

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penglibatan Pelajar Dalam Permainan E-Sukan

Noraina Wahid¹, Norazlina Ahmad², Norhafiza Ahmad³

^{1,2}Politeknik METrO Johor Bahru

³Kolej Komuniti Cawangan Gelang Patah

ABSTRAK

Perkembangan teknologi komputer dan internet telah menjadikan permainan e-sukan begitu berkembang pesat. Penglibatan dari pelbagai peringkat umur terutama pelajar di peringkat pengajian tinggi telah memberikan satu dimensi dalam kajian e-sukan. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi penglibatan pelajar dalam e-sukan. Maka kajian ini bertujuan melihat penglibatan e-sukan dikalangan pelajar peringkat diploma dalam bidang perdagangan. Soal selidik diedarkan kepada 169 responden pelajar Politeknik METrO Johor Bahru bagi semester dua hingga semester lima dan dianalisis secara deskriptif. Hasil dapatan menunjukkan min paling tinggi bagi faktor yang mempengaruhi penglibatan pelajar dalam e-sukan adalah faktor keseronokan dan kepuasan. Selain itu beberapa faedah yang diperolehi, namun faedah dengan min yang paling tinggi adalah peningkatan penguasaan bahasa Inggeris selain kelebihan faedah yang lain-lain seperti peningkatan komunikasi, keyakinan diri dan penyelesaian masalah.

Kata Kunci: e-sukan, permainan atas talian

1.0 PENGENALAN

Elektronik sukan atau e-sukan kini merupakan satu bentuk hiburan yang mendapat perhatian ekoran dari perkembangan teknologi komputer dan internet. Ia juga menyumbang kepada peningkatan pembelian peralatan berasaskan komputer dan permainan video. Ia dijangka terus meningkat secara global dari 137.9 bilion USD pada 2018 kepada 180.1 bilion USD pada 2021 (Abbasi, Nisar, Rehman, & Ting, 2020). Selain itu senario pertandingan diperingkat global juga merencanakan lagi persekitaran e-sukan dengan memberikan imbuhan yang bernilai ribuan USD kepada pemain-pemain e-sukan. Kebanyakan pemain-pemain e-sukan adalah terdiri dari mereka yang menjadikan ia satu kerjaya dan profession mereka secara sepenuh masa. Perkembangan pesat e-sukan juga melanda Malaysia dengan adanya beberapa pemain-pemain e-sukan diperingkat antarabangsa (Lee & Schoenstedt, 2011). Selain itu e-sukan juga mendapat perhatian di Malaysia apabila wujudnya kelab e-sukan diperingkat sekolah dan universiti.

2.0 LATAR BELAKANG KAJIAN

Menurut Edward (2013) e-sukan didefinisikan sebagai permainan video berasaskan komputer yang bersifat persaingan dan ia dimainkan oleh pemain professional melalui satu pertandingan secara elektronik. E-sukan atau sukan elektronik merupakan subset kepada permainan video. Ia mempunyai beberapa ciri-ciri tertentu yang membezakan ia dengan permainan video yang lain. Antara ciri utama e-sukan adalah ia biasanya dimainkan oleh pemain professional dan menjadikan ia satu kerjaya sepenuh masa atau sambilan (Gray, 2012). Selain itu pertandingan diurus secara professional dan memberikan imbuhan yang besar. E-sukan mempunyai tahap permainan yang sangat kompetatif dan kebiasaannya ia dimainkan secara berpasukan. Antara genre e-sukan yang popular adalah DOTA 2, *League of Legends*, *Counter Strike*, *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG) dan banyak lagi. Namun di Malaysia genre yang mendapat perhatian adalah e-sukan berasaskan strategi seperti DOTA 2, LOL dan PUBG. Ketiga-

1
tiga permainan ini melibatkan pasukan yang akan berperang berasaskan pahlawan (*heroes*) dan disokong oleh beberapa rakan sepasukan dinamakan *supporting role*.

E-sukan bukan sahaja mendapat tempat dikalangan kaum lelaki namun ia juga pemain atau *gamers* dikalangan perempuan. Namun kebanyakan kajian membuktikan bahawa lelaki lebih cenderung bermain dengan permainan video (Chen, 2010; Chou & Tsai, 2007; Fox & Tang, 2014). Kebanyakan lelaki mempunyai keterujaan memenangi atau melangkah ke tahap yang tinggi berbanding wanita. Menjadi hero atau memenangi sesuatu pertandingan kebiasaannya menjadi matlamat utama lelaki (Gray, 2012), maka sikap dominan ini menjadikan lelaki cenderung bermain e-sukan berbanding perempuan.

Perkembangan pesat e-sukan juga melanda Malaysia dengan adanya beberapa pemain-pemain e-sukan di peringkat antarabangsa (Lee & Schoenstedt, 2011). Selain itu e-sukan juga mendapat perhatian di Malaysia apabila wujudnya kelab e-sukan di peringkat sekolah dan universiti. Namun bagi mewujudkan kelab e-sukan di peringkat institusi politeknik, adakah ia berpotensi untuk dilaksanakan? Sekiranya berpotensi, apakah kelab ini akan mendapat sambutan dan kekal berfungsi seperti kelab lain? Maka kajian ini perlu dilakukan bagi melihat senario penglibatan e-sukan dari segi populasi pemain dikalangan pelajar peringkat pengajian tinggi disamping mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi penglibatan pelajar dalam e-sukan.

3.0 OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini secara asasnya adalah ingin melihat senario penglibatan e-sukan dikalangan populasi kajian ini. Populasi kajian ini adalah terdiri dari pelajar pendidikan pengajian tinggi di peringkat diploma. Oleh itu kajian ini akan mengkaji tiga objektif kajian yang telah digariskan. Objektif kajian ini adalah seperti berikut iaitu (a) menentukan jantina yang lebih cenderung bermain atau terlibat dengan e-sukan; (b) mengenalpasti faktor-faktor yang mempengaruhi penglibatan dalam e-sukan; (c) mengenalpasti faedah-faedah yang diperolehi daripada penglibatan dalam e-sukan.

4.0 METODOLOGI KAJIAN

Kajian dijalankan secara kuantitatif dengan menjalankan kajian tinjauan. Ia menggunakan borang soal selidik yang terdiri dari 3 bahagian utama. Bahagian A mengandungi maklumat sosiodemografi responden dan bahagian B faktor-faktor yang menyebabkan mereka tidak berminat dengan e-sukan. Manakala bahagian C adalah pola permainan e-sukan, bahagian D adalah faktor-faktor yang mempengaruhi penglibatan dalam e-sukan dan bahagian E adalah faedah yang diperolehi dari penglibatan e-sukan. Borang soal selidik diedarkan secara atas talian menggunakan *google form*. Populasi kajian ini adalah semua pelajar semester 2 hingga semester akhir di Politeknik METrO Johor Bahru. Berdasarkan jadual Krejcie & Morgan (1970), jika populasi kajian adalah 300, maka bilangan sampel adalah 169 dengan ralat persampelan 5% dengan aras kebolehppercayaan 95%. Proses pemilihan sampel adalah persampelan rawak berstrata kepada tiga program utama iaitu DIB, DLS dan DEN, kemudian memberikan link google sheet kepada penasihat akademik setiap kelas dalam program tersebut.

Kajian rintis juga telah dijalankan ke atas 30 orang pelajar dengan latar belakang yang sama dengan sampel kajian. Dapatan menunjukkan nilai *Alpha Cronbach's* adalah 0.838 bagi konstruk faktor-faktor mempengaruhi penglibatan dalam e-sukan, manakala bagi konstruk faedah yang diperolehi dari penglibatan dalam e-sukan adalah 0.895. Nilai-nilai ini menunjukkan soalan dalam instrumen adalah boleh dipercayai kerana nilai *Alpha Cronbach's* lebih dari 0.7 adalah diterima sebagai instrumen yang boleh dipercayai (Tuckman & Harper, 2012).

1
5.0 DAPATAN KAJIAN

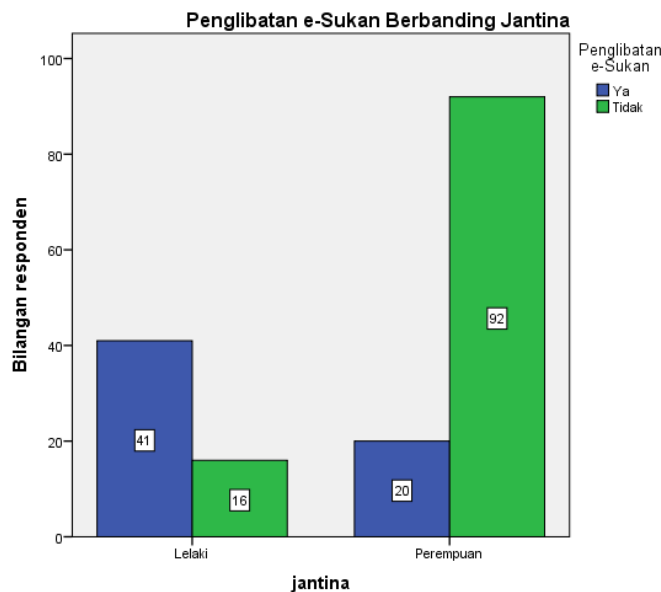
Terdapat tiga dapatan utama dalam kajian ini iaitu sosiodemografi responden, faktor penglibatan dalam e-sukan dan faedah yang diperolehi dari penglibatan dalam e-sukan.

5.1 Sosiodemografi Responden

Seramai 169 responden telah terlibat sebagai sampel bagi kajian ini. Seramai 66.3% daripada responden adalah pelajar perempuan, manakala baki 33.7% adalah pelajar lelaki. Berdasarkan Jadual 1 menunjukkan 56.5% daripada 169 responden terlibat dengan e-sukan. Ini menunjukkan bahawa separuh daripada sampel terlibat dengan e-sukan. Rajah 1 menunjukkan pelajar lelaki lebih ramai terlibat dengan e-sukan iaitu 71.9% berbanding keseluruhan pelajar lelaki seramai 57 orang. Manakala hanya 17.85% sahaja pelajar perempuan terlibat dengan e-sukan bagi sejumlah 112 pelajar perempuan. Dapatan ini menunjukkan pelajar lelaki lebih cenderung terlibat dengan e-sukan.

Jadual 1 : Taburan Jantina Berbanding Penglibatan e-Sukan

		Penglibatan e-Sukan		Jumlah
		Ya	Tidak	
jantina	Lelaki	41	16	57
	Perempuan	20	92	112
Total		61	108	169



Rajah 1 : Penglibatan e-Sukan Berbanding Jantina

Terdapat 5 genre e-sukan yang dikaji seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 2. Dari segi agihan peratusan jenis e-sukan yang dimainkan oleh responden menunjukkan lain-lain jenis e-sukan merupakan peratusan tertinggi iaitu 68.9% diikuti *League of Legends* dan *Pro Evolution Soccer* masing-masing 11.5%. Manakala yang kedua terendah Counter Strike sebanyak 6.6% dan paling rendah DOTA 2 iaitu 1.6%. Jadual menunjukkan semua jenis e-sukan yang disenaraikan adalah dimainkan oleh pelajar lelaki dan semua pelajar perempuan bermain e-sukan yang tidak disenaraikan jadual tersebut.

1

Jadual 2 : Jenis e-Sukan Yang Dimainkan Oleh Responden

		Jenis e-Sukan					Total
		DOTA 2	<i>League of Legends</i>	<i>Pro Evolution Soccer</i>	<i>Counter Strike</i>	Lain-lain	
Jantina	Lelaki	1	7	7	4	22	41
	Perempuan	0	0	0	0	20	20
Jumlah		1	7	7	4	42	61

5.2 Faktor Penglibatan Dalam e-Sukan

E-sukan semakin mendapat tempat di zaman ini bukan sahaja di Malaysia malah diperingkat global dan antarabangsa. Pelbagai faktor yang mempengaruhi penglibatan rakyat Malaysia terutama di peringkat pengajian tinggi. Berdasarkan Jadual 3, dapatan kajian menunjukkan min tertinggi adalah faktor e-sukan memberikan kepuasan dan keseronokan iaitu sebanyak 4.33, diikuti 4.30 iaitu e-sukan memberikan cabaran kepada saya. Menurut Moidunny (2009) adalah sangat tinggi apabila nilai min sekitar 4.21 hingga 5.00. Manakala min yang paling rendah adalah faktor sokongan dari ibu bapa iaitu 3.13, diikuti faktor permainan komputer merupakan hobi iaitu dengan min 3.6. Berdasarkan Moidunny (2009) juga, nilai min 2.61 – 3.20 membawa maksud sederhana.

Jadual 3 : Faktor Penglibatan Responden Dalam e-Sukan

Faktor Penglibatan Dalam e-Sukan	Min	Sisihan Piawai
Media masa yang banyak menyebarkan tentang e-sukan telah mempengaruhi minat dan penglibatan saya dalam e-sukan	4.16	.986
Wujudnya pertandingan yang menawarkan ganjaran yang lumayan menyebabkan saya berminat terlibat dengan e-sukan	3.97	1.110
saya berminat dengan perkara yang berkaitan dengan kecanggihan komputer/grafik menyebabkan saya terlibat dengan e-sukan	4.07	.929
e-sukan memberikan kepuasan dan keseronokan kepada saya	4.33	.747
Bermain permainan komputer atau e-sukan merupakan hobi utama saya	3.61	1.069
Pengaruh rakan-rakan menyebabkan saya minat dan terlibat dalam e-sukan	3.97	.930
e-Sukan memberikan cabaran kepada saya	4.30	.823
Ibu bapa memberikan sokongan kepada penglibatan saya dalam e-sukan	3.13	1.103

5.3 Faedah Yang Diperolehi Dari Penglibatan Dalam e-Sukan

Seperti sukan fizikal, e-sukan juga mempunyai faedah dan kebaikan yang tersendiri. Walaupun tidak dinafikan ia juga mendatangkan keburukan dan kemudaratan. Namun dalam kajian ini, faedah dibincangkan dari sudut positif. Terdapat beberapa faedah yang diperolehi apabila terlibat dengan e-Sukan. Bagi kajian ini telah digariskan 5 faedah yang diperolehi melalui permainan e-sukan ini. Merujuk kepada Jadual 4, didapati secara keseluruhan min berada pada tahap tertinggi (Moidunny, 2009). Faedah yang mempunyai min paling tinggi adalah boleh meningkat kemahiran berbahasa Inggeris dengan min 4.50. Ia diikuti oleh faedah membolehkan menambahkan rakan baru dan boleh meningkatkan kemahiran berkomunikasi. Manakala min yang paling rendah adalah kebolehan meningkatkan keyakinan diri.

Jadual 4 : Faedah Yang Diperolehi Dari Penglibatan Dalam e-Sukan

Faedah Yang Diperolehi Dari Penglibatan Dalam e-Sukan	Min	Sisihan Piawai
Boleh menambahkan rakan baru	4.46	.721
Boleh meningkat kemahiran berkomunikasi	4.41	.783
Boleh meningkat kemahiran menyelesaikan masalah	4.33	.769
Boleh meningkatkan keyakinan diri (self confident)	4.31	.886
Boleh meningkatkan kemahiran berbahasa Inggeris	4.50	.772

6. PERBINCANGAN DAN CADANGAN

E-sukan merupakan satu permainan video yang sememangnya memerlukan kecekapan dan ketangkasan dalam mencapai sasaran yang ditetapkan. Maka ciri-ciri ini menjadikan ia sesuatu permainan yang memerlukan seseorang yang bersifat kompetitif tidak kira sama ada lelaki atau perempuan. Dapatan ini menunjukkan pelajar lelaki lebih cenderung terlibat dengan e-sukan. Bagi menyokong dapatan ini, beberapa kajian lepas dijalankan (Chen, 2010; Chou & Tsai, 2007; Fox & Tang, 2014) juga menunjukkan pelajar lelaki lebih cenderung bermain e-sukan berbanding pelajar perempuan. Ini kerana pelajar lelaki dikatakan lebih cenderung kepada permainan berasaskan komputer lebih awal berbanding pelajar perempuan (Hainey, Connolly, Stansfield, & Boyle, 2011). Selain itu, pelajar lelaki dikatakan suka kepada cabaran dan pertandingan. Dua elemen ini sememangnya menjadi teras utama dalam sebuah permainan atas talian atau e-sukan menyebabkan ia menarik minat pelajar lelaki cenderung bermain e-sukan. Walaupun dapatan kajian kebanyakan mengatakan pelajar lelaki lebih cenderung bermain e-sukan, namun terdapat dapatan kajian yang agak kontra iaitu pelajar perempuan dikatakan memperuntukan masa yang lebih lama bermain permainan atas talian berbanding pelajar lelaki (Kuo, Wang, & Yang, 2012; Williams, Yee, & Caplan, 2008).

Kajian yang dijalankan oleh Yusoff et.al (2020) adalah hampir sama dengan kajian ini, namun menunjukkan peratusan paling tinggi bagi genre e-sukan adalah DOTA2 dan ia bertentangan dengan dapatan kajian ini. Selain itu, statistik dari juga menunjukkan DOTA2 adalah pilihan utama rakyat Malaysia yang terlibat dengan permainan e-sukan. Namun bagi responden kajian ini menunjukkan pilihan genre utama mereka adalah lain-lain iaitu antaranya PUBG, Fortnite dan Minecraft. Walau apapun genre e-sukan yang dimainkan, ia bergantung kepada pilihan pemain-pemain e-sukan. Kemungkinan responden ini terdiri dari pelajar aliran perdagangan, maka kebanyakan mereka tidak berminat dengan DOTA berbanding pelajar dalam aliran teknikal atau kejuruteraan (Griffiths, Davies, & Chappell, 2004).

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi pelajar dalam bermain e-sukan. Namun dapatan kajian ini berpadanan dengan kajian yang dijalankan oleh Lee dan Schoenstedt (2011) menunjukkan faktor kepuasan dan cabaran menjadi faktor utama kepada penglibatan dalam e-sukan. Dan ia juga konsisten dengan dapatan dari kajian Kim dan Ross (2006) mendapati pemain akan merasa puas apabila mereka memenangi sesuatu tahap permainan. Walau bagaimanapun terdapat juga kajian yang menunjukkan faktor utama lain iaitu pengaruh pertandingan e-sukan melalui media masa (Yusoff et al., 2020). Mungkin perbezaan faktor ini disebabkan populasi dan ciri responden yang berbeza. Secara dasarnya faktor kepuasan dan cabaran semasa bermain e-sukan menjadi faktor utama kepada penglibatan dalaman e-sukan.

1

Dapatan kajian ini didapati berlawanan dengan kajian yang dijalankan oleh Yusoff et. al (2020). Menurut kajian beliau, faedah e-sukan dalam meningkatkan kemahiran bahasa inggeris adalah min kedua tertinggi, manakala min yang tertinggi kajian beliau adalah menambah kepelbagaian aktiviti sukan dengan adanya pertandingan e-sukan secara kerap. Kebanyakan permainan e-sukan menggunakan bahasa Inggeris, maka pemain akan berusaha perkataan yang digunakan. Secara tidak langsung akan meningkat penguasaan perkataan dalam bahasa inggeris. Selain itu, sekiranya pemain ingin bermain secara global, maka mereka perlu berkomunikasi dalam bahasa Inggeris. Situasi ini sememangnya sangat membantu meningkatkan komunikasi dalam bahasa Inggeris oleh pemain-pemain e-sukan. Maka tidak dapat dinafikan lagi faedah yang sangat positif adalah faedah dari penglibatan dalam e-sukan dan aspek peningkatan kemahiran berkomunikasi dalam bahasa Inggeris.

6.0 PENUTUP

E-sukan sebenarnya telah memberikan satu dimensi baru dalam ruang lingkup permainan video yang suatu masa dahulu hanya dimainkan secara suka-suka. Namun dengan kehadiran e-sukan, ia menjadi sesuatu yang lebih serius dan boleh menjadi satu kerjaya yang professional dan mampu menjamin masa hadapan. Kesenambungan dengan kajian ini, pengkaji mencadangkan analisis kajian yang lebih bersifat inferensi bagi melihat faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan dalam e-sukan.

RUJUKAN

- Abbasi, A. Z., Nisar, S., Rehman, U., & Ting, D. H. (2020). Impact of HEXACO personality factors on consumer video game engagement: a study on eSports. *Frontiers in Psychology, 11*, 1831.
- Chen, L. S.-L. (2010). The impact of perceived risk, intangibility and consumer characteristics on online game playing. *Computers in Human Behavior, 26*(6), 1607–1613.
- Chou, C., & Tsai, M.-J. (2007). Gender differences in Taiwan high school students' computer game playing. *Computers in Human Behavior, 23*(1), 812–824.
- Edwards, T. F. M. (2013). eSports: a brief history. *Retrieved on, 21, 2016*.
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior, 33*, 314–320.
- Gray, K. L. (2012). Deviant bodies, stigmatized identities, and racist acts: Examining the experiences of African-American gamers in Xbox Live. *New Review of Hypermedia and Multimedia, 18*(4), 261–276.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology & Behavior, 7*(4), 479–487.
- Hainey, T., Connolly, T., Stansfield, M., & Boyle, E. (2011). The differences in motivations of online game players and offline game players: A combined analysis of three studies at higher education level. *Computers & Education, 57*(4), 2197–2211.
- Kim, Y., & Ross, S. D. (2006). An exploration of motives in sport video gaming. *International Journal of Sports Marketing & Sponsorship, 8*(1).

- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Krejcie & Morgan. *Educational and Psychological Measurement*.
- Kuo, W.-C., Wang, S.-T., & Yang, J.-C. (2012). An empirical analysis of the playing time by different genders and ages in an MMORPG. In *2012 IEEE Fourth International Conference On Digital Game And Intelligent Toy Enhanced Learning* (pp. 114–116). IEEE.
- Lee, D., & Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison of eSports and traditional sports consumption motives. *ICHPER-SD Journal Of Research*, 6(2), 39–44.
- Moidunny, K. (2009). The effectiveness of the national professional qualifications for educational leaders (NPQEL). *Unpublished Doctoral Dissertation, Bangi: The National University of Malaysia*.
- Tuckman, B. W., & Harper, B. E. (2012). *Conducting educational research*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Williams, D., Yee, N., & Caplan, S. E. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(4), 993–1018.
- Yusoff, N. H., Lyndon, N., Yunus, Y. H. M., Tahir, Z., & Hasan, N. A. (2020). Faedah Keterlibatan Belia Di Dalam E-Sukan (Benefits Of Youth Involvement In E-Sports). *Akademika*, 90(1).