



PEJABAT KETUA PENGARAH PENDIDIKAN MALAYSIA  
*Office of the Director General of Education Malaysia*  
PARAS 7 BLOK J PUSAT BANDAR DAMANSARA  
*Level 7 Block J Damansara Town Centre*  
50604 KUALA LUMPUR

Tel: 03-2586900  
Fax: 03-2535150

KP (BS) 8591/Jld.XVI (8)  
15 Mac 2000

Semua Pengarah Pendidikan Negeri

Y.Bhg. Datuk/Dato'/Tuan,

**SURAT PEKELILING IKHTISAS BIL. 8/2000:**  
**Panduan Penubuhan dan Pengurusan**  
**Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah**

Kelab Komputer di sekolah-sekolah telah mula ditubuhkan pada tahun 80-an atas inisiatif pihak sekolah sendiri. Sejak dari itu, pelbagai program Teknologi Maklumat telah mula diperkenalkan oleh pihak Kementerian Pendidikan sehinggalah kepada pelaksanaan Sekolah Bestari, iaitu salah satu daripada aplikasi utama dalam Koridor Raya Multimedia (MSC). Bagi menjayakan matlamat aplikasi tersebut, semua sekolah adalah digalakkan untuk menubuhkan Kelab Komputer/Teknologi Maklumat.

2. Dalam menubuhkan Kelab Komputer/Teknologi Maklumat ini, pihak sekolah diingatkan supaya mematuhi Peraturan-Peraturan Pendidikan (Persatuan Sekolah) 1998, iaitu PU (A) 1996/98. Bersama-sama ini disertakan panduan untuk sekolah-sekolah yang berminat menubuhkan Kelab Komputer/Teknologi Maklumat.

3. Surat Pekeliling Ikhtisas ini berkuatkuasa serta merta dan hendaklah dibaca bersama-sama dengan Surat-Surat Pekeliling Ikhtisas yang berikut:

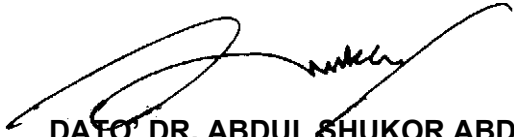
- a. Bil. 6/1988 : Panduan Tajaan oleh Syarikat/Badan Perniagaan di Sekolah.
- b. Bil. 12/1998 : Larangan Menjalankan Jualan Terus di Sekolah-Sekolah.
- c. Bil. 6/1992 : Penerimaan Hadiah dan Sumbangan Daripada Pertubuhan, Institusi, Syarikat atau Kerajaan Negara Luar.
- d. Bil. 3/1997 : Program dan Aktiviti Sekolah yang melibatkan Dasar dan/atau Pungutan Wang.

4. Dengan berkuatkuasanya pekeling ini, Surat Pekeliling Ikhtisas Bil. 5/1986 : Panduan Penubuhan dan Pengurusan Kelab Komputer Sekolah adalah dibatalkan.

5. Sila maklumkan kandungan pekeling ini kepada pegawai-pegawai yang berkenaan di Jabatan Pendidikan Negeri, Pejabat Pendidikan Bahagian/Daerah dan semua sekolah di negeri Y.Bhg. Dato'/Datuk/Tuan.

Sekian.

**"BERKHIDMAT UNTUK NEGARA"**



**DATO' DR. ABDUL SHUKOR ABDULLAH**  
Ketua Pengarah Pendidikan Malaysia

- s.k.
1. Y.B. Tan Sri Dato' Musa Bin Mohamad  
Menteri Pendidikan Malaysia
  2. Y.B. Dato' Abdul Aziz Bin Shamsuddin  
Timbalan Menteri Pendidikan
  3. Y.B. Dato' Hon Choon Kim  
Timbalan Menteri Pendidikan
  4. Y.B. Dato' Mahadzir Bin Mohd Khir  
Setiausaha Parlimen Kementerian Pendidikan
  5. Ketua Setiausaha Kementerian Pendidikan
  6. Timbalan-Timbalan Ketua Setiausaha Kementerian Pendidikan
  7. Timbalan-Timbalan Ketua Pengarah Pendidikan
  8. Ketua-Ketua Bahagian Kementerian Pendidikan
  9. Ketua Nazir Sekolah
  10. Pegawai Perhubungan Awam

# **PANDUAN PENUBUHAN DAN PENGURUSAN KELAB KOMPUTER/TEKNOLOGI MAKLUMAT SEKOLAH**

## **1. Pendahuluan**

- 1.1 Dunia sekarang berada dalam era maklumat, di mana Teknologi Maklumat memainkan peranan yang penting untuk kejayaan masa depan dalam dunia tanpa sempadan. Selaras dengan perkembangan ini, Sistem Pendidikan Kebangsaan haruslah mengoptimurnkan penggunaan Teknologi Maklumat untuk tujuan pengurusan serta pengajaran dan pembelajaran. Sehubungan dengan ini, panduan penubuhan Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah perlu diberi penekanan baru kerana:
  - a. Teknologi Maklumat sentiasa berkembang dan berubah;
  - b. Kepadatan kemasukan pelbagai program Teknologi Maklumat ke sekolah;
  - c. Teknologi Maklumat merupakan penyokong kepada pengajaran dan pembelajaran bestari; dan/atau
  - d. Ketidakteraturan dalam penubuhan dan perkembangan Kelab Komputer/ Teknologi Maklumat Sekolah.
- 1.2 Tujuan panduan ini ialah untuk memberi panduan kepada guru-guru bagaimana hendak:
  - a. Menubuhkan Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah;
  - b. Merancang aktiviti; dan
  - c. Mengurus dan mentadbir kelab.

## **2. Matlamat Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah**

Dalam usaha negara mempertingkatkan kebolehan rakyat dalam bidang Teknologi Maklumat, matlamat Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah ialah untuk membolehkan murid mendapat pengetahuan dan menguasai kemahiran asas Teknologi Maklumat. Selain daripada itu, murid boleh meningkatkan keupayaan pengkomputeran untuk pembangunan diri sesuai dengan perkembangan Teknologi Maklumat pada masa kini dan akan datang berlandaskan nilai-nilai murni yang terkandung dalam Falsafah Pendidikan Negara.

## **3. Objektif Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah**

Matlamat Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah boleh direalisasikan melalui objektif yang berikut:

- a. Pengetahuan.
  - i. Mendedahkan murid kepada pengetahuan asas yang berkaitan dengan sistem komputer/Teknologi Maklumat.

- ii. Membimbing murid mengetahui sistem pengoperasian komputer.
  - iii. Memberi murid peluang untuk meneroka perkembangan terbaru dalam pelbagai disiplin ilmu.
  - iv. Mendedahkan murid kepada peluang-peluang kerjaya yang berkaitan dengan komputer dan Teknologi Maklumat.
- b. Kemahiran.
- i. Menguasai kemahiran mencari dan mengurus maklumat yang sesuai melalui penggunaan Teknologi Maklumat.
  - ii. Menguasai kemahiran berinteraksi antara individu/kumpulan melalui kemudahan Teknologi Maklumat dan sistem rangkaian komunikasi.
  - iii. Menguasai kemahiran pengaturcaraan yang membolehkan murid membangunkan sesuatu sistem.
- c. Nilai.
- i. Memupuk sikap positif terhadap penggunaan Teknologi Maklumat.
  - ii. Menggalakkan perkongsian idea dan maklumat di kalangan murid, antara kelab, dan antara institusi atau individu dalam masyarakat.

#### **4. Penubuhan Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah.**

- 4.1 Sekolah digalakkan untuk menubuhkan Kelab Komputer/Teknologi Maklumat dan mematuhi Peraturan-Peraturan Pendidikan (Persatuan Sekolah) PU (A) 196/98 yang termaktub dalam Akta Pendidikan 1996.
- 4.2 Permohonan untuk menubuhkan kelab hendaklah dibuat secara bertulis kepada Pengetua/Guru Besar dengan mengemukakan perkara-perkara seperti perlembagaan kelab, senarai ahli, dan senarai aktiviti utama kelab.
- 4.3 Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah boleh menggunakan kemudahan makmal komputer yang sedia ada di bawah program Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) seperti Komputer Dalam Pendidikan, Reka Cipta, sekolah Bestari, Perkomputeran Tingkatan 6 dan mata pelajaran Teknologi Maklumat.
- 4.4 Pihak sekolah juga boleh mendapatkan bantuan daripada badan-badan yang berikut setelah mendapat kelulusan daripada Pendaftar, iaitu:
  - a. Persatuan Ibu Bapa dan Guru (PIBG) / Lembaga Pengelola Sekolah (LPS).
  - b. Syarikat komputer swasta.
  - c. Sumbangan luar KPM seperti badan korporat dan orang perseorangan.

- 4.5 Dasar Penubuhan Kelab Komputer/Teknologi Maklumat ialah:
- a. Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah hendaklah didaftarkan dengan Jabatan Pendidikan Negeri (JPN) masing-masing.
  - b. Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah hendaklah dijalankan sebagai aktiviti ko-kurikulum.
  - c. Keahlian kelab adalah secara sukarela dan mendapat kebenaran ibu bapa.
  - d. Aktiviti Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah hendaklah dijalankan di luar jadual waktu sekolah supaya tidak mengganggu proses pengajaran dan pembelajaran.
  - e. Jumlah waktu belajar secara "*hands-on*" hendaklah tidak kurang daripada 2 jam seminggu bagi seseorang murid.
  - f. Sebarang penglibatan pihak luar KPM dalam aktiviti Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah hendaklah:
    - i. mendapat kebenaran bertulis daripada JPN masing-masing.
    - ii. mematuhi Peraturan-Peraturan Ikhtisas, Kewangan dan Perkhidmatan yang dikeluarkan oleh Kerajaan Malaysia dari semasa ke semasa.
  - g. Sebarang perjanjian yang dibuat dengan pihak luar hendaklah diteliti implikasinya oleh pihak sekolah dan seterusnya diluluskan oleh pihak JPN sebelum ditandatangani oleh pihak Persatuan Ibu bapa dan Guru atau Lembaga Pengelola Sekolah.
  - h. Sekiranya komputer dibekalkan oleh pihak KPM atau disumbangkan oleh mana-mana pihak, maka kadar bayaran yang dikenakan kepada ahli kelab adalah ditentukan oleh Pengetua/Guru Besar dengan mendapat kelulusan daripada Pendaftar.
  - i. Sekiranya komputer disewa daripada syarikat komputer oleh pihak PIBG/LPS maka kadar bayaran yang dikenakan untuk ahli kelab adalah ditentukan oleh Pengetua/Guru Besar dengan persetujuan PIBG serta mendapat kelulusan Pendaftar. Pihak sekolah perlu memastikan murid-murid yang tidak mampu juga diberi peluang untuk menjadi ahli Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah dengan kadar yang minimum. Yuran Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah yang disimpan dalam akaun PIBG hendaklah dikawal oleh Pengetua/Guru Besar selaku Penasihat PIBG.
  - j. Sekiranya tenaga pengajar adalah dari pihak syarikat swasta, pihak sekolah perlu mendapatkan kebenaran Pendaftar dan juga menentukan kesesuaian kandungan pengajaran yang disampaikan kepada murid.
  - k. Aktiviti Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah seharusnya meliputi semua kemahiran asas sehinggalah aktiviti-aktiviti pengayaan yang lebih mencabar dan bersesuaian dengan kebolehan ahli.

- l. Semua perisian yang digunakan mestilah berlesen.
- m. Pengetua/Guru Besar adalah bertanggungjawab mengawal kutipan dan simpanan wang kelab.
- n. Pendaftar/Pengetua/Guru Besar boleh secara bertulis mengarahkan kelab dibubarkan sekiranya beliau berpuas hati bahawa kelab tidak menjalankan aktiviti yang membawa manfaat kepada murid sebagaimana yang tercatat dalam Peraturan-Peraturan Pendidikan (Persatuan Sekolah) PU (A) 196/98.

## 5. Pengurusan Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah

### 5.1 Organisasi dan Pengurusan Kelab.

5.1.1 Kelab perlu mempunyai perlembagaan yang diluluskan oleh Pengetua/Guru Besar. Perlembagaan Kelab mesti merangkumi perkara-perkara seperti nama dan logo kelab, dasar, matlamat dan tujuan penubuhan kelab, keahlian, yuran, bilangan ahli jawatankuasa, guru penasihat dan mesyuarat agung.

### 5.1.2 Guru Penasihat.

- a. Sesebuah kelab perlu mempunyai sekurang-kurangnya dua orang guru penasihat yang dilantik oleh Pengetua/Guru Besar.
- b. Guru penasihat harus dipilih dari kalangan guru yang mempunyai minat mendalam dan motivasi tinggi serta mempunyai dedikasi serta penglibatan ikhtisas yang sepenuhnya.
- c. Antara peranan guru penasihat ialah:
  - i. Menubuhkan jawatankuasa yang dianggotai oleh murid-murid.
  - ii. Membimbing jawatankuasa kelab dalam merancang dan melaksanakan aktiviti-aktiviti yang:
    - menarik dan memupuk minat murid yang berbeza-beza kebolehan dalam menggunakan komputer.
    - mempunyai keseimbangan dari segi nilai pengetahuan, nilai sosial, dan nilai rekreasinya.
  - iii. Mengaturjadual (*schedule*) bagi penggunaan komputer oleh ahli-ahli dan pembahagian tugas penyeliaan oleh ahli jawatankuasa.
  - iv. Menyertai semua perjumpaan formal yang diadakan serta memantau aktiviti yang dijalankan.
  - v. Mengadakan perhubungan dengan penasihat Kelab Komputer/Teknologi Maklumat sekolah-sekolah lain dalam

usaha mendalami pengetahuan dan mempelbagaikan aktiviti kelab.

- vi. Mengadakan satu sistem kawalan kutipan yuran dan perbelanjaan Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah.
- vii. Menyelaras dan mengawal selia kegiatan yang dijalankan oleh tenaga pengajar swasta.

d. Penasihat Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah digalakkan mempertingkatkan tahap pengetahuan dan kemahiran dalam bidang Teknologi Maklumat.

### 5.1.3 Jawatankuasa

a. Jawatankuasa hendaklah terdiri daripada murid-murid yang bertanggungjawab

b. Jawatankuasa kelab adalah terdiri daripada

Pengerusi  
Naib Pengerusi  
Setiausaha  
Bendahari

(perlu menyimpan rekod kutipan yuran dan perbelanjaan pegangan tunai sekiranya kelab tersebut tidak melibatkan pihak luar).

dan

Ahli Jawatankuasa (bertindak sebagai Ketua Kumpulan dan bilangannya bergantung kepada bilangan ahli kelab).

c. Ahli Jawatankuasa perlu diberi latihan yang sesuai untuk membolehkan mereka membantu guru dalam penyeliaan kerja amali.

d. Pengiktirafan hendaklah diberi kepada ahli jawatankuasa sebagai insentif.

### 5.1.4 Keahlian.

a. Keahlian dikira gugur apabila seseorang ahli meninggalkan sekolah, melanggar peraturan kelab atau melanggar Peraturan-Peraturan Pendidikan (Majalah Sekolah dan Bahan Multimedia) 1998 yang termaktub dalam Akta Pendidikan 1996.

b. Setiap ahli diwajibkan menghadiri semua aktiviti yang dirancang.

c. Setiap ahli hendaklah mematuhi semua peraturan kelab. d. Untuk sesi "hand-on", tidak lebih daripada 2 orang murid diperuntukkan kepada sebuah komputer pada sesuatu masa.

#### 5.1.5 Kewangan.

- a. Semua kutipan dan perbelanjaan wang oleh Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah hendaklah direkod dan Pengetua/Guru Besar adalah bertanggungjawab menyelia dan mengawal kutipan dan perbelanjaan wang kelab.
- b. Pegangan tunai tidak melebihi RM200.00 hendaklah dipegang oleh Bendahari Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah pada sesuatu masa.
- c. Pendaftar dan Pengetua/Guru Besar dibenarkan memeriksa pada bila-bila masa kewangan kelab sekiranya yuran kelab disimpan dalam akaun PIBG.

#### 5.1.6 Penggunaan Kemudahan Kelab Komputer/Teknologi Maklumat.

- a. Keutamaan kegunaan kemudahan kelab adalah kepada ahli kelab sekiranya komputer disewa daripada syarikat swasta.
- b. Kemudahan komputer kepunyaan kelab boleh digunakan oleh guru dan kakitangan pejabat sekolah dengan syarat kerja-kerja ini dilakukan di luar waktu kelab mengadakan aktiviti-aktivitinya serta mendapat kebenaran Pengetua/Guru Besar dan Guru Penasihat Kelab Komputer/Teknologi Maklumat.
- c. Bagi kelab yang menggunakan kemudahan makmal komputer kepunyaan sekolah, Pengetua/Guru Besar dan Guru Penasihat hendaklah mengatur jadual penggunaan kemudahan tersebut untuk kelab.

### 5.2 Aktiviti Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah.

#### 5.2.1 Latihan.

- a. Latihan untuk ahli boleh dikendalikan oleh guru penasihat, guru pembantu, murid-murid yang telah mahir, pengajar swasta atau pengajar sambilan.
- b. Latihan boleh dibuka kepada murid lain dan guru-guru di sekolah berkenaan dengan syarat mereka juga membayar yuran yang ditetapkan oleh kelab.
- c. Antara latihan yang dicadangkan ialah:
  - i. Sesi pendedahan kepada komputer (*Computer awareness sessions*);
  - ii. Pengajaran pengaturcaraan;
  - iii. Penggunaan perisian pendidikan dan perisian aplikasi;
  - iv. Penggunaan sistem '*authoring*';
  - v. Capaian internet;



- vi. Pembangunan laman web; dan
- vii. Pembinaan aplikasi sistem.

#### 5.2.2 Aktiviti Kurikulum Lanjutan Komputer Dalam Pendidikan.

Aktiviti dan latihan yang terkandung dalam kurikulum Komputer Dalam Pendidikan (KDP) Sekolah Rendah dan Menengah, Kementerian Pendidikan Malaysia boleh diguna pakai untuk tujuan latihan peningkatan pengetahuan dan kemahiran.

#### 5.2.3 Aktiviti Am.

Antara aktiviti lain yang boleh dijalankan termasuk:

- a. Surat berita (*newsletter*)/buletin.
- b. Perjumpaan/mesyuarat kelab.
- c. Seminar/ceramah/perbincangan/debat/kuiz.
- d. Lawatan.
- e. Pameran/Hari Terbuka.
- f. Tayangan filem/video/slaid.
- g. Kerja-karya penyelidikan dan pembangunan perisian.

- 5.3 Laporan aktiviti kelab hendaklah dikemukakan kepada Pengetua/Guru Besar dalam tempoh 14 hari dari tarikh mesyuarat pertama kelab. Sekiranya terdapat perubahan dalam perlembagaan kelab, ahli jawatankuasa kelab atau ahli, umpamanya, laporan mesti dikemukakan secara bertulis kepada Pengetua/Guru Besar dalam tempoh 14 hari daripada perubahan tersebut.

## 6. Infrastruktur Kelab Komputer/Teknologi Maklumat Sekolah

### 6.1 Infrastruktur kelab terdiri daripada:

- a. Makmal/Bilik Komputer.
- b. Perkakasan.
- c. Perisian.

### 6.2 Makmal/Bilik Komputer.

6.2.1 Bagi menjamin keselesaan murid dan guru, pengurusan fizikal makmal/bilik komputer hendaklah mengambil kira:

- a. saiz makmal/bilik.
- b. bilangan murid  
nisbah murid : komputer

6.2.2 Makmal/Bilik komputer sebaik-baiknya berhawa dingin.

- 6.2.3 Makmal/Bilik Komputer harus menggunakan meja komputer yang sesuai.
- 6.2.4 Unit pengimbang kuasa (*power stabilizer units*) adalah dinasihatkan dipasang, terutamanya bagi kawasan yang sering mengalami gangguan elektrik.
- 6.2.5 Makmal/bilik komputer sebaiknya terletak di tingkat satu atau lebih tinggi dan dipasang jerjak/jeriji pada pintu dan jendela bagi keselamatan peralatan.
- 6.2.6 Sambungan yang berlebihan kepada satu punca kuasa (*overloading*) mestilah dielakkan dan perlu mendapatkan kelulusan pihak JKR terlebih dahulu.

### 6.3 Perkakasan.

- 6.3.1 Perkakasan komputer hendaklah memenuhi spesifikasi minimum semasa:
  - a. Keperluan utama.
    - i) Komputer mikro (multimedia); dan
    - ii) Pencetak (1 unit untuk setiap 5 - 10 unit komputer mikro).
  - b. Keperluan Tambahan (mengikut kemampuan kelab)
    - i) Pengimbas;
    - ii) Modem dan sambungan internet;
    - iii) Rangkaian setempat (LAN);
    - iv) Projektor LCD atau TV dan kad; dan
    - v) Lain-lain peralatan komputer,
- 6.3.2 Setiap komputer mikro hendaklah dilengkapi dengan sistem pengoperasian yang berlesen dan sesuai dengan perisian.
- 6.3.3 Semua perkakasan komputer sebaiknya hendaklah diinsuranskan.

### 6.4 Perisian.

- 6.4.1 Semua perisian hendaklah sesuai dengan keperluan pengajaran dan pembelajaran serta kokurikulum di sekolah.

## 7. Penyelenggaraan (Makmal, Perkakasan dan Perisian)

- 7.1 Semua perkakasan dan perisian hendaklah direkodkan ke dalam buku stok sebagai rekod inventori.
- 7.2 Makmal komputer hendaklah sentiasa berkeadaan bersih daripada habuk.

- 7.3 Penyelenggaraan perkakasan hendaklah dilakukan secara berkala oleh pihak sekolah atau dengan perkhidmatan pihak luar, jika perlu
- 7.4 Kelab adalah digalakkan menyediakan dan menyimpan salinan (backup) perisian dan aplikasi sebagai langkah keselamatan.

## **8. Peraturan Makmal**

- 8.1 Pengguna-pengguna makmal komputer mesti mematuhi peraturan-peraturan makmal bagi menjamin keselamatan diri dan peralatan komputer. Antara peraturan yang perlu dipatuhi ialah;
  - a. Dilarang membawa beg/baki dan makanan/minuman ke dalam makmal.
  - b. Dilarang membawa masuk sebarang cakera milik persendirian ke dalam makmal kecuali dengan kebenaran guru penasihat.
  - c. Dilarang membawa keluar daripada makmal sebarang perkakasan/perisian komputer.
  - d. Dilarang sama sekali mengusik barang talian/sambungan kawat yang terdapat di belakang komputer, atau membuka tudung komputer.
  - e. Dikehendaki mengisi butir-butir yang perlu di dalam buku log penggunaan makmal untuk membolehkan kelab mengesan setiap pengguna makmal,
- 8.2 Beberapa peraturan lain yang berkaitan adalah terserah kepada budi bicara sekolah/ guru penasihat kelab (jika difikirkan perlu).