

AKTIVITI KOKURIKULUM (Konsep, Matlamat, Strategi dan Pelaksanaan)

1. KONSEP

- 1.1 Aktiviti kokurikulum adalah sebahagian daripada kurikulum sekolah, dan setiap murid harus melibatkan diri. Aktiviti ini boleh dijalankan di dalam dan di luar bilik darjah, mengikut kesesuaian sesuatu aktiviti. Dengan andaian bahawa murid-murid tidak mendapat pengalaman tertentu di bilik darjah, maka aktiviti kokurikulum dapat menyediakan pelbagai pengetahuan dan pengalaman untuk perkembangan mental, minat, bakat, jasmani, rohani dan pembentukan nilai-nilai estetika serta sosial yang positif.
- 1.2 Sebagai satu bidang pendidikan, penglibatan semua murid dan anggota masyarakat adalah perlu, berasaskan kepada anggapan bahawa:
 - 1.2.1 Semua murid harus mempunyai keseimbangan antara perkembangan mental (akademik) dengan perkembangan sahsiah yang bersepadu (sosial, jasmani dan rohani);
 - 1.2.2 Semua murid mempunyai minat dan bakat yang boleh dikembangkan;
 - 1.2.3 Semua murid boleh dididik, dan boleh pula mendidik diri sendiri dan rakan sebaya;
 - 1.2.4 Sekolah bertanggungjawab melahirkan murid-murid untuk keperluan masyarakat dan negara;
 - 1.2.5 Masyarakat turut bertanggungjawab memainkan peranan mendidik murid-murid.

2. MATLAMAT

Matlamat utama aktiviti kokurikulum adalah untuk merealisasikan Falsafah Pendidikan Negara. Antara matlamat yang hendak dicapai ialah seperti berikut:

- 2.1 Menyemai kesedaran murid-murid terhadap agama dan kepercayaan kepada Tuhan;
- 2.2 Menyeimbangkan antara perkembangan mental dengan perkembangan rohani, jasmani dan emosi murid-murid;
- 2.3 Mengukuhkan perhubungan dan pergaulan di kalangan murid dalam sekolah dan di antara sekolah;

- 2.4 Membina dan meningkatkan minat dan bakat murid-murid dalam aktiviti yang diceburi;
- 2.5 Membina dan meningkatkan disiplin murid;
- 2.6 Mewujudkan budaya sekolah yang menarik dan menggembirakan;
- 2.7 Membina dan meningkatkan kerjasama dan sumbangan hubungan dua hala antara sekolah dan masyarakat;
- 2.8 Mewujudkan sekolah berwatak.

3. STRATEGI

Untuk mencapai matlamat tersebut, berikut adalah beberapa strategi pelaksanaannya:

- 3.1 Memberi wajaran yang sesuai kepada aktiviti kokurikulum supaya kurikulum dan kokurikulum boleh saling melengkapi dalam proses pendidikan di sekolah;
- 3.2 Menambahkan bilangan pasukan pakaian seragam, persatuan/kelab, kelab sukan dan permainan serta mempelbagaikan aktiviti tersebut, dengan tujuan memberi peluang kepada semua murid melibatkan diri dengan aktif secara individu atau kumpulan;
- 3.3 Melibatkan murid daripada semua kaum dalam semua aktiviti kokurikulum, yang sesuai, untuk tujuan pemupukan perpaduan;
- 3.4 Melibatkan murid dan pihak sekolah dalam aktiviti khidmat masyarakat;
- 3.5 Melibatkan Jawatankuasa Bimbingan Pelajar Sekolah(JBPS), Persatuan Ibu Bapa Guru-Guru (PIBG), guru-guru dan murid-murid dalam perancangan dan pelaksanaan aktiviti kokurikulum;
- 3.6 Merancang dengan teliti aktiviti kokurikulum bagi mencapai matlamat yang dikehendaki;
- 3.7 Merekod dan menilai kemajuan aktiviti kokurikulum yang dijalankan;
- 3.8 Menganjur dan mengelola pertandingan yang melibatkan semua murid;
- 3.9 Menyelia dan menilai aktiviti secara sistematik dan berterusan;

- 3.10 Memberi penghargaan dan pengiktirafan kepada semua pihak, dari semasa kesemasa.

4. PELAKSANAAN

4.1 *Definisi*

Warta Kerajaan bertarikh , 28 hb Disember 1967, No. 5652 (Peraturan Kursus Pengajian) Sekolah 1956, mendefinisikan kokurikulum sebagai **kegiatan kumpulan**, manakala Warta Kerajaan bertarikh 31hb Disember 1997 , Jil 41, No.26, Tambahan No.94, Perundangan A.P.U (A) 531, Akta Pendidikan 1996, Peraturan-Peraturan (Kokurikulum Kebangsaan) mendefinisikan kokurikulum seperti berikut:

“kegiatan kokurikulum” ertinya apa-apa kegiatan yang dirancang lanjutan daripada proses pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah yang memberikan murid peluang untuk menambah, mengukuh dan mengamalkan pengetahuan, kemahiran dan nilai yang dipelajari di bilik darjah.”

4.2 *Jenis-Jenis Aktiviti*

Berdasarkan Warta Kerajaan bertarikh 21hb. Mei 1998, Jilid 42.No 11 Tambahan No.41 Perundangan P.U (A) 196, pihak sekolah boleh menubuhkan persatuan sekolah daripada kategori yang berikut:

- 4.2.1 Mata pelajaran yang diajar di sekolah sebagaimana yang dinyatakan dalam Peraturan-Peraturan Pendidikan (Kurikulum Kebangsaan) 1997;
- 4.2.2 Hobi dan rekreasi;
- 4.2.3 Sukan dan permainan;
- 4.2.4 Badan beruniform; atau
- 4.2.5 Apa-apa persatuan lain yang diluluskan oleh pendaftar.

4.3 *Peruntukan masa*

Warta Kerajaan bertarikh 28 Disember 1967, Jilid 11, Bil. 27, No. 5652 telah membuat ketetapan pembahagian masa untuk Kokurikulum seperti yang berikut.

Sekolah Menengah

Tingkatan	Aliran	Peruntukan Masa
Peralihan, 1 – 3		180 minit
4 & 5	Sastera	180 minit
	Sains	140 minit
	Teknik	100 minit
	Pertanian	140 minit
	Perdagangan	180 minit
	SRT	180 minit
6		180 minit

Sekolah Rendah

Tahun	Peruntukan Masa
3 dan 4	60 minit
5 dan 6	120 minit

(Nota: *Peruntukan masa minimum seminggu*)

4.4 *Tugas dan tanggungjawab guru*

Dalam Akta Pendidikan 1996 (Akta 550), Bahagian 2, jelas dinyatakan kuasa yang diberikan kepada Pendaftar, Penolong Pendaftar, menjalankan semua kuasa dan fungsi yang diberikan kepada Ketua Pendaftar tertakluk kepada apa-apa sekatan yang dikenakan oleh Ketua Pendaftar.

4.4.1 Ketua Pendaftar Sekolah dan Guru:

- a. Maka hendaklah ada seorang Ketua Pendaftar Sekolah dan Guru yang hendaklah dilantik oleh Menteri;
- b. Menteri boleh melantik seorang Timbalan Ketua Pendaftar Sekolah dan Guru;
- c. Menteri hendaklah melantik seorang Pendaftar Sekolah dan Guru bagi setiap Negeri, dan boleh melantik apa-apa bilangan Penolong Pendaftar Sekolah dan Penolong Pendaftar Guru yang difikirkan perlu bagi maksud akta ini;
- d. Timbalan Ketua Pendaftar, Pendaftar, dan Penolong Pendaftar hendaklah di bawah arahan dan kawalan Ketua Pendaftar;

- e. Ketua Pendaftar hendaklah mempunyai kuasa dan menjalankan fungsi-fungsi yang diberikan kepadanya oleh Akta ini, dan sewaktu ketiadaannya kuasa dan fungsi-fungsi sedemikian bolehlah dipunyai atau dijalankan oleh Timbalan Ketua Pendaftar;
- f. Pendaftar atau Penolong Pendaftar boleh menjalankan semua kuasa dan fungsi yang diberikan kepada Ketua Pendaftar oleh atau di bawah Akta ini, tertakluk kepada apa-apa sekatan yang boleh dikenakan oleh Ketua Pendaftar

4.4.2 Guru Besar/Pengetua sebagai Penolong Pendaftar mempunyai kuasa untuk melantik guru sebagai guru penasihat bagi menjalankan tugas-tugas dalam aktiviti kokurikulum berdasarkan peruntukan yang sedia ada.

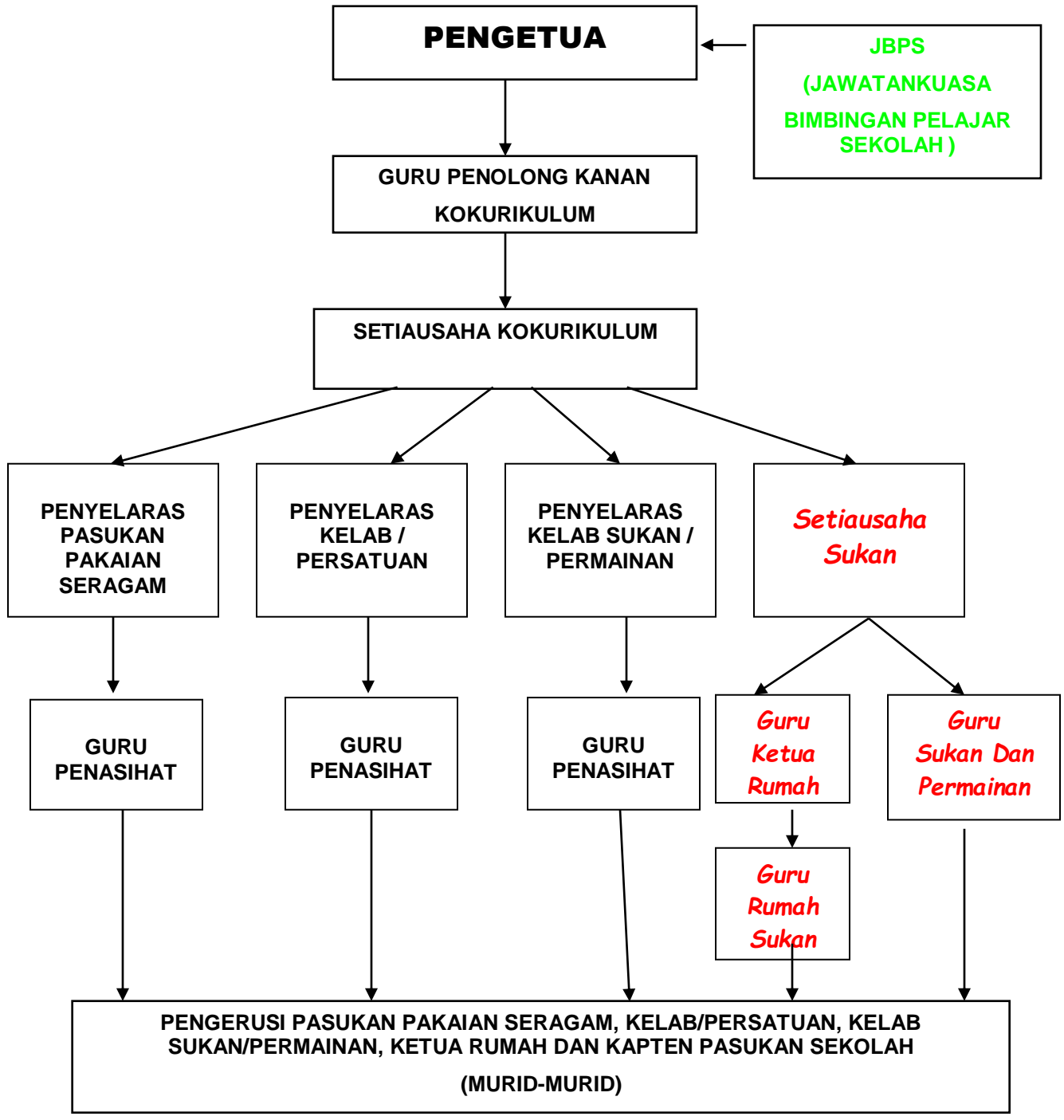
5. PENGURUSAN KOKURIKULUM DI SEKOLAH

Dalam mengurus aktiviti kokurikulum di sekolah, Pengetua/Guru Besar sebagai Penolong Pendaftar hendaklah menubuhkan Organisasi Pengurusan Kokurikulum Sekolah bagi membantu beliau memantau, menilai, memperbaiki, mencemerlangkan aktiviti kokurikulum sekolah.

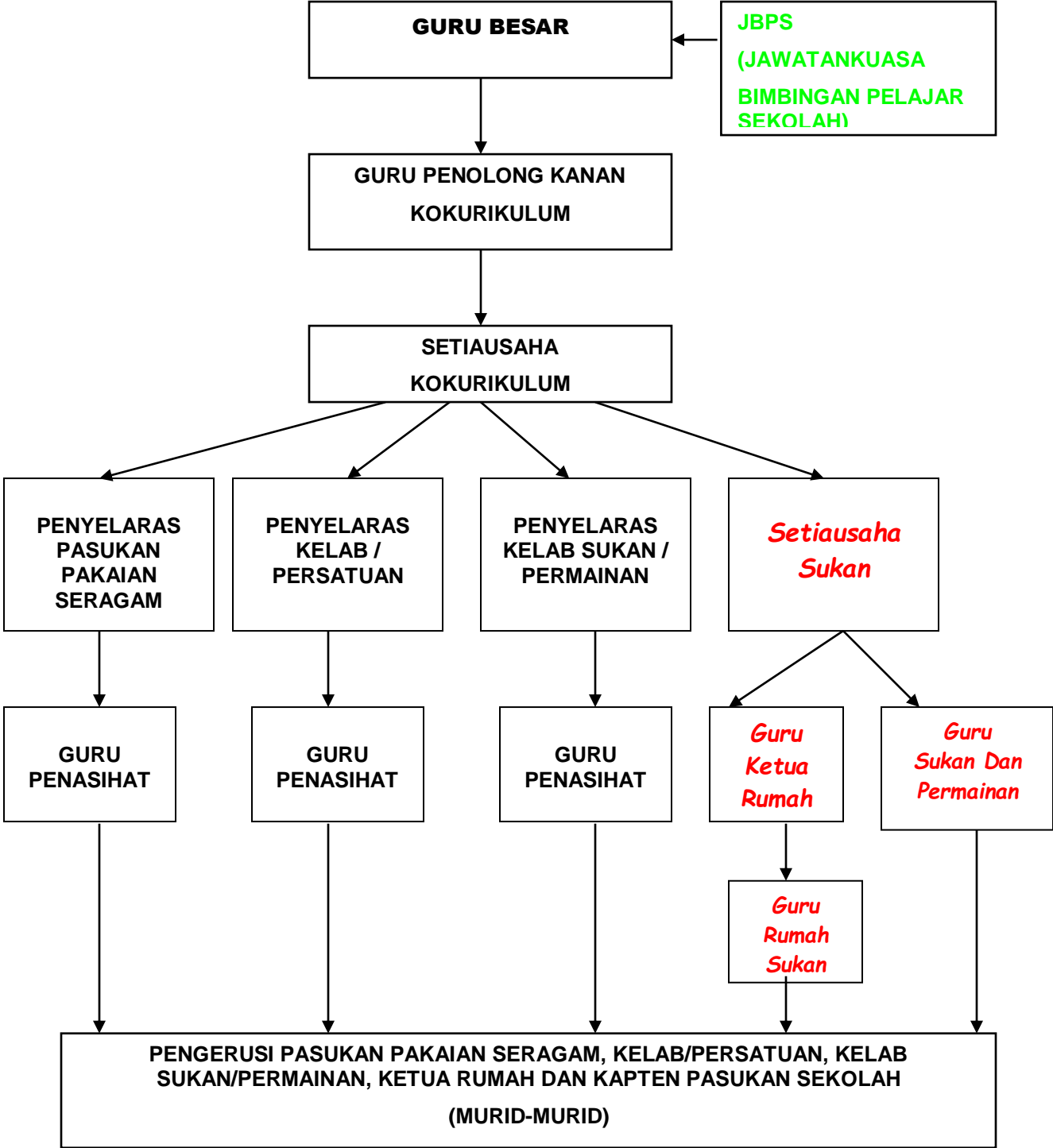
Beberapa perkara perlu diambilkira semasa membentuk organisasi ini agar ia dapat memberikan faedah kepada pelajar dan sekolah.

- 5.1 Fungsi dan tanggungjawab setiap ahli.
- 5.2 Kekerapan mengadakan mesyuarat.
- 5.3 Pembentukan jawatankuasa kecil.
- 5.4 Pelaporan berkala.
- 5.5 Dokumentasi

**CARTA ORGANISASI PENGURUSAN KOKURIKULUM
SEKOLAH MENENGAH**



CARTA ORGANISASI PENGURUSAN KOKURIKULUM SEKOLAH RENDAH



6. JENIS AKTIVITI KOKURIKULUM

Aktiviti Kokurikulum terbahagi kepada tiga bahagian:

6.1 BADAN BERUNIFORM

- 6.1.1 Kelab Judo
- 6.1.2 Kelab Karate
- 6.1.3 Kelab Taekwondo
- 6.1.4 Pasukan Kadet Bersatu Malaysia(Darat, Laut dan Udara)
- 6.1.5 Pasukan Kadet Bomba dan Penyelamat
- 6.1.6 Pasukan Kadet Majlis Keselamatan Jalanraya
- 6.1.7 Pasukan Kadet Pertahanan Awam (JPA 3)
- 6.1.8 Pasukan Kadet Polis
- 6.1.9 Pasukan Kadet Remaja Sekolah
- 6.1.10 Pasukan Pancaragam Sekolah
- 6.1.11 Pasukan Tunas Kadet Remaja Sekolah
- 6.1.12 Pergerakan Briged Putera
- 6.1.13 Pergerakan Pandu Puteri
- 6.1.14 Pergerakan Pengakap
- 6.1.15 Pergerakan Puteri Islam
- 6.1.16 Persatuan Silat Seni
- 6.1.17 Persatuan Bulan Sabit Merah
- 6.1.18 Persatuan Silambam
- 6.1.19 Persatuan St.John Ambulans Malaysia
- 6.1.20 Persatuan Wushu

6.2 PERSATUAN / KELAB

6.2.1 *Persatuan Akademik*

- a. Persatuan Agama Islam
- b. Persatuan Drama dan Kesusasteraan
- c. Persatuan Geografi / Sejarah
- d. Persatuan Kebudayaan
- e. Persatuan Kemahiran Hidup
- f. Persatuan Perdagangan
- g. Persatuan Persuratan, Bahas,
- h. Persatuan Sains Kemasyarakatan
- i. Persatuan Tingkatan Enam
- j. Persatuan Bahasa
- k. Persatuan Ekonomi Rumahtangga
- l. Persatuan Sains dan Matematik

6.2.2 *Kelab Hobi dan Rekreasi*

- a. Kelab Alat Pandang Dengar
- b. Kelab Astronomi
- c. Kelab Bina Badan
- d. Kelab Binaan / Bangunan
- e. Kelab Elektronik
- f. Kelab Equestrian
- g. Kelab Kebajikan
- h. Kelab Keceriaan Sekolah
- i. Kelab Kembara
- j. Kelab Koir Sekolah
- k. Kelab Komputer
- l. Kelab Koperasi
- m. Kelab Memancing
- n. Kelab Menaip
- o. Kelab Motor Mekanik
- p. Kelab Muzik dan Seni Suara
- q. Kelab Pelancongan
- r. Kelab Pembimbing Rakan Sebaya
- s. Kelab Pencinta Alam
- t. Kelab Pengguna
- u. Kelab Permainan Tradisional
- v. Kelab Perpustakaan / Pusat Sumber
- w. Kelab Rekreasi
- x. Kelab Seni Foto
- y. Kelab Seni Tampak/Halus
- z. Kelab Seni Tari
- aa. Kelab Wayang Gambar

6.3. KELAB SUKAN DAN PERMAINAN

6.3.1 *Permainan:*

- a. Kelab Badminton
- b. Kelab Bola Baling
- c. Kelab Bola Jaring
- d. Kelab Bola Keranjang
- e. Kelab Bola Sepak
- f. Kelab Bola Tampar
- g. Kelab Bowling
- h. Kelab Bowling Padang
- i. Kelab Catur
- j. Kelab Dart
- k. Kelab Gasing Pangkah

- l. Kelab Gimnastik
- m. Kelab Gimrama
- n. Kelab Golf
- o. Kelab Hoki
- p. Kelab Karum
- q. Kelab Kriket
- r. Kelab Pandu Arah
- s. Kelab Ping Pong
- t. Kelab Ragbi
- u. Kelab Sepak Takraw
- v. Kelab Sofbol
- w. Kelab Squasy
- x. Kelab Tenis

6.3.2 *Olahraga:*

- a. Kelab Berbasikal
- b. Kelab Olahraga
- c. Kelab Memanah
- d. Kelab Merentas desa
- e. Kelab Motor
- f. Kelab Senamrobik

6.3.3 *Sukan Air:*

- a. Kelab Berkeno / Kayak
- b. Kelab Luncur Air
- c. Kelab Perahu Layar
- d. Kelab Perahu Naga
- e. Kelab Polo Air
- f. Kelab Renang
- g. Kelab Rowing (Berdayung)
- h. Kelab Skuba
- i. Kelab Skuter Air
- j. Kelab Snorkeling
- k. Kelab Terjun

7. FUNGSI AKTIVITI KOKURIKULUM

Aktiviti kokurikulum mempunyai fungsi-fungsi yang tertentu. Antaranya ialah:

7.1 *Pengukuhan dan Pengayaan*

Pengetahuan yang diperoleh daripada mata pelajaran akademik dapat diperkukuhkan dan dijamin melalui aktiviti kokurikulum. Aktiviti ini juga dapat memberi peluang kepada murid-murid memahami konsep latihan dalam bidang tertentu dengan menggunakan pengetahuan tersebut dalam konteks yang lebih bermakna dan realistik. Di samping itu, cara begini juga dapat memberi pengalaman yang mungkin tidak terdapat di dalam bilik darjah.

Segala aktiviti kokurikulum hendaklah dirancang terlebih dahulu supaya selaras dan saling melengkapi dengan apa yang diajar di bilik darjah. Ini boleh membantu murid-murid meningkatkan lagi prestasi mereka dalam pelajaran.

Berikut adalah beberapa contoh aktiviti kokurikulum yang berfungsi bagi pengukuhan dan pengayaan:

7.1.1 Aktiviti Badan Beruniform:

Pertolongan Cemas:

Aktiviti ini dapat memberi peluang kepada murid mencuba pengetahuan/ pengalaman tentang cara-cara memberi rawatan kecemasan serta menggunakan pengetahuan yang dipelajari dalam mata pelajaran sains.

Perkhemahan:

Aktiviti ini antara lain dapat memberi peluang kepada murid menggunakan pengetahuan membaca peta (geografi), di samping dapat memberi pengetahuan dan pengalaman kepada murid tentang cara hidup berdikari, semangat kembara, berani dan berikhtiar.

Kawat Kaki:

Aktiviti ini dapat mengujudkan disiplin dalam pasukan, semangat berkerjasama, menurut perintah serta melatih kepimpinan.

7.1.2 Aktiviti Persatuan / Kelab:

Berikut adalah beberapa contoh aktiviti kokurikulum yang berfungsi bagi pengukuhan dan pengayaan:

Kuiz:

Aktiviti ini antara lain dapat memberi peluang kepada murid-murid menambah pengetahuan dalam mata pelajaran yang berkaitan.

Bahas dan Pidato:

Aktiviti ini antara lain memberi peluang kepada murid-murid menggunakan kemahiran bahasa dalam memberi dan mematahkan hujah dengan menggunakan fakta.

Projek Membuat Kincir Air:

Aktiviti ini antara lain dapat memberi peluang kepada murid-murid menggunakan pengetahuan mereka dalam matematik, fizik dan geografi, di samping dapat meningkatkan daya kreativiti dan kemahiran hidup.

7.1.3 Aktiviti Sukan / Permainan:

Olahraga:

Aktiviti ini dapat memberi pengetahuan kepada murid-murid tentang ilmu anatomi, iaitu berkenaan sistem otot dan pembinaan otot yang kuat. Ini bukan sahaja dapat memperkukuhkan pelajaran mengenai biologi tetapi murid juga akan dapat memahami konsep latihan dalam sukan dan menggunakan pengetahuan yang ada dalam latihan itu.

Bola Sepak:

Aktiviti ini dapat menimbulkan semangat berpasukan, persefahaman, bekerjasama, ketabahan, ketangkasan, berdisiplin, ketahanan diri dan ketepatan membuat keputusan. Ia memberi peluang kepada murid-murid memperkukuhkan dan memperkayakan pendidikan jasmani, nilai agama dan moral, sivik dan lain-lain.

7.2 ***Khidmat Masyarakat***

Murid, guru dan kakitangan sekolah boleh memberi khidmat kepada masyarakat dan begitulah sebaliknya. Tujuannya adalah untuk memupuk hubungan dua hala antara sekolah dan masyarakat serta menyemai semangat berkhidmat, bekerjasama dan saling membantu antara sama lain.

7.2.1 Sumbangan Sekolah Kepada Masyarakat:

Sekolah dapat menggunakan aktiviti kokurikulum sebagai satu sumber bagi murid-murid mempraktikkan dan mengukuhkan segala pengetahuan yang diperoleh kepada masyarakat. Contohnya, melalui aktiviti Persatuan Bulan Sabit Merah, murid dapat pendedahan serba sedikit ilmu kesihatan dan cara-cara rawatan asas kepada masyarakat setempat. Di samping itu, banyak lagi aktiviti khidmat masyarakat yang dapat menimbulkan suasana hubungan dua hala seperti bergotong-royong, membersihkan masjid/surau, kawasan perumahan/bandar, mengadakan minggu kerja, ceramah, bimbingan dan latihan tertentu.

7.2.2 Sumbangan Masyarakat Kepada Sekolah

Masyarakat boleh memberi sumbangan dengan cara membantu sekolah dalam bentuk material , tenaga, usaha , buah fikiran dan kepakaran.

Antaranya ialah :

- a. Mengutip derma dan mendapatkan kemudahan-kemudahan tertentu bagi melengkapkan peralatan kokurikulum sekolah seperti peralatan sukan, pakaian, komputer dan lain-lain;
- b. Memberi ceramah, tunjuk ajar tentang perkara-perkara seperti dalam bidang kerjaya, bimbingan dan latihan dalam kemahiran tertentu, seperti menganyam, membuat tembikar, menjahit, menekat, silat, mengukir, membuat alat-alat permainan tradisi dan sebagainya;
- c. Memberi bantuan kepada murid;
- d. Mengadakan projek anak angkat;
- e. Mengadakan rumah terbuka pada hari-hari perayaan khusus untuk murid-murid daripada pelbagai kaum;

- f. Membantu sekolah dalam pengelolaan sukan, bergotong-royong, membersihkan dan mengindahkan sekolah.

7.3 **Hobi dan Rekreasi**

Dengan melibatkan diri dalam aktiviti kokurikulum, murid dapat memperoleh pengetahuan dan kemahiran, di samping dapat mengisi masa lapang mereka dengan berfaedah serta membina kesihatan fizikal dan mental.

Aktiviti ini juga dapat memberi keseronokan kepada murid. Antara contoh aktiviti ialah membaca, bersukan, berternak, berkebun, menanam bunga, menghias/menggubah, menyanyi, bermain alat-alat muzik, menulis sajak/ cerpen/syair/rencana, melukis kartun, mengumpul setem/daun-daun kayu/ keratan akhbar, membuat model, mengukir, memancing.

7.4 **Kerjaya**

Aktiviti kokurikulum dapat memberi asas kerjaya kepada murid. Ia juga dapat membantu dan melengkapinya pengajaran dan pembelajaran serta dapat menimbulkan kesedaran dan penyediaan pemilihan kerjaya murid. Pengetahuan dan kemahiran ini sangat berguna apabila mereka memasuki dunia pekerjaan kelak. Aktiviti ini boleh dijalankan secara kumpulan atau individu dan tidak hanya terbatas kepada kemudahan dan peralatan atau kepakaran yang ada di sekolah itu sahaja. Sekolah yang mempunyai masalah ini bolehlah berusaha mendapatkannya daripada sekolah lain atau masyarakat setempat.

7.4.1 *Contoh aktiviti yang berkaitan dengan mata pelajaran*

Kemahiran Hidup : seni bina, pertukangan, membaiki radio dan TV, mekanik, kimpalan dan lain-lain.

Sains Pertanian : berkebun, berternak dan lain-lain.

Ekonomi Rumah Tangga : gubahan, jahitan, memasak, perhiasan dan lain-lain.

Seni Lukis : seni lukis, tenunan, kraftangan, seni ukir, anyaman, membuat gasing, wau, tembikar, papan congkak, sangkar burung, tudung saji dan lain-lain.

Aktiviti seperti ini juga dapat meningkatkan daya kreatif dan pengetahuan murid terhadap aktiviti yang dijalankan oleh institusi

luar sekolah dalam bidang-bidang tertentu, di samping dapat menarik minat mereka terhadap aktiviti kokurikulum. Dalam hal ini, pihak sekolah haruslah sentiasa berusaha mengadakan aktiviti yang baru dan lebih menarik.

7.4.2 Contoh aktiviti yang berkaitan dengan pandangan dan pengetahuan Bidang Kerjaya:

Ceramah, pameran, kajian atau lawatan tentang jenis dan pekerjaan yang terdapat dalam perkhidmatan separa kerajaan, swasta dan perseorangan. Ini termasuklah bidang pekerjaan seperti pasukan polis, tentera, bomba, pentadbiran, perusahaan, perniagaan, dan lain-lain perkhidmatan sosial dan profesional.

7.5 *Perkembangan Diri Individu*

Semua aktiviti kokurikulum dapat memberi peluang kepada murid melatih diri sendiri untuk kesihatan diri, berdisiplin, memupuk minat dan bakat serta membina semangat untuk menghayati nilai perpaduan dan kewarganegaraan.

7.5.1 *Kesihatan*

Aktiviti kokurikulum dapat digunakan untuk melatih murid membiasakan jagaan kebersihan diri, antaranya melalui aktiviti berikut:

- i. Pasukan Pakaian Seragam yang mementingkan pakaian dan perawakan yang kemas dan teratur;
- ii. Pertolongan cemas yang mementingkan kebersihan dan langkah-langkah keselamatan untuk mengelakkan kemalangan:
- iii. Latihan sukan yang mementingkan kesihatan:
- iv. Kerja-kerja amal dan ibadah.

7.5.2 *Peningkatan Disiplin*

Aktiviti kokurikulum dapat meningkatkan dan memperkukuhkan disiplin murid ke arah pembinaan sahsiah yang bersepadu.