang ditawarkan dengan mudah dan melibatkan diri secara sukarela. KBS sentiasa mengutamakan penjenamaan program untuk menarik dan mengekalkan pelanggan yang sedia ada melalui penyediaan program yang selari dengan apa yang digambarkan oleh sesuatu jenama. KBS memberi penekanan kepada penjenamaan yang baik bagi menjadikan setiap yang dirancang dan dilaksanakan dapat memberi impak terbaik kepada kumpulan sasar. Penjenamaan yang bersifat strategik dapat memastikan mesej dapat disampaikan kepada pelanggan dan program kekal relevan dan efisien.

Tadbir urus yang baik (*Good governance*)

Tadbir urus yang baik bukan sahaja melibatkan ketua jabatan tetapi melibatkan pegawai dan kakitangan di semua peringkat pengurusan dalam melaksanakan tanggungjawabnya secara telus, berakauntabiliti dan berhemat dari segi pengambilan keputusan dan penyampaian hasil.

Keutamaan perlu diberikan kepada pematuhan terhadap prosedur dan peraturan bagi memastikan semua strategi dan pelan tindakan yang dirancang dapat dilaksanakan dengan baik tanpa sebarang teguran audit dan mematuhi penarafan kualiti yang telah ditetapkan.

Fungsi dan punca kuasa yang jelas berkaitan pelan tindakan yang dilaksanakan amat penting bagi mengelakkan isu kekeliruan, kesilapan dan pertindihan tugas.

Komitmen semua Bahagian dan Agensi KBS untuk mencapai objektif yang ditetapkan amat penting bagi memastikan program dan aktiviti yang dilaksanakan dapat mencapai *outcome* yang optimum.

Pengaplikasian teknologi (Application of technology)

Perkembangan pantas teknologi membolehkan organisasi menyampaikan perkhidmatan dengan lebih berkesan dan menyeluruh. KBS tidak ketinggalan dalam mengaplikasikan teknologi dan digital dalam pelaksanaan program, pembangunan dan pengurusan fasiliti, penyelidikan dan pembangunan serta tadbir urus. Penggunaan teknologi dan pendigitalan mampu melonjakkan peranan KBS selaras dengan trend kumpulan sasaran. Dalam situasi norma baharu, peyampaian perkhidmatan secara maya sudah mula meluas dan KBS perlu mengambil peluang ini supaya tidak ketinggalan dalam arus perubahan.

Pendekatan baharu (New approach)

KBS perlu dan sentiasa mengambil pendekatan baharu yang merentas setiap pemegang taruh dalam pembangunan belia dan sukan. Program yang dilaksanakan perlu diberi nafas baharu sejajar dengan trend dan keperluan semasa. Program dengan nafas baharu penting untuk memastikan setiap polisi dan program yang dirangka dapat memberi impak besar yang signifikan kepada pemegang taruh dan seterusnya menjadikan KBS sebagai kementerian yang penting dalam perkhidmatan awam. KBS juga perlu merancang setiap pendekatan yang diambil dengan betul dan menggabungkan kaedah yang terbaik demi membentuk golongan belia yang seimbang dan pembangunan sukan yang lebih cemerlang.

Dipacu data (Data-driven)

KBS perlu menjadi peneraju data berkaitan belia, sukan dan industri sukan. Data yang strategik dapat memberikan kekuatan yang luar biasa kepada kementerian ini dan membantu membuat keputusan yang tepat sekaligus memberi manfaat kepada rakyat secara keseluruhan.

Melalui data, KBS dapat menganalisis, merangka dan melaksanakan setiap polisi dan program secara lebih berkesan dan berimpak tinggi. Melalui data juga, sistem penyampaian KBS akan sentiasa bersifat relevan dan simetri dari sudut ketelusan dan akauntabiliti. KBS dapat mengurus dan merealisasikan nilai data secara cekap dan holistik serta mengukuhkan perkongsian data merentas agensi dalaman dan luaran. KBS akan sentiasa komited dalam menguruskan data yang diperolehi oleh semua pihak dalam merangka dan melaksanakan segala aktiviti.

Sinergi antara agensi (*Inter-agency synergy*)

Sinergi antara jabatan dan agensi kerajaan perlu dimanfaatkan dalam setiap sistem penyampaian dan pelaksanaan polisi serta program KBS. Sinergi ini banyak membantu tahap kecekapan KBS seiring dengan prestasi cemerlang tanpa meningkatkan sumber dalaman dan juga lebih bersifat efektif. Pembangunan belia dan sukan memerlukan kerjasama erat antara antara agensi lain bagi merealisasikan hasrat kerajaan dalam melahirkan belia yang cemerlang. Sinergi ini juga harus memfokuskan kepada penghasilan idea kreatif, kolaboratif jabatan atau agensi, penglibatan kos minimum, pelaksanaan segera dalam mendapatkan hasil yang berimpak tinggi serta meningkatkan sistem penyampaian kerajaan kepada rakyat.

Pelan komunikasi strategik (*Strategic communication plan*)

Pelan Komunikasi Strategik KBS dirangka bagi memenuhi pelan jangka panjang KBS. Menerusi pelan ini, perancangan teliti dibuat dengan menyelaraskan aktiviti komunikasi untuk menyebarkan maklumat yang berhubung dengan perkhidmatan teras KBS.

Fokus pelan komunikasi strategik ini terletak pada usaha KBS memaparkan dan mempromosi entiti KBS menerusi pelbagai aktiviti komunikasi yang bertindak sebagai strategi untuk mendekati khalayak sasaran. Pelan Komunikasi Strategik KBS ini dirangka pada setiap tahun selaras dengan perkembangan semasa dan bersifat dinamik.

Pelan Komunikasi Strategik KBS juga berperanan dalam memastikan sistem pengurusan aduan KBS mencapai matlamat yang telah ditetapkan.

PENUTUP

Pelan Strategik KBS 2021–2025 yang mengandungi 4 Teras Strategik, 21 Strategi dan 123 Pelan Tindakan telah dirangka berdasarkan bidang tugas dan peranan semasa KBS dan didokumenkan untuk dilaksanakan dalam tempoh lima tahun. Pelan Strategik ini sebagai panduan kepada KBS dalam menerajui usaha ke arah memperkasakan Belia Sejahtera dan Negara Bersukan selaras dengan Dasar Belia Malaysia dan Dasar Sukan Negara.

Selain itu, pelan strategik ini disusun bagi menangani isu–isu dan cabaran negara untuk kesejahteraan belia dan pembangunan sukan secara holistik.

Justeru itu, KBS komited untuk memastikan keberkesanan pelaksanaan setiap program yang berteraskan visi dan misi kementerian serta menyokong agenda pembangunan negara bagi tempoh lima tahun seterusnya merealisasikan hasrat untuk mencapai kecemerlangan belia dan sukan. Sokongan berterusan merentasi pelbagai agensi dan kementerian menjadi faktor penting dalam garapan pelan strategik ini serta seiring dengan cabaran masa kini dan persekitaran yang sentiasa mengalami perubahan. Penjajaran kepada dasar semasa kerajaan dalam setiap perancangan dan pelaksanaan strategi kementerian akan memastikan KBS sentiasa berada di landasan yang betul seterusnya mencerminkan komitmen dan usaha berterusan pihak kerajaan dalam mendepani lima tahun mendatang.



Glosari

ADAMAS	Agensi Anti-Doping Malaysia
AFC	Asian Football Confederation
ARPRM	Anugerah Remaja Perdana Rakan Muda
BSN	Bulan Sukan Negara
BWF	Badminton World Federation
CAGR	Compound Annual Growth Rate
COVID-19	Coronavirus Disease
CRM	Corruption Risk Management
DBM	Dasar Belia Malaysia
DSN	Dasar Sukan Negara
ECOSOC	Youth Forum of the United Nations Economic and Social Council
ESI	Esports Integrated
HBN	Hari Belia Negara
HKBM	Hari Kesukarelawan Belia Malaysia
HSN	Hari Sukan Negara
i4.0	Industri 4.0
IAM	Inspirasi Anak Muda
IBM	Indeks Belia Malaysia
IBSM	Indeks Budaya Sukan Malaysia
ICT	Information and Communication Technology
IKBN	Institut Kemahiran Belia Negara
i-LEAD	Institut Pembangunan dan Kecemerlangan Kepimpinan
ILKBS	Institut Latihan Kemahiran Belia dan Sukan
IR 4.0	Revolusi Perindustrian Keempat
ISN	Institut Sukan Negara
IYRES	Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia
JBSN	Jabatan Belia dan Sukan Negara
JENESYS	Japan-East Asia Network of Exchange for Students and Youths
KBS	Kementerian Belia dan Sukan
KDNK	Keluaran dalam Negara Kasar
LiSUS	Liga Sukan untuk Semua
MFLS	Malaysia Future Leaders School
MIYE	Malaysia International Youth Exchange
MPBN	Majlis Perundingan Belia Negara
MSN	Majlis Sukan Negara
NCD	Non-Communicable Diseases

NEET	Not in Education, Employment, or Training
ODS	Orang Diselia
OKU	Orang Kurang Upaya
PADU	Projek Angkat dan Upaya
PENJANA	Pelan Jana Semula Ekonomi Negara
PKP	Perintah Kawalan Pergerakan
PPPBM	Pejabat Pendaftar Pertubuhan Belia
PPS	Pejabat Pesuruhjaya Sukan
PSM	Perbadanan Stadium Malaysia
PYD	Positive Youth Development
R&D	Pembangunan dan Penyelidikan
R&D&C&I	Research, Development, Commercialization and Innovation
RMDO	Rakan Muda Day Out
RMKe-12	Rancangan Malaysia Kedua Belas
SOP	Prosedur Operasi Standard
SPN	Skim Perantisan Nasional
SSYEAP	The Ship for Southeast Asian and Japanese Youth Programme
SUKMA	Sukan Malaysia
TVET	Technical and Vocational Education and Training
UCI	Union Cycliste Internationale
WADC	World Anti-Doping Code
WKB 2030	Wawasan Kemakmuran Bersama 2030

PELAN STRATEGIK

Kementerian Belia dan Sukan

Kementerian Belia dan Sukan Malaysia
Menara KBS
No 27 Persiaran Perdana, Presint 4,
Pusat Pentadbiran Kerajaan Persekutuan
62570 Putrajaya Malaysia

2021

