

Penawaran e-Sukan Sebagai Salah Satu Pilihan Kursus Sukan di Politeknik Malaysia: Manfaat Dan Cabaran

Noor Afizah Binti Atan¹, Maria Binti Mohd Yatim², Wido Mes Wati Binti Sukadi³

^{1,2,3}Politeknik METrO Johor Bahru

ABSTRAK

Penularan pandemik COVID-19 dan ledakan kemajuan teknologi telah banyak mengubah pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) khususnya dalam kursus sukan di Politeknik. Ini dapat dilihat apabila pelaksanaan PdP sukan yang biasanya dilaksanakan secara bersemuka dan melibatkan pergerakan fizikal telah bertukar kepada kaedah pengajaran dan pembelajaran secara dalam talian (PdPDT) berikutan pelaksanaan Perintah Kawalan Pergerakan bagi memutuskan rantaian penularan wabak Covid-19. Medium pengajaran dan pembelajaran paradigma baru ini telah menyebabkan warga pendidik seluruh negara mula merasakan situasi yang sukar dalam memastikan silibus pengajaran dapat disampaikan dengan berkesan, sesi pembelajaran tidak tertangguh dan penilaian dapat dilaksanakan sebaik mungkin. Dalam satu kaji selidik yang dijalankan oleh Unit Pengajian Umum, Bahagian Kurikulum Jabatan Pendidikan Politeknik dan Kolej Komuniti (JPPKK) berkenaan status pelaksanaan kursus sukan dan ko-kurikulum di semua politeknik bagi Sesi Jun 2020 mendapati, 28 daripada 31 politeknik telah menengguhkan penawaran kursus sukan bagi sesi Jun 2020 kepada pelajar berikutan penularan pandemik COVID-19. Sehubungan dengan itu penawaran *Electronic Sport* atau lebih dikenali sebagai e-sukan boleh dilihat sebagai satu alternatif kursus yang boleh ditawarkan kepada pelajar untuk masa hadapan. Sehubungan itu artikel ini membincangkan manfaat dan cabaran pelaksanaan e-sukan sebagai salah satu kursus pilihan dikalangan pelajar politeknik bagi memastikan kelangsungan pelaksanaan kursus sukan.

Kata Kunci: Covid-19, e-sukan, kursus, manfaat dan cabaran.

1.0 PENGENALAN

Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2015-2025 (Pendidikan Tinggi) (PPPM-PT) telah menetapkan 10 lonjakan utama bagi menghasilkan graduan yang seimbang dan holistik serta mewujudkan pengalaman pembelajaran yang lebih intim dan dinamik. Sejarar dengan ledakan Revolusi IR 4.0, Pelan Pembangunan ini telah menetapkan "Pembelajaran Dalam Talian Tahap Global" sebagai lonjakan ke-9 bagi meluaskan akses pendidikan, meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran serta menyediakan kaedah pembelajaran mengikut kesesuaian dan keperluan pelajar. Ini selaras dengan kebangkitan generasi "warga asli digital" iaitu generasi yang membesar dalam persekitaran teknologi digital, memiliki peranti digital dan segala urusan berada diujung jari. Pelaksanaan lonjakan ke-9 ini amat bermakna apabila kehadiran pertama Pandemik Covid-19 ke Malaysia pada 23 Januari 2020. Bermula dari tarikh tersebut berlakunya peningkatan kes dari hari ke sehari sehinggakan kerajaan telah mengumumkan Perintah Kawalan Pergerakan (Fasa 1) selama 14 hari bermula 18 Mac hingga 31 Mac 2020 bagi memutuskan rantaian penularan wabak Covid-19. Mesyuarat Khas Menteri-Menteri mengenai pelaksanaan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) pada 16 Mei 2020 telah meluluskan cadangan Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) bahawa semua aktiviti Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) hendaklah dilaksanakan secara atas talian sehingga 31 Disember 2020. Semua aktiviti PdP secara bersemuka adalah tidak dibenarkan kecuali beberapa kategori pelajar yang berkeperluan untuk pulang ke kampus secara berperingkat bagi melaksanakan PdP secara bersemuka dengan mengikuti Prosedur Operasi Standard (SOP) yang ketat.

Senario ini telah membuka lembaran baru dalam dunia pendidikan, dimana proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang biasanya dilaksanakan secara bersemuka telah bertukar kepada keadah pengajaran dan pembelajaran secara dalam talian (PdPDT). Medium pengajaran dan pembelajaran paradigma baru ini telah menyebabkan warga pendidik seluruh negara mula merasakan situasi yang sukar dalam memastikan silibus pengajaran dapat disampaikan dengan sebaik mungkin dan sesi pembelajaran tidak tertangguh.

2.0 LATAR BELAKANG KAJIAN

Implikasi pandemik COVID-19 kepada kaedah pengajaran dan pembelajaran (PdP) di seluruh dunia amat terkesan khususnya dalam kursus sukan yang ditawarkan di Politeknik seluruh Malaysia. Ini dapat dilihat apabila pelaksanaan PdP sukan yang biasanya dilaksanakan secara bersemuka dan melibatkan pergerakan fizikal telah bertukar kepada pengajaran dan pembelajaran secara dalam talian (PdPDT) berikutan pelaksanaan Perintah Kawalan Pergerakan. Dalam satu kajian yang dijalankan oleh Unit Pengajian Umum, Bahagian Kurikulum Jabatan Pendidikan Politeknik dan Kolej Komuniti (JPPKK) berkenaan status pelaksanaan kursus sukan dan ko-kurikulum di semua politeknik bagi Sesi Jun 2020 mendapati, 28 daripada 31 politeknik telah menangguhkan penawaran kursus sukan pada sesi Jun 2020 kepada pelajar berikutan penularan pandemik COVID-19. Penangguhan ini adalah disebabkan ketidaksuaian kaedah PdPDT bagi kebanyakan kursus sukan yang ditawarkan kepada pelajar.

Justeru itu, selaras dengan 2 prinsip utama lonjakan 9 iaitu pembelajaran yang disokong ICT membolehkan ianya memenuhi keperluan peribadi dan mewujudkan persekitaran pembelajaran yang menarik, penawaran kursus e-sukan sebagai salah satu pilihan kursus sukan dilihat sebagai satu pendekatan yang boleh diperhalusi oleh pihak JPPKK. Ini disokong dengan cadangan 9 daripada 31 orang Pegawai Sukan dan Kokurikulum Politeknik seluruh Malaysia supaya kursus e-sukan ditawarkan sebagai alternatif kursus kepada pelajar. Ini kerana kebarangkalian untuk hidup dengan suasana COVID-19 dalam jangkamasa yang lama adalah tinggi.

Revolusi Industri 4.0 dan kemajuan teknologi juga telah mengembangkan konsep sukan yang dulunya melibatkan perlawanan bersemuka dan memerlukan sentuhan fizikal kepada perlawanan secara *virtual sport*. *Virtual sport* juga dikenali sebagai *e-sport* telah berjaya menarik minat golongan muda untuk mengangkat permainan video sebagai satu sukan yang mempunyai potensi yang sangat besar, dan diiktiraf oleh masyarakat di seluruh dunia. *Elektronik sport* atau *e-sport* merupakan satu jenis sukan yang berasaskan permainan komputer atau telefon pintar yang dimainkan oleh *gamer* yang professional dalam satu bentuk persaingan atau pertandingan rasmi yang dilengkapi dengan sistem elektronik (Edward,2013). Ianya diminati oleh golongan mudah kerana konsep permainan video ini membenarkan seorang pemain bermain dengan pemain yang lain dalam satu-satu masa. Namun adakah penawaran kursus e-sukan mampu memenuhi kehendak kurikulum yang telah ditetapkan oleh Agensi Kelayakan Malaysia (MQA) serta sejauhmanakah ianya memberi manfaat kepada pelajar serta cabaran yang bakal dihadapi dalam melaksanakannya.

3.0 OBJEKTIF KAJIAN

Kertas penyelidikan ini adalah berbentuk kertas konsep dimana objektif perbincangan adalah untuk:

- i) mengenalpasti syarat pelaksanaan e-sukan selaras dengan pengiktirafan Agensi Kelayakan Malaysia (MQA) dan domain penilaian.
- ii) mengenalpasti manfaat e-sukan sebagai pilihan kursus sukan kepada pelajar.
- iii) mengenalpasti cabaran dalam melaksanakan e-sukan.

4.0 METODOLOGI KAJIAN

Kaedah yang digunakan dalam kajian ini adalah kaedah kualitatif iaitu kajian perpustakaan. Ini kerana penulis ingin mengkaji dapatan pengkaji yang lepas, penulisan di dalam jurnal atau e-jurnal, garis panduan serta bahan yang bersesuaian berkenaan e-sport yang boleh digunapakai untuk mencapai objektif kajian yang dijalankan. Ini kerana menurut Bryman (2008) kaedah ini adalah sesuai kerana ianya merupakan satu strategi kajian yang menekankan kepada perkataan berbanding pengiraan data yang dikumpul dan dianalisis. Seterusnya pengumpulan data melalui analisis dokumen dan kajian lepas juga dapat memberikan maklumat yang relevan kepada isu dan masalah yang dikaji.

5.0 DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

5.1 Senario e-sukan di Malaysia

E-sport atau e-sukan merupakan cabang baru kesukanan yang ada pada hari ini dan berkonsep 'professional'. Ini kerana e-sukan merupakan satu permainan video berkomputer di mana permainnya dikategorikan sebagai professional, sukan ini didaftarkan di bawah kelab professional dan pertandingannya dianjurkan dengan baik sama ada di dalam negara atau di arena antarabangsa (Juho Hamari,2016). Selain itu, Wanger (2006) dalam satu kajian yang bertajuk "*On the Scientific Relevance of eSports*" mentafsir e-sukan sebagai satu bidang kegiatan sukan di mana pemainnya mampu mengembangkan dan melatih mental dan fizikal di dalam medium komunikasi dan teknologi maklumat. Ianya mencabar ketahanan fizikal dan mental pemain kerana perlu bertahan dalam satu-satu permainan. Ini terbukti apabila kebanyakan permainan e-sukan berkonsep merangka strategi dan tempur seperti *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, *First person shooter (FPS)* dan *Strategy Base Game*. Manakala permainan e-sport yang paling digemari di Malaysia adalah *Defense of the Ancient 2 (DOTA 2)*, *Player Unknown's Battleground (PUBG)* dan *League of Legends (LOL)* (Nur hafizah et al.,2020).

Selaras dengan revolusi teknologi permainan digital yang bersifat interaktif dan professional ini, sebuah Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM) telah ditubuhkan pada 1 Mei 2015. Ianya didaftarkan di bawah Suruhanjaya Sukan Malaysia dengan memfokuskan kepada lima perkara utama, iaitu menjaga kebajikan pemain, memantau dan menetapkan piawaian, mendidik mengenai sukan elektronik, mempromosikan pembangunan permainan, dan mendapatkan pengenalan dan pencapaian pada peringkat antarabangsa. Selaras dengan penubuhan ini telah membolehkan Malaysia menyertai badan *International e-Sports Federation*. Selain itu, bagi mengukuhkan lagi kerancangan sukan e-sukan di Malaysia, satu *Esport Academy* telah ditubuhkan dengan kerjasama Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM). Penubuhan ini bertujuan untuk melahirkan lebih ramai pemain e-sukan negara disamping melatih peserta dalam pengurusan acara, pengurus pasukan, kejurulatihan, *shoutcasting* dan juga pengadilan (Nicolas,2017). Astro Arena juga telah turut serta dalam memajukan sukan maya ini dengan menerbitkan majalah sukan elektronik pertama di Malaysia berjudul 'Arena' pada tahun 2014. Ditambah lagi dengan penganjuran Liga Sukan Elektronik (e-sukan) "Dota 2" kompetitif pertama negara pada tahun 2017 dilihat sebagai tepat pada waktunya kerana sukan ini telah mendapat pengiktirafan badan sukan dunia.

Seiring dengan pertumbuhan pesat e-sukan di negara ini, sebanyak RM 15 juta telah diperuntukan dalam Belanjawan 2021 bagi pembangunan e-sukan. Walaupun peruntukan ini kurang RM 5 juta berbanding Belanjawan 2020, ianya cukup memaidai dengan keprihatinan kerajaan terhadap pembangunan e-sukan sebagai salah satu sukan berpretasi tinggi.

5.2 Pengiktirafan Agensi Kelayakan Malaysia (MQA) dan Domain Penilaian

Malaysian Qualification Agency atau singkatannya MQA merupakan satu pertubuhan yang berperanan untuk menyelia dan menyelaras jaminan kualiti dan akreditasi pendidikan tinggi negara. Berikutan pandemik COVID-19 di negara ini, pada tahun 2020 pihak MQA telah mengeluarkan 5 *Advisory Note* sebagai panduan pengendalian program pendidikan tinggi semasa dan pasca perintah kawalan pergerakan, serta panduan kaedah *alternative* penyampaian program dan penilaian pembelajaran pelajar dalam standard program. Berdasarkan bilangan 3 *Advisory Note* 4/2020, pihak MQA telah mengambil maklum bahawa terdapat kursus-kursus yang sukar digantikan dengan *online* atau *remote learning*. Sehubungan itu, Pemberi Pendidikan Tinggi (PPT) dinasihatkan untuk sentiasa kreatif dan berinovasi dalam sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP) bagi membolehkan hasil pembelajaran tercapai. Antara pendekatan yang dicadangkan bagi kursus-kursus yang melibatkan aktiviti praktikal dan amali adalah dengan menggunakan *virtual simulation, animation, gamification* dan lain-lain kaedah yang bersesuaian.

Seterusnya bagi sebarang perubahan dan pengubahsuaian kepada PdP, aspek utama yang perlu diambil perhatian adalah pencapaian hasil pembelajaran program. Hasil pembelajaran program perlulah meliputi 5 kluster iaitu *knowledge & understanding, cognitive skills, functional work skills, personal & entrepreneurial skills* dan *ethics & professionalism* (*Advisory Note* 4/2020 bilangan 8). Selaras dengan itu, Pemberi Pendidikan Tinggi (PPT) boleh mempertimbangkan untuk membuat pengubahsuaian dan pelarasan semula kepada aspek penilaian dan kaedah pengajaran sejajar dengan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan (*Advisory Note* 4/2020 bilangan 10).

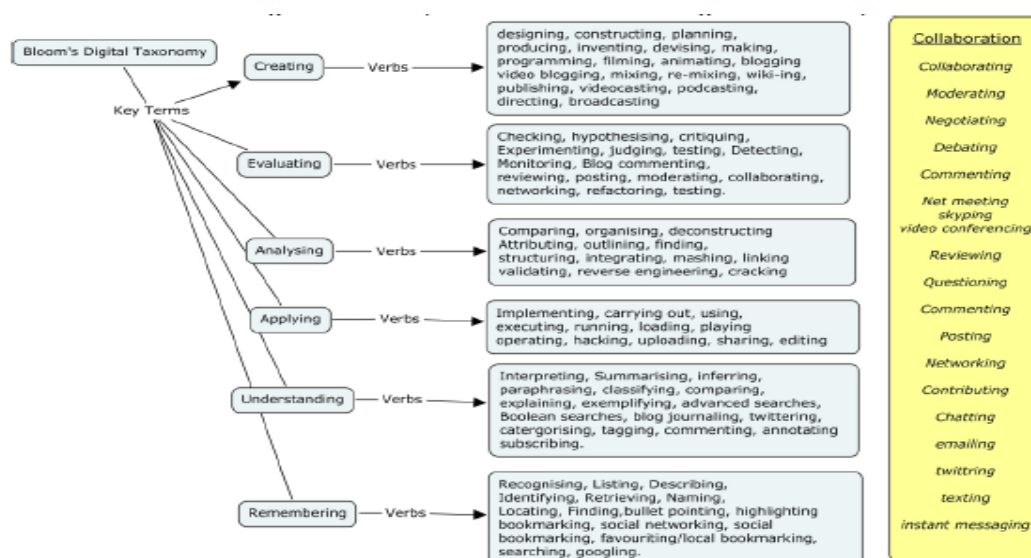
Hasil pembelajaran boleh dinilai menerusi pencapaian pelajar dalam pelbagai aspek. Menurut Benjamin Bloom (1956), aras penilaian boleh dijelaskan dengan mengklasifikasikan aras tingkahlaku dan keintelektualan dalam pembelajaran kepada tiga domain iaitu, domain kognitif, domain afektif dan domain psikomotor. Namun dengan kepesatan perubahan teknologi dan kebangkitan generasi digital asli, para pendidik perlulah memainkan peranan dalam menjalankan aktiviti yang sesuai supaya objektif pembelajaran dapat disampaikan dengan baik dan berkesan. Permainan digital dalam pembelajaran atau *Game-based Learning* merupakan pendekatan yang sesuai diaplikasikan dalam PdP kerana ianya mampu meningkatkan penyelesaian masalah secara kreatif dan dapat menarik minat pelajar (Hwang et al., 2014). Signifikan permainan digital di dalam pendidikan diperkukuhkan lagi dengan dapatan kajian Smaldino et al. (2005) yang menyatakan pengaplikasian permainan digital dalam pendidikan adalah sangat fleksibel.

Menurut Overmars (2007), terdapat lima corak permainan digital yang telah digunakan dalam dunia pendidikan. Ia terdiri daripada :

- a) *Arcade games*: permainan jenis ini berdasarkan tindak balas kepantasan. Pelajar perlu menyelesaikan masalah yang dihadapi di dalam ruang masa yang telah ditetapkan.
- b) *Puzzle games*: permainan jenis ini mementingkan aspek kebijaksanaan berfikir kerana konsep permainan ini adalah lebih menekankan kepada penyelesaian teka teki.
- c) *Management games*: permainan yang menitikberatkan terhadap konsep pengurusan yang memerlukan pelajar merancang pembangunan seperti membina empayar dan Bandar.
- d) *Adventure games*: permainan jenis ini mementingkan jalan cerita iaitu pemain perlu mengikuti dan melaksanakan kehendak jalan cerita seperti yang telah ditetapkan.
- e) *Role playing games*: permainan jenis ini menjadikan pelajar memegang watak utama yang diletakkan dalam situasi berbahaya. Watak utama diberi pengetahuan asas tentang karektor, mesti mempelajari kemahiran baru, menjadi lebih berkuasa dan berupaya mencari penawar/senjata yang lebih baik untuk berdepan dengan musuh.

Berdasarkan corak permainan digital di atas, e-sukan boleh dikategorikan sebagai *role playing games*. Ini kerana kebanyakan permainan dalam e-sukan adalah permainan berkonsepkan tempur dan strategi seperti *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), *First person shooter* (FPS) dan *Strategy Base Game, Defense of the Ancient 2* (DOTA 2), *Player Unknown's Battleground* (PUBG) dan *League of Legends* (LOL). Sukan digital ini paling digemari oleh golongan muda kerana generasi ini merupakan kelompok pelajar yang lebih cenderung untuk mencuba sesuatu yang baru, gemarkan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, menyeronokkan serta berfikir di luar kotak selari dengan perkembangan teknologi (Posnick-Goodwin, 2010).

Seiring dengan pendekatan permainan digital dalam pendidikan, Churches (2008) telah membangunkan *Bloom's Digital Taxonomy* bagi memenuhi pembelajaran alaf baru yang berkonsepkan teknologi digital. Ringkasan *Bloom's Digital Taxonomy* adalah seperti rajah di bawah:



Drawing by A Churches created using C-Map Tools
 Rajah 1: Bloom's Digital Taxonomy

Tuntasnya, keprihatinan pihak MQA terhadap kekangan pelaksanaan PdP secara atas talian dan kemudahan terhadap perubahan dan pengubahsuaian PdP berikutan pelaksanaan Perintah Kawalan Pergerakan dilihat sebagai satu *green light* bagi penawaran kursus e-sukan sebagai salah satu kursus pilihan bagi sukan dan kokurikulum di Politeknik Malaysia. Seterusnya dengan adanya aras penilaian *Bloom's Digital Taxonomy* yang dibangunkan oleh Churches (2008), ianya mampu menjadi panduan dalam memastikan objektif pengajaran digital dapat dicapai dan seterusnya meningkatkan pencapaian pelajar ke tahap yang lebih baik.

5.3 Manfaat e-Sukan Sebagai Pilihan Kursus Sukan Kepada Pelajar.

Rentetan perkembangan pesat dalam teknologi maklumat, permainan digital telah mendapat permintaan yang tinggi sehingga menjadikan industri permainan digital sebagai industri yang bernilai berbilion dolar (Malaysian Investment Development Industry, 2020). Elemen hiburan dan kepuasan menerusi permainan digital telah menyumbang kepada peningkatan permintaan yang memberangsangkan terhadap permainan tersebut kerana ianya mampu menarik perhatian, menggalakan keterlibatan serta berupaya mencetus penghayatan yang tinggi kepada pemainnya (Kirriemuir & McFarlene, 2004). Melihat kepada keupayaan permainan digital dalam era digitalisasi, kaedah ini dilihat sebagai satu pendekatan yang amat sesuai dalam pelaksanaan PdP kerana ianya menggalakkan keterlibatan aktif pelajar dalam pembelajaran. Malahan melalui

unsur-unsur hiburan dan keseronokan yang tersedia di dalam pakej permainan digital ia sebenarnya turut merangsang pemikiran pelajar untuk mengaplikasikan beberapa konsep dan kemahiran yang telah dipelajari (Siti Fatimah, 2001).

E-sukan merupakan satu konsep permainan digital yang boleh memberi manfaat kepada pengamalnya. Ini dapat dilihat apabila sukan digital ini mampu mencetuskan interaksi sosial secara maya dan memberi keseronokan kepada pemainnya (Martoncik, 2018). Keaktifan interaktif sosial dalam e-sukan juga mampu membantu pelajar dalam meningkatkan kemahiran Bahasa Inggeris. Ini kerana kebanyakan rekabentuk e-sukan dan pertandingan yang dianjurkan adalah diperingkat antarabangsa (Nur hafizah et al.,2020). Pandangan ini disokong oleh (Griffiths, 2017) dimana setiap pemain e-sukan perlu memiliki kemahiran berbahasa Inggeris bagi memastikan mereka dapat membina jaringan dan berkomunikasi dengan berkesan. Selain itu, interaksi sosial dalam e-sukan juga dapat menambah kenalan baru pemain yang mempunyai minat yang sama (Karl, Siutla & Karhulathi, 2019). Menerusi e-sukan, pemain dapat meningkatkan kemahiran berkomunikasi menerusi interaksi sesama ahli sukan dan mengasah kreativiti dengan merancang taktikal yang baik bagi mengalahkan pihak lawan (Nur hafizah et al.,2020)

Interaktif grafik dari segi rekabentuk permainan yang menarik dalam e-sukan mampu memberi kepuasan kepada pemain (Funk, Pizzo & Baker 2018). Secara tidak langsung, ianya dapat memberi keseronokan, kegembiraan dan meningkatkan keyakinan dalam diri serta menghilangkan tekanan stress (Young, 2004). Menurut Hutchins (2008), walaupun e-sukan tidak banyak menggunakan pergerakan fizikal, namun ia mampu memupuk sikap kerjasama berpasukan, membina kekuatan dalam menangani tekanan serta memerlukan kekuatan mental untuk mengharungi setiap perlawanan. Borders (2012) dalam kajian yang dijalankan mendapati proses kognitif seseorang pemain dapat dirangsang ketika bermain video. Ini kerana grafik yang menarik dapat merangsang proses kognitif seseorang. Pendapat ini disokong oleh Ahnantha & Adnan (2019) dimana pemain yang bermain *Mobile Legends* dapat mempengaruhi perkembangan motorik otak. Ditambah pula dengan laporan *American Pain Society* (2010) iaitu, permainan digital berkesan dalam mengurangkan kecemasan atau kesakitan yang disebabkan oleh penyakit kronik atau prosedur keselamatan. Funk (2018) juga menegaskan bahawa permainan digital dapat membantu perkembangan pemain seperti menyelesaikan masalah dan membantu perkembangan sosial pemain. Permainan digital juga berpotensi meningkatkan pencapaian akademik pelajar kerana kaedah pembelajaran ini berupaya menyediakan pengalaman pembelajaran yang menarik, mencabar keupayaan, menggalak keterlibatan serta mencetus motivasi yang akan meningkatkan minat pelajar dan seterusnya meningkatkan prestasi akademik (Chang et al., 2012).

Salah satu faktor dorongan permainan e-sukan adalah tawaran hadiah lumayan kepada pemenang dalam setiap pertandingan yang disertai (Martoncik, 2018). Ianya dilihat sebagai satu medium untuk menjanan pendapatan hasil daripada gaji dan hadiah kemenangan yang diperolehi. Disamping itu, permainan ini mampu membina kerjaya seseorang, bukan sahaja sebagai pemain profesional, malahan sebagai jurulatih, pengurus pasukan dan menjadi individu penting di belakang tabir (Nur hafizah et al.,2020). E-sukan juga boleh menambahkan kepelbagaian aktiviti sukan yang ada dalam negara. Situasi ini membuka lebih banyak ruang kepada pelajar untuk terlibat aktif dalam arena kesukanan (Nur hafizah et al.,2020).

5.3 Cabaran Dalam Melaksanakan e-Sukan.

Disebalik kebaikan pastinya ada cabaran yang bakal ditempuhi. Dapatan kajian yang dilaksanakan oleh Vasnarekha et al (2011) mendapati 89% permainan digital mengandungi elemen ganas di mana pemain perlu membunuh pihak lawan sama ada dengan menggunakan senapang atau pedang. Selain itu komunikasi yang digunakan oleh pemain adakalanya menggunakan bahasa pasar, mengeluarkan kata-kata yang kesat dan tidak bermoral. Pendapat ini disokong oleh Jenny et al. (2016) dimana permainan seperti ini boleh mengganggu dan

mempengaruhi personaliti, tingkah laku, disiplin, etika dan tatatertib. Seterusnya permainan digital ini juga mampu menjejaskan prestasi akademik pelajar (Norasihkin, 2010). Ini terbukti apabila nilai pekali korelasi bagi hubungan kecenderungan bermain permainan digital dengan prestasi akademik pelajar adalah sangat rendah dan songsang iaitu 0.009. Kebanyakan permainan e-sukan juga hanya mementingkan nilai komersial berbanding aspek pembangunan kognitif sesaorang pelajar. Ini kerana terdapatnya hiburan yang berlebihan dan hanya menekankan elemen bermain sahaja (Ruvalcaba et al., 2018). Keadaan ini menyukarkan proses pengajaran dan membantutkan proses pembelajaran.

Selain itu, e-sukan juga sering dikaitkan dengan isu *sexism*. Ini kerana imej wanita di dalam sesuatu permainan seperti *PUBG* dan *Dead or Alive* memaparkan wanita dengan pakaian yang kurang sopan (Ruvalcaba et al., 2018). Kesan stereotaip gender ini memberi kesan terhadap emosi, perasaan merendah diri, marah dan kecewa kepada pemain wanita. Seterusnya kandungan permainan e-sukan yang bersifat terlalu terbuka, tidak menepati adab dan kesopanan masyarakat timur juga dilihat sebagai satu cabaran yang perlu difikirkan.

Ketagihan terhadap permainan e-sukan juga dilihat sebagai satu keburukan dalam aplikasi permainan digital di dalam pendidikan (Chulhwan et al., 2018). Kesan daripada ketagihan ini akan menyebabkan pelajar kurang aktiviti di luar, terlalu leka dengan dunia digital, wujudnya sikap malas, kurang budaya membaca, keciciran dalam pelajaran (Lebenbauer et Al., 2015) dan boleh mengakibatkan masalah kesihatan terutama obesiti (Young, 2004). Kajian yang dijalankan oleh Akan (2020) bertajuk *Do e-athletes move? A study on physical activity level and body composition in elite e-sports* menunjukkan sukan e-sport memberi kesan negative kepada kesihatan fizikal. Dapatan menunjukkan terdapatnya hubungan yang signifikan di antara masa bermain e-sukan dengan peningkatan bacaan *Body Mass Index* (*BMI*) pemain.

6.0 KESIMPULAN

Seiring kebangkitan generasi digital dan ledakan teknologi, permainan digital e-sukan dalam pendidikan sukan khususnya di Politeknik Malaysia dilihat sebagai satu paradigma baru arena kesukanan. Faktor Pelaksanaan Kawalan Pergerakan akibat pandemik COVID-19 dan pelaksanaan PdP secara dalam talian juga telah memberi kesan terhadap pelaksanaan kursus sukan yang ditawarkan kepada pelajar. Disamping itu, keprihatinan kerajaan dalam Benjawan 2021 dengan peruntukan sebanyak 15 juta bagi pembangunan e-sukan sebagai sukan yang berprestasi tinggi juga mampu merancakkan lagi industri e-sukan di Malaysia. Keprihatinan pihak MQA terhadap kekangan pelaksanaan PdP secara atas talian dan kemudahan terhadap perubahan dan pengubahsuaian PdP berikutan pelaksanaan Perintah Kawalan Pergerakan boleh diperhalusi oleh Bahagian Kurikulum JKKPP dalam meluluskan penawaran kursus e-sukan. Pelbagai manfaat boleh diperolehi menerusi permainan e-sukan antaranya mencetuskan interaksi sosial, meningkatkan kemahiran berbahasa Inggeris, mengasah kreativiti dengan perancang taktikal dan mampu membina kerjaya pelajar. Namun kesan pelaksanaan e-sukan kepada pelajar juga perlu dipertimbangkan bagi memastikan generasi digital ini tidak terlalu alpa dengan gajet sehinggakan hilangnya pembentukan akhlak dan peradaban yang baik serta membahayakan kesihatan sendiri.

RUJUKAN

- American Pain Society (2010). "Video games and virtual reality proven helpful as pain relievers". <https://cacm.acm.org/news/89918>.
- Akan Bayraktar, Yağmur Yıldız, Işık Bayraktar (2020). "Do e-athletes move? A study on physical activity level and body composition in elite e-sports". *Physical Education of Student* (pp. 259-264).
- Benjamin Bloom (1956). "Taxonomy Of Educational Objectives The Classification of Educational Goals" <https://www.uky.edu>
- Bryman, A. (2008). "Social research methods" (3rd ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Chang, K. E., Wu, L. J., Weng, S. E., & Sung, Y. T. (2012). *Embedding game-based problem-solving phase into problem-posing system for mathematics learning*. *Computers & Education*, 58(2), 775-786.
- Churches, A (2008). *Bloom's Digital Taxonomy. Teach & Learning 1*. <https://www.researchgate.net/publication/228381038>.
- Edwards, T. F. (2013). *ESports: A brief history*. Adanai. <http://adanai.com/esports/>
- Funk, D. C. & Baker, B. J. (2018). *Esport management: Embracing eSport education and research opportunities*. *Sport Management Review* 21 (1) :7 -13.
- Griffiths, M. D. (2017). *The psychosocial impact professional gambling, professional video gaming & esport*.
- Hamari, Juho; Sjöblom, Max (2016). "What is eSports and why do people watch it?". doi:10.1108/IntR-04-2016-0085. SSRN 2686182
- Hwang, G.-J., Chiu, L.-Y. & Chen, C.-H. (2015). *A contextual game-based learning approach to improving students' inquiry-based learning performance in social studies courses*. *Computers & Education*, 81, 13 – 25.
- 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.
- Kirriemuir, J. & McFarlane, A. (2004). *Report 8: Literature review in games and learning*. NESTA *Future lab series*. <http://www.futurelab.org.uk/> pada 8 Mei 2020.
- Lee, D. (2015). *Comparison of eSport and Traditional Sport Consumption Motives*.
- Martoncik, M. (2015). E-sport: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computer in Human Behavior* 48: 208 -211.
- Malaysian Investment Development Industry. (2020). *The Gaming Industry: A New Game of Growth*. <https://www.mida.gov.my>
- Maizatul, H.M.Y & Masuch, M. (2007). *Educating Children through Games Making Activity*. <http://www.learnit.org.au/digitalAssets/862/862887>

- 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.
- Nur Hafizah Yusoff, Novel Lyndon, Yuza Haiqal Mohd Yusof, Zurinah Tahir & Norhafizah Abu Hasan (2020). Faedah Keterlibatan Belia di Dalam E-Sukan. *Akademika 90 (Isu Khas)* : 175-185.
- Othman Mohamed (2001). *Penulisan Tesis dalam bidang Sains Sosial Terapan* (Serdang : Penerbit Universiti Pertanian Malaysia.
- Overmars, M., (2007), "Designing Good Games". *web.cs.wpi.edu/~imgd1001/a08/readings/Overmars_GoodGames.pdf*
- Posnick-Goodwin, S. (2010). Meet Genetaion Z. *CTA Magazine*, 14(5).
- Siti Fatimah Mohd Yassin (2001). *Pengajaran Pembelajaran Bantuan Komputer*. Bangi:UKM
- Smaldino S. E, Russel J. D, Heinich R & Molenda M. (2005) *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey. Pearson Prentice Hall.
- 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.
- Young. (2004) Internet Addiction : A new clinical phenomenon and its consequences. *The American Behavior Scientist* 48(4) : 402 -416.