

Penglibatan Pelajar Program Sijil Teknologi Elektrik (SKE) Dalam Sukan E-Sport Di Kolej Komuniti Jempol

Jasman Bin Esmon¹, Masrina Binti Muhamad²

^{1,2} Kolej Komuniti Jempol, Negeri Sembilan

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan dunia digital yang amat pantas pada hari ini, beberapa acara baru dalam bidang sukan telah terhasil yang mana ianya agak janggal dengan acara yang konvensional sebelum ini. Kalau dahulu aktiviti permainan *video game* sinonim dikaitkan dengan budaya membuang masa, tetapi pada masa kini, ianya di angkat martabatnya dengan di beri nafas baru yang di namakan E-Sport. E-Sport secara rasminya mula di pertandingan di sukan Malaysia (SUKMA) Perak pada tahun 2018. Kajian ini di laksanakan bertujuan untuk mengenalpasti faktor yang mendorong dan faedah penglibatan pelajar dalam sukan E-Sport. Perlaksanaan kajian ini di lakukan di Kolej Komuniti Jempol. Persampelan kajian terdiri daripada 43 orang pelajar Program Sijil Teknologi Elektrik. Penggunaan instrumen kajian adalah berbentuk satu set soal selidik. Set soal selidik ini mengandungi 20 item soal selidik yang mana ianya di pecahkan kepada dua bahagian iaitu faktor dorongan yang meliputi elemen seronok, elemen sokongan dan elemen sosial serta faedah penglibatan. Analisis statistik diskritif digunakan bagi tujuan menganalisis data dan ianya menggunakan perisian Statistical Package For Social Science for Window Release 23.0 (SPSS) untuk mendapatkan nilai kekerapan dan peratusan. Dapatan menunjukkan aspek mengisi masa lapang, kenali ramai kawan dan pengaruh rakan-rakan merupakan faktor utama yang mendorong penglibatan pelajar Program Sijil Teknologi dalam sukan E-Sport di Kolej Komuniti Jempol. Selain itu, aspek meningkatkan kemahiran insaniah seperti berkomunikasi dan mengasah kreativiti merupakan faedah utama penglibatan pelajar dalam sukan E-Sport.

Kata Kunci: E-Sport, Program Sijil Teknologi Elektrik

1.0 PENGENALAN

Ledakan perkembangan dunia digital pada masa kini sedikit sebanyak telah memberikan kesan perubahan yang agak mendalam dalam program kesukanan. Menerusi kamus dewan, 'sukan' di takrifkan sebagai satu aktiviti latihan berbentuk gerak badan dan permainan yang memerlukan ketangkasan serta tenaga. Secara konvensional aktiviti sukan yang di mainkan akan di padankan dengan tempat main atau gelanggang. Namun begitu, pada masa kini perkembangan teknologi maklumat yang bersandarkan Revolusi Industri 4.0 telah mengubah corak sukan daripada konvensional kepada corak baru yang dinamakan 'sukan maya' ataupun yang mudah di kenali pada masa kini E-Sport.

E-Sport merupakan satu fenomena baru sukan yang tidak memerlukan kekuatan serta sentuhan secara fizikal ketika ia di laksanakan. Ianya di jalankan secara atas talian sepenuhnya dengan menggunakan medium komputer yang memerlukan ketangkasan dari segi strategi pemikiran dan ketahanan mental untuk kekal dalam satu jangkamasa tempoh permainan. Dari segi pandangan dunia, E-Sport telah di iktiraf sebagai satu cabang sukan yang mana ianya adalah di kategorikan sebagai sukan elektronik (Wagner2006). Bagi meningkatkan lagi martabat E-Sport, pemain perlu mendaftarkan diri dengan kelab professional dan menyertai pertandingan – pertandingan yang di anjurkan di dalam atau di luar negara. Ini bagi melayakkan

seseorang itu boleh di kategorikan sebagai pemain 'profesional' E-Sport (Juho Hamari 2016). Jika di lihat sorotan sejarah kebangkitan E-Sport, ianya di mulakan pada tahun 2000 apabila satu pertandingan World Cyber Games (WCG) di anjurkan di Korea. Ianya dapat menarik penyertaan sebanyak 17 negara. Pada tahun 2013, pertandingan yang sama telah di anjurkan lagi, apa yang dapat di lihat bilangan penyertaan meningkat kepada 38 negara . Ini memberi satu penunjuk bahawa E-Sport semakin popular di kalangan masyarakat dunia (Hutchin 2008).

Di Malaysia, E-Sport mula di martabatkan oleh Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM). Sasaran utama keterlibatan adalah golongan belia di Malaysia. Bagi melahirkan pemain bertaraf professional , sebuah *Esport Academy* telah di tubuhkan oleh Kementerian Belia dan Sukan dengan kolaborasi Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM). Selain tujuan utama *Esport Academy* melahirkan pemain professional, ianya juga bertujuan untuk urus tadbir pengurusan acara, pasukan, kejurulatih, , pengadilan dan lain-lain (Nicolas 2017).

2.0 LATAR BELAKANG KAJIAN/ MASALAH KAJIAN

Sudah menjadi lumrah dunia, sesuatu perkara baru yang tercetus akan mempunyai permasalahan yang tersendiri. Dalam dunia E-Sport, permasalahan yang serius juga timbul di kalangan masyarakat khususnya golongan remaja. Berdasarkan kajian pengkaji terdahulu, individu khususnya golongan remaja yang terlibat dengan E-Sport akan terdedah dengan satu sifat yang cenderung kepada aktiviti keganasan. (Vashnarekha Kumarasuriar et al ,2011). Perkara ini amat membimbangkan kerana berdasarkan pemerhatian di lapangan mendapati hampir 89% permainan video yang di kategorikan sebagai E-Sport bercirikan misi peperangan (Battle Mission) .

Pada masa kini, terdapat satu golongan yang mempunyai permasalahan dalam membentuk hubungan yang bermanfaat dalam konteks persekitaran reality (Cagiltay 2015). Perkara ini berlaku di sebabkan terlalu lama masa yang di ambil untuk bermain E-Sport dalam seharian kehidupan berbanding menjalinkan hubungan komunikasi dengan orang lain secara konvensional. Perkara ini mungkin juga boleh di kategorikan sebagai 'ketagihan'. Jika di sebut ketagihan dalam permainan E-Sport khususnya bagi golongan remaja, pengkaji terdahulu telah mendapati ianya boleh mempengaruhi kesihatan fizikal, psikologi dan fungsi sosial pemain.

Perubahan drastik dalam gizi pemakanan dan waktu tidur, tekanan emosi tanpa di sedari, penumpuan yang kurang dalam pelajaran atau pekerjaan akan menyebabkan kegagalan dalam pelajaran atau pekerjaan yang menjurus kepada aspek tekanan mental (Jenny et al 2016). Secara rasminya pada tahun 2018, Pertubuhan Kesihatan Sedunia (WHO) telah mengklasifikasikan ketagihan permainan video atau *gaming disorder* sebagai masalah kesihatan mental.

Bagi sesetengah ahli pengkaji, permainan seperti ini boleh mengganggu dan mempengaruhi personaliti, tingkah laku, disiplin, etika dan tata tertib (Jenny et al 2016) mereka ketika bergaul dengan rakan sepermainan permainan video dan juga ketika mereka berhubungan dengan masyarakat di luar lingkup permainan video tersebut. Bagi sesetengah ahli pengkaji, permainan seperti ini boleh mengganggu dan mempengaruhi personaliti, tingkah laku, disiplin, etika dan tata tertib (Jenny et al 2016) mereka ketika bergaul dengan rakan sepermainan permainan video dan juga ketika mereka berhubungan dengan masyarakat di luar lingkup permainan video tersebut. Bagi sesetengah ahli pengkaji, permainan seperti ini boleh mengganggu dan mempengaruhi personaliti, tingkah laku, disiplin, etika dan tata tertib (Jenny et al 2016) mereka ketika bergaul dengan rakan sepermainan permainan video dan juga ketika mereka berhubungan dengan masyarakat di luar lingkup permainan video tersebut.

3.0 OBJEKTIF

- i. Mengenalpasti faktor yang mendorong Penglibatan Pelajar Program Sijil Teknologi Elektrik (SKE) Dalam Sukan E-Sport Di Kolej Komuniti Jempol
- ii. Mengenalpasti faedah yang di perolehi Pelajar Program Sijil Teknologi Elektrik (SKE) hasil penglibatan dalam Sukan E-Sport Di Kolej Komuniti Jempol

4.0 METODOLOGI KAJIAN

Kajian kualitatif ini dijalankan menggunakan kaedah penggunaan Borang Soal Selidik yang telah diedarkan kepada 43 orang pelajar Program Sijil Teknologi Elektrik. Sebanyak 23 item soalan telah di bina yang merangkumi Bahagian A; Maklumat Demografi , Bahagian B; Faktor dorongan Penglibatan Pelajar Program Sijil Teknologi Elektrik (SKE) dalam Sukan E-Sport di Kolej Komuniti Jempol dari perspektif elemen keseronokan bersukan, elemen sosial bersukan, elemen sokongan bersukan dan Bahagian C; Faedah hasil penglibatan Pelajar Program Sijil Teknologi Elektrik (SKE) Dalam Sukan E-Sport Di Kolej Komuniti Jempol.

Jadual 1: Peratus responden mengikut jantina

Jantina	Bilangan	Peratus %
Lelaki	41	95.3
Perempuan	2	4.7

Skala Likert lima tahap digunakan dalam instrumen kajian yang di bina. Skala Likert tersebut diperincikan sebagai STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, SS = Sederhana Setuju, S = Setuju dan SS = Sangat Setuju. Skala Likert tersebut dilabel di dalam boring soal selidik sebagai 1 – STS, 2 – TS, 3 – SS, 4 – S dan 5 – SS. Pengelasan tahap yang digunakan bagi mengintepretasi data berpandukan oleh tafsiran skor min oleh (Azizzi Yahya, 2009) . Jadual 1 di bawah menunjukkan pengelasan tahap rendah, sederhana dan tinggi berdasarkan purata skor min

Jadual 2: Tafsiran Skor Min

Tahap	Purata Min
Rendah	1.00 – 2.33
Sederhana	2.34 – 3.66
Tinggi	3.67 – 5.00

5.0 DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

i) Hasil dapatan kajian objektif (1)

Merujuk Jadual 3 berkaitan dengan faktor yang mendorong penglibatan pelajar Program Sijil Teknologi Elektrik (SKE) dalam Sukan E-Sport di Kolej Komuniti Jempol dari perspektif elemen keseronokan bersukan, dapat di tafsirkan bahawa kebanyakan pelajar mengakui bahawa item persoalan berkenaan ‘mengisi masa lapang’ adalah merupakan suatu penyebab yang mendorong mereka terlibat dengan E-Sport. Keseluruhan item lain menunjukkan pelajar menyatakan sangat setuju (45.34%) dengan segala item persoalan yang di kemukakan.

Jadual 3: Faktor dorongan penglibatan pelajar Program Sijil Teknologi Elektrik (SKE) dalam Sukan E-Sport di Kolej Komuniti Jempol dari perspektif elemen keseronokan bersukan

Item	Soalan	Frekuensi Likert					Min
		1	2	3	4	5	
1	Minat dan ingin mencuba sukan baru	0	0	6	12	25	4.44
2	Menonjolkan bakat atau prestasi	0	1	10	14	18	4.09
3	Kewangan	2	5	14	13	9	3.23
4	Meningkatkan ilmu pengetahuan	0	0	7	12	24	4.39
5	Mengisi masa lapang	0	1	2	13	27	4.48
6	Sihat tubuh badan	3	3	18	5	14	3.34
Peratus %		1.93	3.87	22.09	26.74	45.34	

Berdasarkan Jadual 4 berkaitan dengan faktor yang mendorong penglibatan pelajar Program Sijil Teknologi Elektrik (SKE) dalam Sukan E-Sport di Kolej Komuniti Jempol dari perspektif elemen sosial bersukan, dapat di rumuskan bahawa kebanyakan pelajar mengakui bahawa item persoalan berkenaan 'kenali ramai kawan' adalah merupakan suatu penyebab yang mendorong mereka terlibat dengan E-Sport. Keseluruhan item lain menunjukkan pelajar menyatakan sangat setuju (60%) dengan segala item persoalan yang di kemukakan.

Jadual 4: Faktor dorongan penglibatan pelajar Program Sijil Teknologi Elektrik (SKE) dalam Sukan E-Sport di Kolej Komuniti Jempol dari perspektif elemen sosial bersukan

Item	Soalan	Frekuensi Likert					Min
		1	2	3	4	5	
7	Kenali ramai kawan	0	0	1	9	33	4.74
8	Semangat kesukanan dan berpasukan	0	1	3	8	31	4.55
9	Kerjasama dengan kerajaan @ badan korporat@NGO	1	0	9	14	19	4.13
10	Motivasi	0	0	8	15	20	4.27
11	Hilang stress	0	1	2	14	26	4.46
Peratus %		0.46	0.93	10.69	27.90	60	

Daripada data yang di paparkan dalam Jadual 5 berkaitan dengan faktor yang mendorong penglibatan pelajar Program Sijil Teknologi Elektrik (SKE) dalam Sukan E-Sport di Kolej Komuniti Jempol dari perspektif elemen sokongan bersukan, dapat di rumuskan bahawa kebanyakan pelajar mengakui bahawa item persoalan berkenaan 'rakan-rakan' adalah merupakan suatu penyebab yang mendorong mereka terlibat dengan E-Sport. Keseluruhan item lain menunjukkan pelajar menyatakan sangat setuju (40.11%) dengan segala item persoalan yang di kemukakan.

Jadual 5: Faktor dorongan penglibatan pelajar Program Sijil Teknologi Elektrik (SKE) dalam Sukan E-Sport di Kolej Komuniti Jempol dari perspektif elemen sokongan bersukan

Item	Soalan	Frekuensi Likert					Min
		1	2	3	4	5	
12	Rakan-rakan	0	0	1	14	28	4.62
13	Pensyarah	6	2	10	12	13	3.32
14	Keluarga	2	3	12	15	11	3.51
15	Jurulatih	6	0	11	9	17	3.58
Peratus %		8.13	2.90	19.76	29.06	40.11	

ii) Hasil dapatan kajian objektif (2)

Hasil dapatan kajian yang di paparkan pada Jadual 6 menunjukkan bahawa majoriti pelajar mengakui bahawa faedah yang di perolehi Pelajar Program Sijil Teknologi Elektrik (SKE) hasil penglibatan dalam Sukan E-Sport Di Kolej Komuniti Jempol adalah di sebabkan oleh item persoalan ‘meningkatkan kemahiran insaniah seperti berkomunikasi dan mengasah kreativiti’. Bagi keseluruhan item persoalan lain mendapati pelajar memberikan peratusan yang tinggi (57.67%) pada perincian sangat setuju.

Jadual 6: Faedah hasil penglibatan Pelajar Program Sijil Teknologi Elektrik (SKE) Dalam Sukan E-Sport Di Kolej Komuniti Jempol

Item	Soalan	Frekuensi Likert					Min
		1	2	3	4	5	
16	Menambahkan kepelbagaian aktiviti sukan negara dengan adanya E-Sport di pertandingan secara kerap	0	0	0	18	25	4.58
17	Meningkatkan kemahiran berbahasa inggeris	0	0	3	16	24	4.48
18	Meningkatkan kemahiran dan pengetahuan tentang seni grafik dan visual	0	1	2	18	22	4.37
19	Dapat menambah rakan-rakan baru	0	0	0	18	25	4.58
20	Meningkatkan kemahiran insaniah seperti berkomunikasi dan mengasah kreativiti	0	0	0	15	28	4.65
Peratus %		0	0.46	2.32	39.53	57.67	

6.0 KESIMPULAN

Penganalisan hasil dapatan yang di buat telah mendapati bahawa, apabila terdapat ruang kosong dalam rutin kehidupan seorang pelajar ianya akan di isi dengan pelbagai aktiviti yang bersesuaian dengan jiwa pelajar itu. Dalam konteks kajian ini, pelajar bersetuju bahawa untuk mengisi masa lapang merupakan satu faktor yang mendorong mereka terlibat dengan sukan E-Sport. Jika di lihat kupasan yang di lakukan oleh akbar Sinar Harian pada 7 mac 2019, kegilaan remaja terhadap permainan video adalah di sebabkan untuk mengisi masa lapang pada waktu hujung minggu (Naimah,2019).

Selain itu, naluri untuk mengenali kawan-kawan baru merupakan hasil dapatan yang di perolehi dalam kajian ini. ini seiring dengan dapatan hasil kajian pengkaji terdahulu yang mana konsep permainan dalam E-Sport yang berdaya saing dan interaktif akan mencetuskan interaksi sosial secara maya (Martoncik 2018).

Pengaruh rakan sebaya merupakan satu aspek dominan yang tidak dapat di sangkal. Penelitian pada hasil dapatan kajian yang di lakukan di sekolah yang melibatkan kes pukul pelajar, punca utama situasi perilaku kes pelajar memukul pelajar lain adalah di sebabkan oleh pengaruh rakan-rakan (A'dawiyah Ismail, 2020). Ini juga di buktikan dalam kajian ini bahawa pengaruh rakan-rakan merupakan faktor yang mendorong untuk pelajar terlibat dengan E-Sport.

Jika di lihat dari sudut kelebihan atau manfaat yang di perolehi ekoran penglibatan dalam sukan E-Sport, hasil dapatan mendapati pelajar merasakan dapat meningkatkan kemahiran insaniah dalam diri mereka seperti berkomunikasi dan mengasah kreativiti. Ini kerana dalam sukan E-Sport, terdapat pelbagai perkara baru yang memerlukan seseorang individu itu menggunakan pelbagai cara kemahiran dan teknik bagi menyelesaikan segala misi atau matlamat yang di tetapkan. Ini termasuk dalam kemahiran membuat sesuatu keputusan yang tepat dalam jangkamasa singkat yang telah di tetapkan (Belloti,2009). Selain itu, dengan pelbagai percambahan kemahiran dan teknik yang di hasilkan dalam sukan E-Sport, ianya akan dapat memastikan seseorang individu itu dapat berdaya saing dengan segala perubahan yang drastik dalam dunia sukan E-Sport.

RUJUKAN

- A'dawiyah Ismail, Siti Najihah Mansor & Siti Naqiyah Mansor (2020). Kesan Permainan Video terhadap Perkembangan Kanak-Kanak. BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences Volume 3, Issue 1, 2020
- Azizi Yahaya, Shahrin Hashim, Jamaludin Ramli, Yusof Boon & Abdul Rahim Hamdan. (2009). Menguasai penyelidikan dalam pendidikan: Teori, analisis, & interpretasi data. Kuala Lumpur: PTS Professional.
- Bellotti, F. B. De Gloria, R. & Primavera, L. 2009. Enhancing the educational value of video games. ACM Computer Entertainment 23(18): 23-31
- Cagiltay, K. 2015. Social Interactions and Games. Digital Education Review 27(2): 1-10
- Hutchins, B. 2008. Signs of meta-change in second modernity: The growth of e-sport and the World Cyber Games. New Media & Society 10(6): 851- 869.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., and Olrich, T. W. 2016. "Virtual (Ly) Athletes: Where Esports Fit within the Definition of "Sport"," Quest, 67(1): 1-18.
- Juho Hammari (2016). What is eSports and why do people watch it? Emerald Insight at: www.emeraldinsight.com/1066-2243.htm
- Martončík, M. 2015. E-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? Computers in Human Behavior 48: 208-211.
- Naimah Muhamad (2019) Kegilaan terhadap game online ada faedah tak? <https://www.sinarharian.com.my/article/16626/LIFESTYLE/Oh!-Lelaki/Kegilaan-terhadap-game-online-ada-faedah-tak>
- Nicolas, B. 2017. Comparison between sports and esports through the lens of the sociology of sport. Institut National du Sport, de l'Expertise et de la Performance 715(1): 1-10.
- Vashnarekha, K., Pangiras, G., Sinnapan, S. & Sivan, K. 2011. A study of the relationship between violent video game playing and aggression among adolescents in the Klang Valley, Malaysia. International Humanities, Society and Culture 20(1): 74-78.
- Wagner. M. G. 2006. On the Scientific Relevance of e-Sports. Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development. Las Vegas: CSREA Press, 2006: 437-440.