

## Pandangan Mengenai E-Sukan Dalam Kalangan Pelajar Politeknik Johor

Mohd Yusof Bin Tawang<sup>1</sup>, Mohd Ghadafi Bin Shari<sup>2</sup>,  
Mohd Firdaus Bin Yusoff<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Politeknik METrO Johor Bahru

### ABSTRAK

E-sukan merupakan satu fenomena yang kian berkembang selaras dengan Industri 4.0. E-sukan dilihat sebagai sebuah sukan yang melibatkan pertandingan menggunakan permainan video secara dalam talian atau luar talian. Perkembangan e-sukan dilihat mampu menjana pendapatan sesebuah negara dan berkemungkinan diwujudkan di dalam acara-acara sukan yang besar seperti Sukan SEA, Sukan Komanwel, dan Sukan Olimpik. Namun terdapat segelintir golongan yang masih memikirkan mengenai kebaikan dan keburukan dalam e-sukan. Di samping itu, terdapat juga pelbagai cadangan mengenai e-sukan termasuk penggunaan istilah sukan. Disebabkan itu, pengkaji menjalankan kajian bagi melihat pandangan pelajar Politeknik Johor mengenai e-sukan. Dalam kajian ini, bilangan sampel responden adalah seramai 783 orang pelajar yang terdiri daripada pelajar yang terdedah secara langsung atau tidak langsung kepada e-sukan. Soal selidik digunakan bagi mendapatkan data primer yang mengandungi tiga bahagian di mana Bahagian A (Demografi responden), Bahagian B (Pengetahuan, Penglibatan dalam e-sukan, Kekangan, dan Pembahagian Masa), dan Bahagian C (Cadangan kemajuan e-sukan di Politeknik). Secara keseluruhannya objektif kajian tercapai. Adalah diharapkan dengan kajian ini akan dapat membantu pihak yang berkaitan dalam melaksanakan perancangan bagi meningkatkan mutu e-sukan, di samping membantu pengkaji akan datang dalam menjalankan kajian berkaitan e-sukan.

**Kata Kunci:** E-Sukan, Pelajar, Politeknik Johor

### 1.0 PENGENALAN

Sukan sekarang kian berkembang. Kemajuan teknologi telah membawa kepada wujudnya sukan berasaskan kepada perlawanan permainan video (*video game*), dikenali sebagai e-sukan. E-sukan diterjemahkan ke istilah sukan elektronik, *e-sport*, *pro gaming*, atau olahraga elektronik ini dilihat mampu menjana pendapatan sesebuah negara dan berkemungkinan diwujudkan di dalam acara-acara sukan yang besar seperti Sukan SEA, Sukan Komanwel, dan Sukan Olimpik. Pada tahun 2018, e-sukan telah dipertandingkan di Asian Games Indonesia yang mempertandingkan enam disiplin acara iaitu *Pro Evolution Soccer*, *League of Legends*, *Arena of Valor*, *Hearthstone*, *Clash Royale*, dan *Starcraft 2* (Faidillah 2019).

E-sukan adalah satu bentuk sukan elektronik yang memerlukan dua atau lebih peserta bertanding menggunakan permainan video (Juho dan Max 2016) atau permainan dalam talian atau luar talian sama ada memerlukan pergerakan fizikal atau tidak memerlukan pergerakan fizikal. E-sukan yang memerlukan pergerakan fizikal adalah permainan yang memerlukan peserta untuk menggunakan gerakan fizikal seperti berlari, memukul, menyepak, dan lain-lain. Permainan ini diolah daripada sukan luaran seperti badminton, berbasikal, tenis, memanah dan sebagainya ke bentuk permainan virtual. Platform permainan yang digunakan adalah seperti *virtual reality*, *kinect sport xbox*, dan sebagainya. Manakala e-sukan yang tidak memerlukan pergerakan fizikal ialah permainan menggunakan platform permainan seperti komputer atau telefon pintar. Pemain memerlukan ketangkasan dalam mengatur strategi, ketangkasan dalam berfikir, dan ketangkasan dalam mengendalikan tetikus dan papan kekunci dalam menggerakkan watak atau tokoh di dalam permainan video.

Contoh permainan yang tidak memerlukan pergerakan fizikal ialah *Defense of The Ancient*, *Player Unknown's Battleground*, *Mobile Legends*, dan sebagainya. Selain itu, sukan dalaman seperti catur di mana para pemain bertanding dalam talian juga merupakan e-sukan yang tidak memerlukan pergerakan fizikal. Adli dan Irwansyah (2018) telah membahagikan jenis-jenis permainan video dalam e-sukan yang popular adalah seperti Jadual 1.

Jadual 1:Jenis-Jenis Permainan Video (Adli dan Irwansyah 2018)

JENIS	PENJELASAN
<b>Massively Multiplayer Online (MMO)</b>	Jenis permainan dalam talian ini dimainkan melalui LAN ( <i>Local Area Network</i> ) atau melalui rangkaian internet. Pemain menggunakan rangkaian dan berinteraksi dengan pemain lain di dunia maya. Contohnya <i>Player Unknown Battleground</i> , <i>Freefire</i> , dan <i>Overwatch</i> .
<b>Real-Time Strategy (RTS)</b>	Jenis permainan ini adalah permainan yang memerlukan kemahiran dalam menyusun strategi di mana pemain harus membina pasukan, bangunan dan inventori. Jenis permainan ini sering ditujukan untuk permainan genre perang. Permainan ini juga dimainkan oleh beberapa orang dalam masa nyata atau pada masa yang sama. Contohnya <i>Age of Empire</i> .
<b>Role-Playing Games (RPG)</b>	Dalam jenis permainan dalam talian ini, pemain permainan memainkan peranan dalam sebuah cerita. Pemain dapat menentukan jalan cerita yang mereka mahukan. Di samping itu, terdapat petunjuk naratif yang disediakan oleh program permainan. Contohnya <i>Final Fantasy</i> , <i>Pokemon</i> , <i>Digimon Online</i> , dan <i>Ragnarok Online</i> .
<b>Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)</b>	MOBA adalah sejenis permainan dalam talian yang merupakan sub-genre dari jenis permainan RTS. Secara amnya, MOBA adalah permainan yang dimainkan oleh sepuluh orang yang dibahagikan kepada dua pasukan (5 lawan 5). Tidak seperti RTS, di MOBA tidak ada perumusan strategi dengan membangun bangunan dan pasukan. Strategi lebih tertumpu pada pengembangan kemahiran watak dan strategi dalam pertempuran antara pasukan di arena. Contohnya <i>Defense of The Ancient</i> , <i>Mobile Legends Bang Bang (MLBB)</i> , <i>Vain Glory</i> , <i>League of Legends</i> , dan <i>Arena of Valor</i> .
<b>First-Person Shooting (FPS)</b>	FPS adalah sejenis permainan dalam talian di mana penampilan permainan adalah gambaran mata pemain. Jenis permainan dalam talian ini sangat popular di kalangan peminat permainan dengan genre penggambaran. Contohnya <i>Counter Strike</i> dan <i>Point Blank</i> .

Berdasarkan maklumat yang diperolehi dari laman sesawang [www.mygameon.my](http://www.mygameon.my), Malaysia mempunyai beberapa pemain yang mampu bersaing dengan bakat-bakat luar negara. Antara atlet e-sukan negara adalah seperti Yap Jian Wei (xNova), Luqman Haziq (Fenrir), Ramona Azween (Gfi#), dan Yeik Nai Zheng (MidOne) merupakan pemain e-sukan yang disegani. Atlet e-sukan Malaysia mencipta nama dengan memperolehi tempat ketiga di The International 2019 dan juara di Malaysian Esports League 2018. Malaysia juga turut berbangga apabila atlet negara wanita pernah menjuarai pusingan kelayakan Malaysia bagi Permainan Sukan Elektronik Dunia (WESG), menyertai kejohanan Asia CS:GO Wanita Zowie Divina Shanghai, dan Dreamhack Valencia. Melalui sumber myMetro (27 Ogos 2018), pemain e-sukan negara telah meraih hadiah sebanyak USD4.1 juta (RM16.8 juta) apabila telah mendapat tempat kedua dalam kejohanan The International 8 Dota 2.

Oleh itu, e-sukan dilihat satu sukan yang kian mendapat sambutan dan sokongan daripada Kementerian Belia dan Sukan (KBS). KBS telah menyediakan Pelan Rancangan Strategik untuk pembangunan e-sukan bagi tahun 2020 hingga 2025. Pelan Rancangan Strategik akan merangkumi semua asas e-sukan termasuk pemain, organisasi, persatuan, penganjur acara, undang-undang, dan tadbir urus.

## 2.0 LATAR BELAKANG KAJIAN

E-sukan semakin mendapat sambutan di seluruh dunia terutamanya ketika menghadapi perubahan Revolusi Industri 4.0 (IR 4.0) dan ancaman daripada Pandemik Novel Corona Virus (Covid-19). Menurut Yudha Bela (2020), e-sukan di Asia Tenggara menunjukkan peningkatan yang sangat ketara di mana AsiaSoft mencatatkan mempunyai 40 juta ID dari 28 jenis permainan video. Berdasarkan daripada kajian Hafizah et.all (2020) menyatakan tanggapan terhadap permainan video yang dahulunya memberikan kesan yang negatif kepada pemainnya telah berubah kepada satu sukan elektronik yang mempunyai potensi yang sangat besar. Selain itu, e-sukan juga dilihat sebagai satu sukan yang menyumbang kepada perkembangan ekonomi. Suhaniya dan Fauzi (2019) menyatakan bahawa permainan video telah menjadi perniagaan yang menguntungkan di Korea Selatan. E-sukan tidak hanya terbatas pada bermain permainan video semata-mata. Masih terdapat golongan yang berpendapat bahawa bermain permainan video hanya membuang masa atau membazir wang. Namun hakikatnya bermain permainan video secara e-sukan sebenarnya memberikan banyak perkara positif, terutama jika individu bermain telah memasuki dunia professional. E-sukan boleh memberikan beberapa faedah dari segi material, menambah pengalaman untuk mengembara dunia, menyertai kejohanan yang diadakan di luar negara, dan juga dapat mengharumkan nama Malaysia ke pertandingan antarabangsa. Bilangan kejohanan e-sukan juga semakin bertambah dari semasa ke semasa. Salah satunya adalah The International, khususnya kepada pemain Dota 2. The International adalah kejohanan terbesar bagi Dota 2 dan juga yang paling berprestij di dunia. Kejohanan The International diadakan setiap tahun dan hadiah yang diberikan juga meningkat pada setiap tahun.

Terdapat individu atau kelompok masyarakat yang masih mempersoalkan sama ada e-sukan boleh dikategorikan sebagai sukan. Ini kerana menurut Yudha Bela (2020), sesuatu sukan haruslah mempunyai aspek sosial, budaya, ekonomi, fisiologi, dan falsafah sukan. Aspek sosial merangkumi komunikasi antara pemain dan media sukan menyebabkan hubungan berterusan dalam interaksi sosial. Dari aspek budaya, sukan mempunyai fungsi sebagai penanda identiti nasional, kebanggaan, dan sebagai bentuk untuk memperkuatkan rasa perpaduan nasional. Aspek ekonomi sukan membincangkan adanya peluang perniagaan yang menguntungkan. Dalam fisiologi sukan, ia mengkaji perubahan dalam perubahan fungsi organ, baik yang bersifat sementara (akut) dan yang tetap disebabkan oleh senaman. Manakala aspek falsafah sebagai pengiktirafan sebagai sukan, bukan hanya sebagai permainan dan alat persaingan, tetapi sebenarnya ada makna yang terkandung di dalamnya yang dapat diterapkan dalam kehidupan. Di akhir kajian Yudha Bela (2020) telah merumuskan kaitan e-sukan dengan sukan seperti berikut:

### 1. Aspek sosial;

E-sukan mempunyai interaksi sosial dalam sukan pada umumnya, tetapi kelemahan e-sukan adalah pemain hanya berinteraksi dalam rangkaian, dan terdapat halangan dalam interaksi secara normal. Interaksi sosial tidak hanya berkaitan dalam rangkaian, tetapi interaksi sebenar perlulah dalam kehidupan seharian. Kesannya adalah hakisan interaksi sosial dalam kehidupan sebenar.

### 2. Aspek budaya;

E-sukan adalah alat hiburan dan rekreasi. E-sukan akan terus berkembang dan memberi impak kepada perkembangan teknologi. Teknologi akan terus berkembang dan menjadikan seseorang lebih kreatif. Ini akan mewujudkan satu budaya baru dalam masyarakat terutamanya generasi muda.

### 3. Aspek ekonomi;

E-sukan termasuk dalam petunjuk aspek ekonomi sukan, seperti kewangan, aktiviti komersial, pemasaran, dan strategi perniagaan. E-sukan memberikan faedah kepada pemain, pembangun permainan, penaja, pasukan e-sukan, dan memberikan faedah untuk semua pihak yang terlibat dalam ekonomi e-sukan.

4. Aspek fisiologi;

E-sukan kebanyakannya mempunyai perubahan fungsi badan yang negatif seperti gangguan permainan internet, ketagihan permainan, disfungsi leher dan belakang, dan masalah sosial dalam kehidupan seharian. Tetapi ada perubahan positif dalam fungsi tubuh seperti pengembangan sistem otak dan perkembangan mental. Hasil perubahan negatif dalam fungsi badan berlaku kerana pemain sering bermain permainan tanpa arahan dan latihan khusus untuk pemain e-sukan di samping kurangnya memperhatikan posisi duduk ketika bermain.

5. Aspek falsafah sukan;

Pendidikan e-sukan mengandungi pendidikan emosi, pengetahuan tentang sukan sebenar, memberikan kemahiran kognitif untuk persaingan dan sosialisasi, dan menyatakan bahawa e-sukan adalah sukan. E-sukan mesti mempunyai pengetahuan yang berfungsi sebagai panduan untuk kesihatan minimum dari tanda-tanda umum kecederaan berlebihan dan juga tanda-tanda ketagihan permainan.

### 3.0 OBJEKTIF KAJIAN

Melihat kepada pengenalan dan latar belakang kajian, pengkaji menjalankan satu kajian bagi melihat pandangan pelajar Politeknik Johor mengenai e-sukan. Pandangan pelajar akan tertumpu kepada permainan video e-sukan yang tidak memerlukan pergerakan fizikal dari aspek faktor pengetahuan, faktor penglibatan dalam e-sukan, faktor kekangan, dan faktor pembahagian masa.

### 4.0 METODOLOGI

Soal selidik diedarkan menggunakan *Google Form* melalui bantuan daripada Ketua Jabatan Sukan, Kokurikulum dan Kebudayaan Politeknik Johor dan Majlis Perwakilan Pelajar Politeknik Johor. Soal selidik terdiri daripada tiga bahagian di mana Bahagian A (Demografi responden), Bahagian B (Pengetahuan e-sukan, Penglibatan dalam e-sukan, Kekangan dalam e-sukan, dan Pembahagian Masa), dan Bahagian C (Cadangan kemajuan e-sukan di Politeknik). Setiap soalan dibina menggunakan penilaian pengukuran lima Skala Likert. Ujian *reliability analysis* dilakukan untuk menilai tahap reliabiliti kajian. Jadual 1 menunjukkan dapatan daripada ujian *reliability analysis*.

Jadual 1: Ujian *Reliability Analysis* bagi setiap dimensi Bahagian B

DIMENSI	JUMLAH ITEM SOALAN	RELIABILITI
Aspek Pengetahuan Pelajar	6	0.845
Aspek Penglibatan e-Sukan	12	0.863
Aspek Kekangan	8	0.794
Aspek Pembahagian Masa	8	0.664

Dapatan menunjukkan *Alpha Croanbach* kesemua dimensi adalah melebihi 0.6. Ini bermaksud soalan-soalan yang dikemukakan terbukti kesahihan dan mudah difahami oleh responden.

Kajian adalah kuantitatif dan menggunakan analisa deskriptif. Sampel kajian dipilih secara rawak yang merupakan pelajar Politeknik Johor sesi Jun 2020 iaitu Politeknik METrO Johor Bahru (PMJB), Politeknik Ibrahim Sultan (PIS), Politeknik Mersing (PMJ), dan Politeknik Tun Syed Nasir (PTSN). Jumlah populasi keseluruhan pelajar adalah 7064 pelajar yang terdiri daripada 3503 orang pelajar PIS, 1750 orang pelajar PMJ, 1361 orang pelajar PTSN, dan 450 orang pelajar PMJB. Tahap keyakinan sampel dinyatakan sebagai peratusan dan menerangkan sejauh mana kajian dapat memastikan bahawa sampel responden mewakili populasi sasaran. Jumlah sampel bagi kajian ini adalah seramai 783 orang. Pengkaji telah menggunakan bantuan daripada <https://goodcalculators.com/sample-size-calculator/>, bagi memastikan tahap keyakinan sampel mewakili populasi. Pengkaji telah melakukan tiga perbandingan pengiraan bagi menentukan tahap peratusan keyakinan iaitu 95%, 97%, dan 99%.

Perbandingan pengiraan adalah seperti berikut:

Saiz sampel (n) dikira mengikut formula:

$$n = \frac{z^2 * p * (1 - p) / e^2}{[1 + (z^2 * p * (1 - p) / (e^2 * N))]}$$

Perbandingan Pertama, Tahap peratusan keyakinan 95%;

$z = 1.96$  untuk tahap keyakinan ( $\alpha$ ) 95%,  $p =$  perkadaran (dinyatakan sebagai perpuluhan),  
 $N =$  ukuran populasi,  $e =$  margin kesalahan.

$$z = 1.96, p = 0.5, N = 7064, e = 0.05$$

$$n = \frac{1.962 * 0.5 * (1 - 0.5) / 0.052}{[1 + (1.962 * 0.5 * (1 - 0.5) / (0.052 * 7064))]}$$

$$n = 384.16 / 1.0544 = 364.346$$

$$n \approx 365$$

Perbandingan Kedua, Tahap peratusan keyakinan 97%;

$z = 2.17$  untuk tahap keyakinan ( $\alpha$ ) 97%,  $p =$  perkadaran (dinyatakan sebagai perpuluhan),  
 $N =$  ukuran populasi,  $e =$  margin kesalahan.

$$z = 2.17, p = 0.5, N = 7064, e = 0.05$$

$$n = \frac{2.172 * 0.5 * (1 - 0.5) / 0.052}{[1 + (2.172 * 0.5 * (1 - 0.5) / (0.052 * 7064))]}$$

$$n = 470.89 / 1.0667 = 441.462$$

$$n \approx 442$$

Perbandingan Ketiga, Tahap peratusan keyakinan 99%;

$z = 2.576$  untuk tahap keyakinan ( $\alpha$ ) 99%,  $p =$  perkadaran (dinyatakan sebagai perpuluhan),  
 $N =$  ukuran populasi,  $e =$  margin kesalahan.

$$z = 2.576, p = 0.5, N = 7064, e = 0.05$$

$$n = \frac{2.5762 * 0.5 * (1 - 0.5) / 0.052}{[1 + (2.5762 * 0.5 * (1 - 0.5) / (0.052 * 7064))]}$$

$$n = 663.5776 / 1.0939 = 606.595$$

$$n \approx 607$$

Berdasarkan perbandingan pengiraan di atas, sampel kajian ini telah melebihi tahap peratusan keyakinan sebanyak 99%. Ini menggambarkan bahawa, sampel kajian adalah mewakili jumlah populasi pelajar Politeknik Johor.

Secara keseluruhannya, analisis data menggunakan analisis deskriptif bagi mencari min. Analisa min bagi kajian menggunakan “*Statistical Package for the Social Sciences*” (SPSS23). Satu titik potong (*cut-off point*) digunakan bagi memudahkan perbincangan dapatan kajian berdasarkan nilai min yang diperolehi. Jadual 2 digunakan bagi mentafsir nilai min berdasarkan skala likert sebagai menjawab setiap persoalan kajian yang telah diadaptasi daripada Wiersma (1995).

Jadual 2: Titik Potong (*Cut-off Point*) Nilai Min Mengikut Wiersma (1995)

JULAT MIN	TAHAP KEKUATAN
Nilai Min 1.00 – Nilai Min 2.33	Tahap Rendah
Nilai Min 2.34 – Nilai Min 3.67	Tahap Sederhana
Nilai Min 3.68 – Nilai Min 5.00	Tahap Tinggi

## 5.0 DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Jadual 3: Demografi Responden

No.	Demografi	Pengelasan	Kekerapan	Peratusan (%)
01	Jantina	Lelaki	437	55.8
		Perempuan	346	44.2
02	Politeknik	PMJB	175	22.3
		PIS	211	26.9
		PMJ	241	30.8
		PTSN	156	19.9
03	Semester Pengajian	Semester 1	319	40.7
		Semester 2	66	8.4
		Semester 3	200	25.5
		Semester 4	43	5.5
		Semester 5	124	15.8
		Semester 6	27	3.4
		Semester 7 dan 8	4	0.5
04	Bangsa	Melayu	684	87.4
		India	55	7.0
		Cina	14	1.8
		Lain-lain	30	3.8
05	Jenis permainan video e-Sukan yang diminati	<i>Counter Strike</i>	43	5.5
		<i>Defense of The Ancient</i>	12	1.5
		<i>Starcraft</i>	3	0.4
		<i>Player Unknown's Battleground</i>	243	31.0
		<i>Overwatch</i>	6	0.8
		<i>Tekken 7</i>	19	2.4
		<i>Battlefield</i>	13	1.7
		<i>World of Warcraft</i>	2	0.3
		<i>League of Legends</i>	23	2.9
		<i>Mobile Legends</i>	220	28.1
		<i>Gears of War</i>	1	0.1
		Lain-lain	198	25.3

Responden kajian terdiri daripada 437 pelajar lelaki (55.8%) dan 346 pelajar perempuan (44.2%). Bangsa Melayu merupakan majoriti responden seramai 684 orang (87.4%). Pelajar semester 1 adalah responden yang teramai (40.7%), diikuti oleh semester 3 (25.5%) dan semester 5 (15.8%). Ini disebabkan oleh setiap pengambilan kemasukan pelajar bagi sesi Jun adalah lebih ramai jika dibandingkan pengambilan kemasukan bagi sesi Disember. Bagi pecahan politeknik, bilangan responden pelajar adalah hampir seimbang di antara empat buah politeknik di negeri Johor. Pelajar Politeknik Mersing (PMJ) seramai 241 orang (30.8%), pelajar Politeknik Ibrahim Sultan (PIS) seramai 211 orang (26.9%), pelajar Politeknik METrO Johor Bahru (PMJB) seramai 175 orang (22.3%), dan pelajar Politeknik Tun Syed Nasir (PTSN) seramai 156 orang (19.9%).

Permainan video e-sukan yang paling diminati oleh pelajar Politeknik Johor mencatatkan *Player Unknown's Battleground* dan *Mobile Legends* menjadi pilihan tertinggi. *Player Unknown's Battleground* merupakan permainan e-sukan yang dibangunkan oleh PUBG Corporation, sebuah anak syarikat Korea Selatan Bluehole. Jumlah pemain boleh mencecah 100 orang dan pemain atau pasukan terakhir yang selamat akan digelar juara. Manakala *Mobile Legends* merupakan permainan e-sukan yang dihasilkan oleh Moonton. Permainan ini dimainkan oleh 10 pemain dan dibahagikan kepada 2 kumpulan. *Player Unknown's Battleground* dan *Mobile Legends* dilihat menjadi permainan e-sukan yang diminati adalah kerana kedua-dua permainan ini boleh dimainkan dengan hanya menggunakan telefon pintar Android atau iOS.



Selain itu, masih terdapat permainan video e-sukan yang tidak disenaraikan dalam kajian ini. Ini kerana, dapatan demografi mendapati lain-lain permainan video mencatatkan jumlah responden ketiga tertinggi iaitu 198 orang (25.3%). Antara permainan video yang tidak disenaraikan adalah seperti *Call of Duty Mobile*, *Minecraft Pocket Edition*, *Clash of Clans*, *Free Fire*, *Clash Royale*, *Fortnite Battle Royale*, *Brawl Stars*, *Rainbow Six Siege*, dan sebagainya. Muhammad Saufi (17 Disember 2019) menjelaskan perkembangan pelbagai bentuk permainan video e-sukan memberikan pelbagai pilihan dan membentuk kepelbagaian kemahiran dan bakat dengan wujudnya permainan video yang baru seperti *Call of Duty: Mobile*, *Apex Legends*, dan *Red Dead Redemption*.

Jadual 4: Aspek Pengetahuan Pelajar

PENYATAAN	MIN
1. Saya mengetahui e-sukan mendapat sokongan daripada Kementerian Belia dan Sukan.	4.04
2. Sukan elektronik adalah bentuk pertandingan menggunakan permainan video.	4.41
3. E-sukan sering mengambil bentuk pertandingan meliputi berbilang pemain yang teratur, terutamanya antara pemain profesional, sama ada secara individu atau sebagai pasukan.	4.38
4. E-sukan sebenarnya terdiri dari banyak disiplin ilmu yang berbeza dan setiap tajuk permainan dapat disamakan dengan jenis sukan yang berbeza.	4.19
5. Di e-sukan, terdapat 3 elemen utama dalam ekosistem: pemain, organisasi, dan pertandingan.	4.16
6. Pemain e-sukan bertanding melalui platform permainan seperti PC, Console, dan Mobile.	4.47

Keseluruhan pernyataan atau item bagi aspek pengetahuan pelajar pada Jadual 4 mencatatkan nilai min yang tinggi. Ini membawa maksud bahawa, pelajar Politeknik Johor sedia maklum dan mempunyai pengetahuan mengenai e-sukan. Pelajar Politeknik Johor sedar dan mengetahui bahawa e-sukan merupakan sebuah sukan elektronik yang melibatkan dua individu atau lebih bertanding secara perseorangan mahupun berkumpulan menggunakan permainan video.

Jadual 5: Aspek Penglibatan e-Sukan

PENYATAAN	MIN
1. Pengaruh pertandingan e-sukan melalui media massa yang berterusan menyebabkan wujud semangat untuk menyertai e-sukan.	4.36
2. Minat yang mendalam terhadap kecanggihan grafik permainan komputer.	4.29
3. Wujud pertandingan e-sukan yang semakin mendapat sambutan hangat di luar dan dalam negara.	4.48
4. Hadiah yang ditawarkan dalam pertandingan e-sukan sangat lumayan dan berbaloi untuk dimenangi.	4.41
5. Arena e-sukan memberikan kepuasan dan keseronokkan kepada golongan muda peminat teknologi komputer.	4.43
6. Bermain permainan komputer merupakan hobi utama saya.	3.68
7. Boleh dijadikan sebagai karier.	4.01
8. Pengaruh rakan-rakan menyebabkan saya meminati permainan komputer.	3.75
9. Sukan ini mempunyai cabaran yang tersendiri.	4.41
10. Ibu bapa memberikan sokongan kepada minat.	3.52
11. Politeknik memberikan kemudahan fasiliti yang baik dalam membantu pelajar melibatkan diri dalam e-sukan.	3.65
12. Pensyarah memberikan sokongan kepada minat.	3.59

Berkenaan aspek penglibatan e-sukan, terdapat sembilan pernyataan mencatatkan nilai min tinggi. Aspek yang paling menarik perhatian pelajar untuk terlibat dalam e-sukan adalah disebabkan kewujudan pertandingan e-sukan yang semakin mendapat sambutan di luar mahupun dalam negara. Kewujudan pertandingan e-sukan dapat dilihat dengan banyaknya penganjuran dan pertandingan yang diadakan. Contohnya SPRM PUBG Mobile i-Challenge, Kejohanan E-Sport Uni-League 2020, Celcom Xpax Kejohanan E-sukan Kampus, MyEsports HSN 2020, dan sebagainya. Arena e-sukan memberikan kepuasan dan keseronokkan kepada golongan muda peminat teknologi komputer serta cabaran yang ada dalam perlawanan e-sukan juga dilihat antara aspek penyumbang kepada minat pelajar untuk melibatkan diri dalam e-sukan. Hadiah yang lumayan ditawarkan pada setiap pertandingan juga

menyebabkan ramai pelajar yang menyertai pertandingan atau berlatih. Hadiah lumayan ini boleh dilihat dalam beberapa acara seperti Celcom Xpax Kejohanan E-sukan Kampus yang menawarkan hadiah kepada juara keseluruhan sebanyak RM50,000.

Pengaruh pertandingan e-sukan melalui media massa yang berterusan menyebabkan pelajar melibatkan diri dalam e-sukan. Menurut Hafizah et.al (2020) menjelaskan e-sukan banyak dipromosikan melalui YouTube, blog, dan Facebook menyumbang kepada penglibatan dalam e-sukan. Juho dan Max (2016) menjelaskan e-sukan dan streaming permainan video telah menjadi bentuk media baru yang berkembang pesat di internet yang didorong oleh peningkatan permainan (dalam talian) dan teknologi penyiaran dalam talian yang semakin meningkat. Grafik yang menarik juga menyumbang kepada penglibatan e-sukan. Ini dapat dilihat, semakin cantik grafik pada sesebuah permainan video e-sukan, makin banyak pemain yang akan meminatinya. Contohnya *Player Unknown's Battleground* yang mempunyai grafik yang menarik perhatian pemain. Terdapat dua pernyataan mempunyai nilai min tinggi tetapi bawah 4.00 iaitu "Pengaruh rakan-rakan menyebabkan saya meminati permainan komputer"(min=3.75) dan "Bermain permainan komputer merupakan hobi utama saya"(min=3.68). Ini menunjukkan bahawa kedua pernyataan ini kurang menyumbang kepada faktor penglibatan pelajar dalam e-sukan. Dua pernyataan yang mencatat nilai min yang paling rendah adalah "Pensyarah memberikan sokongan kepada minat"(min=3.59) dan "Ibu bapa memberikan sokongan kepada minat" (min=3.52). Ini adalah kerana masih terdapat kebimbangan dalam kalangan pensyarah dan ibu bapa berkenaan e-sukan. Kebimbangan ini akan menghalang pelajar untuk melibatkan diri dalam e-sukan.

Jadual 6: Aspek Kekangan

PENYATAAN	MIN
1. Kekurangan fasiliti e-sukan yang disediakan oleh pihak Politeknik.	3.68
2. Halangan daripada ibu bapa.	3.26
3. Tugas-tugas kursus tidak memberi ruang masa untuk e-sukan.	3.64
4. Kewangan yang tidak mencukupi.	3.67
5. Jaringan internet yang lemah.	4.06
6. Tiada tenaga pengajar atau pembimbing bagi mengajar cara yang betul ketika bermain sesuatu permainan video.	3.79
7. Tiada pengetahuan mengenai permainan video selain daripada permainan video yang saya minati.	3.43
8. Ketiadaan PC, Console, dan Mobile.	3.24

Mengenai aspek kekangan, hanya terdapat satu pernyataan yang mencatatkan nilai min melebihi 4.00 iaitu "Jaringan internet yang lemah"(min=4.06). Ini adalah kerana, pelajar lebih berminat untuk bermain permainan e-sukan dalam talian berbanding di luar talian. Atas sebab tersebut, kekangan berkaitan jaringan internet mencatatkan min tertinggi.

Dua pernyataan yang mencatatkan nilai min terendah adalah "Halangan daripada ibu bapa"(min=3.26) dan "Ketiadaan PC, Console, dan Mobile"(min=3.24). Ibu bapa pelajar tidak menghalang pelajar untuk bermain atau terlibat dalam e-sukan, namun mereka kurang memberikan galakan dan sokongan. Berkenaan aspek ketiadaan PC, Console, dan Mobile, pelajar sederhana setuju kerana kebiasaannya apabila seseorang terlibat dalam e-sukan akan mempunyai peralatan tersebut terlebih dahulu. Selain itu, kebanyakan pelajar kini mempunyai telefon pintar yang canggih dan mampu beroperasi dengan baik semasa perlawanan atau permainan e-sukan.

Jadual 7: Aspek Pembahagian Masa

PENYATAAN	MIN
1.Saya akan memastikan masa ketika saya e-sukan adalah masa yang berfaedah.	4.05
2.*Saya tidak menyenaraikan segala aktiviti yang perlu dilakukan oleh saya.	3.30
3.*Saya tidak pernah merancang masa.	2.69
4.*Saya banyak menghabiskan masa seharian dengan e-sukan.	2.54
5.Saya membahagikan masa belajar saya agar ia tidak hanya bertumpu kepada e-sukan.	4.04
6.Tugas yang diberikan oleh pensyarah akan diselesaikan oleh saya mengikut keutamaan.	4.29
7.Saya akan bertanding e-sukan apabila terdapatnya masa lapang.	4.01



Berdasarkan kepada dapatan pada Jadual 7, pengkaji telah membahagikan dua bahagian. Bahagian pertama pernyataan yang berunsurkan positif dan bahagian kedua pernyataan yang berunsurkan negatif. Pernyataan berunsurkan positif terdiri dari pernyataan 1, pernyataan 5, pernyataan 6, pernyataan 7, dan pernyataan 8. Manakala pernyataan berunsurkan negatif terdiri dari pernyataan 2, pernyataan 3, dan pernyataan 4.

Bagi pernyataan berunsurkan positif, empat pernyataan mencatatkan nilai min tinggi manakala satu pernyataan mencatatkan nilai min yang sederhana. Dari aspek pembahagian masa, pelajar sedar atas tanggungjawab mereka sebagai pelajar. Ini dapat dilihat daripada dapatan di mana pelajar akan mengutamakan untuk menyelesaikan atau menyiapkan tugas yang diberikan terlebih dahulu sebelum bermain e-sukan. Selain itu, pelajar membahagikan masa belajar dengan baik agar tidak hanya tertumpu atau asyik bermain permainan video e-sukan. Pelajar juga akan memastikan mereka hanya bermain e-sukan apabila terdapatnya masa yang berfaedah dan ketika waktu senggang. Adalah penting bagi seseorang untuk belajar untuk menguruskan masa. Pengurusan masa yang berkualiti adalah salah satu daripada kemahiran insaniah yang perlu ada bagi seseorang, terutamanya pelajar yang bakal mengisi jawatan di sektor pekerjaan kelak. Bagi pernyataan kelapan, pelajar tidak perlu menunggu kelapangan masa rakan mereka untuk bermain permainan video e-sukan. Ini kerana, kebanyakan e-sukan secara dalam talian memerlukan seseorang itu untuk bertanding atau berhubung dengan individual lain secara alam maya.

Bagi pernyataan berunsurkan negatif, ketiga-tiga pernyataan mencatatkan nilai min yang sederhana. Ini menggambarkan masih terdapat pelajar yang kurang mampu untuk melakukan perancangan masa yang berkualiti. Bagi pernyataan kedua yang merupakan pernyataan tertinggi menunjukkan pelajar tiada kemahiran dalam menyenaraikan aktiviti yang perlu dilakukan. Walaubagaimanapun, pernyataan keempat iaitu “Saya banyak menghabiskan masa seharian dengan e-sukan” (min=2.54) menunjukkan bahawa, masa pelajar tidak hanya tertumpu kepada e-sukan. Masa pelajar tidak hanya tertumpu kepada mengulangkaji pelajaran, menyiapkan tugas, dan bermain permainan video e-sukan semata-mata, tetapi mereka juga mempunyai aktiviti yang lain untuk dilakukan seperti bersosial dan melakukan sukan selain e-sukan.

Kesimpulan dari dapatan Jadual 7 mendapati, pelajar Politeknik Johor masih mempunyai kelemahan dalam merancang masa dan menyenaraikan aktiviti secara terancang. Namun positifnya, pelajar dilihat mampu mengimbangi masa mereka agar tidak terlalu fokus kepada e-sukan. Pelajar akan bermain permainan video e-sukan apabila terdapatnya masa senggang. Pengkaji menyenaraikan beberapa pandangan dan cadangan responden bagi kemajuan e-sukan di peringkat politeknik seperti pada Jadual 8.

Jadual 8: Pandangan dan Cadangan Responden bagi Kemajuan e-Sukan di Peringkat Politeknik

No.	Pandangan dan Cadangan
01	Memberi peluang kepada pelajar untuk menunjukkan bakat mereka dalam e-sukan.
02	Menyediakan fasiliti dan bilik khusus bagi e-sukan.
03	Menyediakan peralatan yang bersesuaian dengan e-sukan.
04	Pihak politeknik mestilah mencungkil bakat para pelajar yang berpotensi dalam bidang e-sukan kerana perkara ini dapat memberi kebaikan kepada politeknik dan pelajar itu.
05	Mengadakan perlawanan e-sukan bagi peringkat politeknik dan MSP.
06	Mengadakan kelas pembangunan e-sukan di peringkat politeknik.
07	Mewujudkan kursus-kursus dalam e-sukan.
08	Mewujudkan satu pasukan e- sukan yang tetap bagi setiap permainan video yang ada, mengikut kemahiran masing-masing.
09	Memberi pengetahuan dan penerangan tentang kebaikan e-sukan kepada pelajar.
10	Menubuhkan kelab e-sukan.
11	Sentiasa memberi motivasi kepada semua pelajar yang menceburi bidang e-sukan.
12	Mengadakan minggu sukan khusus untuk e-sukan.

---

13	Membuka peluang untuk pemain yang baru tidak kira perempuan atau lelaki.
14	Mewujudkan tenaga pengajar khusus dalam e-sukan.
15	Mengadakan bengkel atau seminar berkaitan e-sukan.
16	Menyediakan sumbangan kepada mahasiswa dan mahasiswi untuk bergiat aktif dalam e-sukan.
17	Selaraskan e-sukan dengan sukan fizikal.
18	Memperbanyakkan jaringan dan kolaborasi berkaitan dengan e-sukan.
19	Memperluaskan maklumat e-sukan.

---

Dengan adanya pandangan dan cadangan daripada responden, diharap pihak yang berkenaan terutamanya politeknik dapat merancang dan membuat keputusan sebaiknya bagi meningkatkan mutu dan kualiti e-sukan dalam kalangan pelajar.

## 6.0 KESIMPULAN

Kajian ini mendapati pelajar mempunyai pengetahuan dalam e-sukan. E-sukan dilihat sebagai satu sukan yang kian berkembang dan sebaiknya pihak pengurusan politeknik memikirkan untuk mewujudkan kursus-kursus e-sukan, bersesuaian dengan perkembangan semasa. Pendidikan mengenai e-sukan dikalangan pelajar adalah penting seiring dengan peredaran zaman. Menurut Rune Kristian dan Veli-Matti (2017) menjelaskan e-sukan dianggap sebagai satu sukan yang paling pesat berkembang dalam pelbagai aspek atau bentuk sukan masa kini. Ini adalah penting bagi mendidik pelajar agar tidak terlibat dalam permainan video e-sukan yang tidak bersesuaian dengan norma masyarakat, mendidik mengenai peraturan-peraturan dalam e-sukan, mendidik mengenai pengurusan masa, dan mendidik cara berkomunikasi. Selain itu, pelajar juga perlu didedahkan dengan cara senaman dan postur badan yang betul agar pelajar dalam kesihatan yang baik apabila melibatkan diri dalam e-sukan. Pihak pengurusan politeknik juga perlu mencari bakat-bakat pelajar dalam e-sukan. Ini kerana, dengan bakat-bakat e-sukan yang dimiliki oleh pelajar dapat mengharumkan nama politeknik khususnya dan negara Malaysia amnya dalam acara e-sukan. Ini kerana berdasarkan Shotaro Tani (14 Mac 2018) menyatakan hanya sebilangan kecil orang yang berada dalam tahap teratas yang mampu memasuki lingkaran permainan e-sukan dan kemudian dapat bermain di peringkat profesional. Rune Kristian dan Veli-Matti (2017) menguatkan lagi kenyataan Shotaro Tani (14 Mac 2018) dengan menyatakan dari jumlah 1.5 bilion orang yang bermain permainan permainan video, hanya ribuan pemain yang benar-benar boleh dianggap profesional dalam konteks e-sukan. Selain itu, e-sukan juga boleh dijadikan sumber pendapatan kepada pelajar. Dengan usaha ini akan membantu ke arah kemajuan e-sukan dan dapat menghakis pandangan atau stigma negatif masyarakat berkenaan e-sukan.

Diharap kajian ini membantu Kementerian Belia dan Sukan (KBS) dalam menyusun struktur pelan pembangunan e-sukan di Malaysia. Cadangan kepada penyelidik akan datang agar melakukan kajian berkenaan stigma masyarakat Malaysia terhadap e-sukan terutamanya bagi golongan pendidik dan ibu bapa. Selain itu, kajian akan datang juga boleh menjalankan kajian berkaitan mewujudkan kursus kokurikulum e-sukan dan keberkesannya dalam Intituti Pengajian Tinggi di Malaysia. Secara keseluruhannya, kajian yang dijalankan ini telah berjaya mencapai objektif kajian.

## RUJUKAN

- Faidillah Kurniawan (2019), "*E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian*", JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi).
- Juho Hamari dan Max Sjoblom (2016), "*What is eSports and why do people watch it?*", <https://www.researchgate.net/publication/306286205>
- Moh. Adli Ahdiyati dan Irwansyah (2018), "*Analisis Keterlibatan Komunitas Dalam Industri Permainan Daring di Indonesia*", Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi.
- Muhammad Saufi Hassan (17 Disember 2019), "*Permainan terbaik 2019*", [www.hmetro.com.my](http://www.hmetro.com.my)  
MyMetro (27 Ogos 2018), "*Pemain e-Sport Negara Raih Hadiah RM16.8 Juta*", [www.hmetro.com.my](http://www.hmetro.com.my).
- Nur Hafizah Yusoff, Novel Lyndon, Yuza Haiqal Mohd Yunus, Zurinah Tahir dan Norhafizah Abu Hasan (2020), "*Faedah Keterlibatan Belia di dalam E-Sukan*", Akademika 90(Isu Khas 1/Special Issue).
- Rune Kristian Lundedal Nielsen dan Veli-Matti Karhulahti (2017), "*The Problematic Coexistence of 'Internet Gaming Disorder' and Esports*", In Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games, <https://doi.org/10.1145/3102071.3106359>
- Shotaro Tani (14 Mac 2018), "*Life after esports: What happens when pro gamers hang up the joystick? - Lack of education and skills often makes finding a new career a challenge*", <https://asia.nikkei.com>
- Suhaniya Kalaisilven dan Mohamad Fauzi Sukimi (2019), "*Kawalan ibu bapa terhadap anak-anak dalam penggunaan media sosial*", Akademika 89(1)
- Yudha Bela Persada (2020), "*Kajian Referensi E-Sport Dalam Ranah Olahraga: Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahraga*", Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.
- <https://goodcalculators.com/sample-size-calculator/>  
[www.mygameon.my](http://www.mygameon.my)