



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

TAHAP KEBIMBANGAN ATLET SEBELUM PERTANDINGAN E-SPORT DALAM KALANGAN PELAJAR KOLEJ

MUHAMMAD AZIM ALIIF BIN MOHD ZUKI



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2021



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



TAHAP KEBIMBANGAN ATLET
SEBELUM PERTANDINGAN E-SPORT
DALAM KALANGAN PELAJAR KOLEJ.

MUHAMMAD AZIM ALIIF BIN MOHD ZUKI



LAPORAN TESIS DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT MEMPEROLEHI
IJAZAH SARJANA MUDA SAINS SUKAN (SAINS KEJURULATIHAN)
DENGAN KEPUJIAN

FAKULTI SAINS SUKAN DAN KEJURULATIHAN
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2021



PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Saya dengan ini mengaku bahawa tesis ini yang bertajuk Tahap Kebimbangan Atlet Sebelum Pertandingan E-Sport Dalam Kalangan Pelajar Kolej adalah berdasarkan hasil kerja saya sendiri kecuali petikan yang telah diakui dengan sewajarnya. Saya juga mengaku bahawa tesis ini tidak pernah sebelum ini diserahkan untuk ijazah atau anugerah lain di Universiti Pendidikan Sultan Idris.



(MUHAMMAD AZIM ALIIF BIN MOHD ZUKI)

(Nama Pelajar)

(Tandatangan Pelajar)

Diperakukan oleh:

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi



(DR. NUR HAZIYANTI BINTI MOHAMAD KHALID)

Penyelia
Jabatan Sains Kejurulatihan
Fakulti Sains Sukan dan Kejurulatihan
Universiti Pendidikan Sultan Idris

Tarikh : 10/07/2021



KELULUSAN UNTUK PENYERAHAN

Tesis ini yang bertajuk Tahap Kebimbangan Atlet Sebelum Pertandingan E-Sport Dalam Kalangan Pelajar Kolej disediakan oleh Muhammad Azim Aliif bin Mohd Zuki telah disahkan memenuhi standard yang diperlukan untuk penyerahan dalam memenuhi sebahagian daripada keperluan untuk dianugerahkan Ijazah Sarjana Muda Sains Sukan (Sains Kejurulatihan) dengan kepujian di Universiti Pendidikan Sultan Idris.

.....
(DR. NUR HAZIYANTI BINTI MOHAMAD KHALID)

Penyelia



Jabatan Sains Kejurulatihan

Fakulti Sains Sukan dan Kejurulatihan

Universiti Pendidikan Sultan Idris

Tarkh: 10/07/2021

.....
(DR NOR AJIRATUL ASIKIN BINTI MOHAMMAD SHALAN)

Penyelaras kursus

Jabatan Sains Kejurulatihan Fakulti Sains Sukan dan kejurulatihan

Universiti Pendidikan Sultan Idris

Tarikh : 5/8/2021



PENGHARGAAN

Syukur Alhamdulillah dan titipan penghargaan kehadiran ilahi kerana dengan izin kurnianya dan rahmatnya kepada hambanya yang kerdil ini. Tanpa Reda daripadanya saya tidak mampu untuk melakukan Projek Tahun Akhir ini sedikit pun.

Dengan kesempatan ini saya amat berbesar hati untuk menghadihkan jutaan terima kasih kepada kedua ibu bapa saya kerana tidak pernah putus mendoakan kejayaan saya dari kecil hingga besar. Mereka juga tidak pernah mengenal erti putus asa dalam menyokong saya dari semua aspek selama berada lebih 3 tahun di Universiti Pendidikan Sultan Idris ini.

Tidak dilupakan juga kepada pensyarah idola saya iaitu Dr. Nur Haziyaniti Binti Mohamad Khalid atas izin ALLAH telah menerima saya dan bersedia untuk memberikan tunjuk ajar kepada saya untuk menyiapkan Projek Tahun Akhir saya. Beliau selalu mengingatkan saya semasa saya alpa dan menegur dengan cara yang sopan serta memberi motivasi kepada saya. Beliau memang terkenal dengan sifat keibuan dan sopan santunya yang dikenali ramai pelajar, senyuman tidak pernah lekak dari wajahnya semasa mengajar. Semoga jasa baiknya akan dibalas oleh Allah yang tidak terhitung nilainya.

Bagi menutup penghargaan ini, saya ingin memberikan sekalung terima kasih kepada semua yang membantu saya secara langsung atau tidak langsung menyumbang kepada saya. Segala sumbangan anda amat saya hargai dan hanya Allah yang mampu membalas jasa baik anda.



ABSTRAK

Kajian ini telah dijalankan bagi mengenalpasti perbezaan tahap kebimbangan atlet dalam tiga tempoh yang berbeza sebelum pertandingan e-sport dalam kalangan pelajar kolej. Objektif utama kajian ini adalah untuk mengenalpasti perbezaan tahap kebimbangan atlet e-sport pada tempoh 2 minggu, 24 jam dan 30 minit sebelum pertandingan. Pengkaji menggunakan soal selidik daripada *Sport Competition Anxiety Test* (SCAT). Semua data akan dianalisis bagi mendapatkan tiga mean dan sisihan piawai yang berbeza yang menentukan tahap kebimbangan atlet yang berbeza menggunakan perisian *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Bagi tahap kebimbangan atlet untuk 2 minggu sebelum pertandingan ($M=1.28$, $SD=0.46$) dapatan kajian menunjukkan tahap kebimbangan atlet adalah rendah. Manakala, tahap kebimbangan atlet untuk 24 jam sebelum pertandingan ($M=2.28$, $SD=0.46$) dapatan kajian menunjukkan tahap kebimbangan atlet adalah sederhana dan tahap kebimbangan atlet untuk 30 minit sebelum pertandingan ($M=2.78$, $SD=0.43$) dapatan kajian menunjukkan tahap kebimbangan atlet adalah tinggi. Hasil daripada dapatan kajian dapat membantu golongan jurulatih atau pegawai e-sukan bagi melatih atlet untuk mengurangkan tahap kebimbangan bagi meningkatkan lagi prestasi dalam e-sukan. Kajian berkaitan kebimbangan boleh dijalankan di masa akan datang bagi membuka lebih banyak cabang kajian yang berkaitan.





ATHLETE CONCERN LEVELS BEFORE E-SPORT COMPETITIONS AMONG COLLEGE STUDENTS

ABSTRACT

This study was conducted to identify differences in the level of anxiety of athletes in three different periods before e-sports competitions among college students. The main objective of this study was to identify differences in the level of anxiety of e-sports athletes at a period of 2 weeks, 24 hours and 30 minutes before the competition. Researchers used a questionnaire from the Sport Competition Anxiety Test (SCAT). All data will be analyzed to obtain three different means and standard deviations that determine the level of anxiety of different athletes using Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) software. As for the level of anxiety of athletes for 2 weeks before the competition ($M = 1.28$, $SD = 0.46$) the findings of the study showed that the level of anxiety of athletes was low. Meanwhile, the level of anxiety of athletes for 24 hours before the competition ($M = 2.28$, $SD = 0.46$) the findings showed that the level of anxiety of athletes was moderate and the level of anxiety of athletes for 30 minutes before the competition ($M = 2.78$, $SD = 0.43$) the findings showed the level of anxiety athletes are tall. The results of the study can help coaches or e-sports officials to train athletes to reduce the level of anxiety to further improve performance in e-sports. Anxiety related studies may be conducted in the future to open up more relevant branches of research.



KANDUNGAN

SURAT AKUAN	i
PENGHARGAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KANDUNGAN	v
SENARAI JADUAL	viii-ix
SENARAI RAJAH	x

BAB1 PENDAHULUAN

1.0 Pengenalan	1
1.1 Latar Belakang Kajian	6
1.2 Pernyataan Masalah Kajian	11
1.3 Objektif Kajian	12
1.4 Kepentingan Kajian	12
1.5 Persoalan Kajian	14
1.6 Limitasi Kajian	14
1.7 Definisi Operasional	16

**BAB 2 KAJIAN LITERATUR**

2.0 Pengenalan	17
2.1 Punca-punca Kebimbangan	19
2.2 Kesan-kesan Kebimbangan	19
2.3 Kesimpulan	21

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.0 Pengenalan	23
3.1 Reka Bentuk Kajian	23
3.2 Populasi Dan Sampel Kajian	24
3.3 Instrumen Kajian	24
3.3.1 Soal Selidik	25
3.4 Pentadbiran Instrumen Kajian	26
3.5 Kajian Rintis	28
3.6 Prosedur Pengumpulan Data	29
3.7 Kaedah Analisis Data	30
3.8 Rumusan	31

BAB 4 ANALISIS DAPATAN KAJIAN

4.0 Pengenalan	32
4.1 Latar Belakang Demografi	33
4.1.1 Umur Subjek	33
4.1.2 Pengalaman dalam E-sport	33
4.2 Dapatan Kajian	
4.2.1 Tahap kebimbangan atlet mengikut tempoh 2 minggu, 24 jam dan 30 minit sebelum pertandingan.	34
4.3 Rumusan	36

BAB 5 PERBINCANGAN, CADANGAN DAN KESIMPULAN

5.0 Pengenalan	37
----------------	----



5.1 Ringkasan	38
5.2 Perbincangan Kajian	38
5.3 Implikasi Kajian	40
5.4 Cadangan Kepada Kajian Seterusnya	42
5.5 Kesimpulan	43

RUJUKAN	44
----------------	-----------

LAMPIRAN	47
-----------------	-----------



SENARAI JADUAL

No. Jadual	Muka Surat
4.1.1 Umur Subjek Kajian	33
4.1.2 Pengalaman Subjek Kajian	33
4.2.1 Tahap keseimbangan atlet mengikut tempoh 2 minggu, 24 jam dan 30 minit sebelum pertandingan.	34





05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi
ix



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



BAB 1

PENDAHULUAN



1.0 Pengenalan

Kebimbangan dan prestasi dalam sukan merupakan antara topik yang diminati di kalangan ahli sukan sejak beberapa tahun dahulu (Duda, 1998). Kebimbangan sentiasa menyelubungi diri atlet sebelum, semasa dan selepas sesuatu pertandingan (Mohd Sofian Omar Fauzee, 2003). Kenyataan ini disokong oleh Klaffs dan Arnheim (1981), yang menyatakan bahawa sesuatu pertandingan sememangnya akan menyebabkan gangguan emosi, atlet merasa tertekan dan bimbang sebelum pertandingan, seterusnya menghalang pencapaian dan menjatuhkan prestasi atlet. Kebimbangan adalah keadaan emosi negatif ditandai dengan kegugupan, kecemasan





dan ketakutan dan berkaitan dengan pengaktifan atau kebangkitan tubuh badan (Weinberg dan Gould, 2007).

Kajian-kajian terdahulu menunjukkan bahawa faktor mental (kebimbangan) dan motivasi boleh menyebabkan seseorang atlet berada pada tahap terbaik (peak) semasa pertandingan dan pada masa yang sama juga boleh menjadi penyebab kegagalan mereka (Duda, 1998). Kebanyakan ahli psikologi sukan seperti Arent dan Landers (2003); Weinberg dan Gould (2007), menyatakan bahawa tahap kebimbangan yang optima dapat membantu atlet mencapai prestasi yang memberangsangkan, manakala tahap kebimbangan yang terlalu tinggi dan terlalu rendah membawa masalah dalam mencapai prestasi yang baik. Wann (1997) pula berpendapat bahawa kebimbangan sebagai satu keadaan negatif yang memberi kesan penentu kepada pencapaian prestasi atlet. Menurut Mahoney, Gabriel dan Perkins (1987), sesetengah kebimbangan adalah baik serta membantu prestasi, malah ada atlet mengharapkan adanya kebimbangan bagi membolehkan mereka bertanding dengan jayanya. Selain menjejaskan prestasi, kebimbangan juga menyebabkan seseorang hilang minat untuk menyertai pertandingan. Menurut Gould, dan Tuffey, (1996), sesetengah kanak-kanak tidak mahu terlibat dalam pertandingan kerana mereka menganggap pertandingan dalam sukan merupakan sesuatu yang menakutkan lebih daripada sesuatu yang menyeronokkan dan sukan merupakan sesuatu yang mencabar. Selain daripada itu, pelatih dan pengamal perubatan sukan juga telah membuat pemerhatian terhadap sesuatu pertandingan. Mereka mendapati kebimbangan yang wujud dalam situasi-situasi pertandingan, mudah mendatangkan kecederaan





berbanding mereka yang tidak mempunyai kebimbangan (Weinberg dan Gould , 2007).

Keupayaan seseorang atlet untuk mengatasi tekanan (stress) dan kebimbangan merupakan perkara penting dalam pertandingan sukan kerana kedua-dua faktor tersebut dipercayai mempengaruhi prestasi. Oleh yang demikian matlamat utama para ahli psikologi sukan ialah menghasilkan program mental yang berkesan untuk atlet supaya dapat memaksimumkan prestasi. Matlamat ini mungkin tidak dapat dicapai sekiranya tiada pengetahuan asas mengenai teori-teori kebimbangan dan situasi atau keadaan kebimbangan yang boleh mempengaruhi prestasi. Pengetahuan teori dan situasi kebimbangan dalam sukan penting dalam usaha menghasilkan kajian yang dapat memberi makna agar boleh diaplikasi secara praktikal. Model yang digunakan dalam kajian ini sebagai rujukan utama bagi menjelaskan perkaitan antara kebimbangan dan prestasi ialah Model 'Multidimensional' (Marten, Burton, Vealey, Bump, dan Smith, (1990). Model ini menerangkan bahawa kebimbangan terdapat dalam bentuk kebimbangan somatik (dapat dilihat melalui komponen fizikal seseorang seperti berpeluh, degupan jantung) dan kebimbangan kognitif (merupakan komponen mental seperti takut untuk gagal, hilang estim sendiri). Kedua-dua bentuk kebimbangan ini mempunyai hubungkait dengan kebimbangan stet (dipengaruhi oleh emosi yang dapat dilihat seperti takut, stres dan peningkatan tahap fisiologi) dan kebimbangan tret (dipengaruhi oleh personaliti).

Kebimbangan merupakan satu keadaan negatif yang dialami oleh manusia dan merupakan gabungan antara perasaan takut, seram, gentar, runsing, cemas, bimbang, risau, gelisah, khuatir dan pelbagai emosi lain (Mohd. Sofian Omar Fauzee, 2002).





Perasaan ini akan terus berlaku bila seseorang itu merasa khuatir akan kebolehan dan kepakarannya. Seseorang jurulatih tidak kira di peringkat mana sekalipun harus mengetahui dan mengambil berat tentang faktor psikologi atlit mereka. Biasanya atlit tidak hanya dilengkapi dengan persediaan fizikal tetapi harus juga seimbang dengan persediaan mental.

Wann (1997) mendefinisikan kebimbangan sebagai interpretasi negatif yang dibuat terhadap bentuk tekanan atau bebanan yang terdapat di persekitaran sama ada yang telah, sedang dan yang akan dihadapi oleh seseorang individu. Kebimbangan merujuk kepada tafsiran yang dibuat oleh individu tersebut terhadap apa yang terdapat dipersekitarannya. Sekiranya tafsiran tersebut mendatangkan sesuatu yang negatif maka ia merupakan kebimbangan.



Martens (1997), mengatakan kehebatan pertandingan pada setiap peringkat akan menyebabkan pelbagai aras kebimbangan pada diri atlet. Maka terdapat di kalangan atlet yang bertindakbalas secara keterlaluan lalu mencapai tahap kebimbangan yang melampau dan tidak terkawal. Keadaan ini menjejaskan kebolehan atlet tersebut untuk mencapai prerstasi pada paras yang optimum. Kebimbangan pertandingan boleh dilihat daripada dua aspek iaitu tret dan state. Kebimbangan tret ditumpukan kepada ciri-ciri perbezaan personaliti yang agak stabil di kalangan manusia. Manakala kebimbangan state diberi pengertian sebagai suatu keadaan emosi organisma manusia yang sementara, dilahirkan oleh persepsi perasaan yang subjektif dan disedari terhadap ketegangan dan ketakutan serta peningkatan pada sistem saraf autonomik (Spielberger, 1966; Weinberg dan Gould, 2007)





Cratty (1973), menjelaskan kebimbangan tret adalah kecenderungan seseorang terhadap perasaan takut dalam kebanyakan situasi. Martens (1977) pula mendefinisikan kebimbangan tret sebagai satu kecenderungan untuk melihat sesuatu situasi pertandingan dengan perasaan takut. Ini bermakna individu yang tinggi kebimbangan tret pertandingannya akan melihat situasi pertandingan dengan lebih mengancam dan perbezaan ini akan mencerminkan reaksi kebimbangan state yang tinggi.

Spielberger (1966), menyatakan bahawa kebimbangan adalah satu keadaan emosi yang wujud dan dicirikan oleh kefahaman dan ketegangan atau pengaruh untuk menganggap sesuatu situasi itu sebagai mengancam dan bertindakbalas terhadap rangsangan atau situasi pada tahap kebimbangan yang berlainan. Manakala Walker (1975), mendefinisikan kebimbangan sebagai reaksi individu terhadap situasi yang dianggap akan menggugat kesejahteraan. Fossum (1990), mentakrifkan kebimbangan sebagai jumlah keseluruhan tindak balas psikobiologikal terhadap situasi yang dianggap tidak kebal dan terdedah kepada bahaya serta ancaman.

Terdapat beberapa simptom yang ditunjukkan oleh atlet yang boleh dikategorikan dalam ketegangan atau kebimbangan ketika menyertai sesuatu pertandingan. Kaplan (1989), mendapati apabila seseorang atlet itu berasa bimbang, sistem saraf autonomik akan diaktifkan dan ini akan menyebabkan atlet berpeluh secara berlebihan terutamanya di tapak tangan dan bahagian-bahagian lain, kerap





membuang air kecil, perut rasa tidak selesa, di samping jantung berdenyut lebih hebat dan terdapat peningkatan pada kadar nadi.

Suasana ini menunjukkan perlunya untuk mengkaji sebab-sebab mengapa keadaan sedemikian wujud dan telah menarik minat penyelidik untuk membuat tinjauan terhadap tahap kebimbangan atlet dalam kalangan pelajar kolej sebelum pertandingan E-Sport berlangsung dan seterusnya dapat membantu para atlet agar dapat menunjukkan prestasi sebenar mereka. Oleh hal yang sedemikian, hasil kajian yang diperolehi ini nanti amat penting dan berguna kepada pegawai sukan Kolej agar mereka dapat menyediakan program latihan untuk sesi yang akan datang dengan mengambil kira perbezaan pengalaman, memperkenalkan beberapa jenis latihan khusus untuk mengatasi masalah kebimbangan, misalnya latihan mental, meneliti kembali apakah faktor-faktor yang menyebabkan tahap kebimbangan atlet begitu tinggi dan merancang cara-cara untuk mengatasinya, berusaha untuk meningkatkan mutu latihan dari segi teknikal dan taktikal.

1.1 Latar Belakang Kajian

Mengikut definisi, e-sukan adalah sukan berasaskan permainan komputer yang dimainkan oleh pemain atau gamer yang profesional dalam satu bentuk persaingan atau pertandingan rasmi antara pasukan yang difasilitasi oleh sistem elektronik (Edward, 2013). Terdapat banyak genre permainan video popular melibatkan





pertempuran yang menjadi acara dipertandingkan sebagai contoh genre Strategy Base Game, First person Shooter (FPS), Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) dan Player Unknowns Battleground (PUBG) merupakan genre permainan video yang paling mendapat sambutan sebagai acara dalam e-sukan ini. Antara permainan melibatkan komputer yang hangat di Malaysia ini adalah permainan berasaskan strategi seperti Defense of the Ancient 2 (DOTA2) dan League of Legends (LOL). Dua permainan ini merupakan pertempuran berasaskan strategi mod arena dalam talian melibatkan sebilangan pemain yang bertempur menggunakan unit berkuasa yang dikenali sebagai pahlawan (heroes) dan dibantu oleh rakan sepasukan yang bersekutu. Revolusi teknologi permainan komputer masa kini telah mengubah konteks atau peranan permainan digital itu sendiri disebabkan ciri atau sifatnya yang begitu interaktif menghubungkan pemain tanpa batasan secara virtual merentasi sempadan negara di mana pemain boleh berhubung dan mewujudkan komuniti golongan muda ini secara maya. Sepatutnya dengan konsep sedemikian, permainan dalam talian ini memberi ruang dan kuasa kepada pemainnya untuk mengekspresikan diri mereka (Mohd Azul & Nurul Madiha, 2017) melalui kemahiran dan teknik di dalam satu-satu permainan yang dimainkan.

Pada bulan September 2017, Presiden Mineski Events Team (MET) iaitu Kenchi Yap mengumumkan pertandingan e-sukan negara iaitu Malaysian Esports League (MESL) yang merupakan pertandingan DOTA 2 yang terbesar setakat ini di Malaysia melibatkan wang tunai RM500 ribu mendapat sambutan hangat golongan muda negara juga kepada pemain luar negara (Hayes, 2007). Tambahan lagi, Malaysia kini mempunyai ikon e-sukan negara yang telah menempah rekod





antarabangsa seperti 'Mushi' Chai Yee Fung, 'Ohaiyo' Khoo Chong Xin, 'MidOne' Cheng Yeik Nai dan 'Ah Fu' Tue Soon Chuan yang merupakan atlet e-sukan handalan Malaysia berjaya mengharumkan nama negara di arena antarabangsa (Lee, 2015). Kebanyakan e-sukan ini dimonopoli golongan muda remaja sekitar usia 16-30 tahun. Pada 1 Mei 2015, Persatuan Sukan Elektronik Malaysia telah dilancarkan secara rasminya, sekaligus menyaksikan fokus yang lebih diberikan kepada sukan permainan elektronik di Malaysia di samping mempromosikannya. Persatuan Sukan Elektronik Malaysia atau turut dikenali sebagai eSports Malaysia (ESM) juga telah pun didaftarkan dengan Suruhanjaya Sukan Malaysia.

Walau bagaimanapun, majoriti pemain e-sukan baik di Malaysia mahupun di

luar negara masih dimonopoli oleh golongan lelaki. Oleh yang demikian, e-sukan dikonsepskan sebagai 'male-dominated industry'. Tidak dinafikan bahawa terdapat sebilangan kecil wanita yang berjaya 'memasuki' industri e-sukan terutamanya di Malaysia. Namun demikian, jumlah ini masih terlalu kecil jika dibandingkan dengan pemain lelaki. Selain itu, golongan wanita ini turut menerima stereotaip gender daripada pelbagai pihak. E-sukan merupakan salah satu industri terbesar kini. Mengambil jumlah penajaan dan hadiah kemenangan yang lumayan. Buat pertama kali juga e-sukan telah dipertandingkan bersama-sama sukan konvensional yang lain. Misalnya di peringkat South East Asia Games (Sukan SEA), Sukan Asia dan Sukan Olimpik kelak. E-sukan mungkin merupakan satu konsep yang baharu diperkenalkan. Namun demikian, 'virtual sports' telah bermula sejak sekian lama sejak teknologi komputer tercipta dan konsol permainan diperkenalkan (Chikhani, 2015). Tennis for Two merupakan sukan virtual pertama yang diperkenalkan kepada penonton sekitar





tahun 1958 (Lynch, 2016). Tennis for Two dicipta dengan memaparkan imej gelanggang tenis pada komputer dan pemain perlu mengerakkan bola tenis dengan menyentuh paparan skrin. Lebih kurang persamaan dengan permainan dalam talian di era moden kini. Akan tetapi sekarang 2021 yang lebih popular adalah MOBA dan PUBG.

Manakala, pada tahun 1967, Ralph Baer telah mencipta satu permainan yang dikenali sebagai Brown Box yang merupakan permainan dalam talian pertama yang menggunakan konsol tombol bagi mengawal permainan dan ia juga dipaparkan di set televisyen (Bradmore & Magus, 2016). Perlawanan permainan dalam talian pertama kalinya bermula sekitar tahun 1980an yang dikenali sebagai Space Invaders Tournament (Edwards, 2013). Pertandingan ini menarik lebih 10 ribu penyertaan dan dikatakan melalui pertandingan ini yang akhirnya mencetuskan e-sukan secara perlahan-lahan. Walaubagaimanapun, permulaan besar kepada industri e-sukan sebenarnya bermula pada tahun 1998, apabila permainan StarCraft diperkenalkan.

Permainan ini menggunakan kaedah permainan ‘matching’ yang membolehkan para pemain bermain dengan pemain yang tidak dikenali oleh mereka (Lynch, 2016). Strategi dan teknik menjadi asas penting kepada StarCraft sehinggalah ia menjadi fenomena bagi kebanyakan negara pada satu masa dahulu sehingga tahun 2012, League of Legends (LOL) mengambil alih sebagai permainan dalam talian yang berpengaruh di dunia. Permainan ini dianggarkan memiliki lebih 100 juta pemain (Milne & McDonald, 1999) di seluruh dunia dan ratusan ribu peminat turut mengikuti permainan ini. Tidak lama selepas LOL, MOBA pula





diperkenalkan dan turut mencetuskan fenomena di serata dunia. MOBA lebih menumpukan kepada kerjasama kumpulan, peri pentingnya aspek komunikasi berkumpul bagi merangka strategi mencapai kemenangan (Everson, 2013). Kini, lebih banyak permainan di dalam e-sukan diperkenalkan dan bukan hanya tertumpu kepada permainan aksi dan berperanan berganda semata-mata. Permainan seperti bola sepak turut tersenarai di dalam e-sukan dan lebih dikenali dengan nama FIFA 20.

Akan tetapi, di setiap pertandingan e-sukan yang disertai oleh kesemua pemain atau atlet mesti akan wujudnya rasa bimbang dan takut. Hal ini kerana tidak kesemua pemain pernah biasakan diri dengan permainan e-sport serta tidak mengetahui tahap kebolehan pihak lawan dalam perlawanan e-sport sama ada perlawanan tersebut dijalankan dalam bentuk kumpulan atau individu. Jadi masalah utama dalam isu ini adalah kebimbangan atlet sebelum bermulanya perlawanan e-sport. Kesimpulannya, kajian ini adalah sangat penting bagi mengetahui tahap kebimbangan atlet sebelum pertandingan e-sport dalam kalangan pelajar kolej. Kajian seperti ini mampu menyumbang sedikit sebanyak untuk meningkatkan prestasi atlet dalam latihan dan pertandingan e-sukan. Pengetahuan atlet terhadap kebimbangan juga dapat menjadi nilai tambah kepada atlet tersebut, kerana pengkaji percaya tidak semua atlet mengetahui cara untuk mengurangkan rasa bimbang yang betul. Selain itu, jika atlet sudah mengetahui cara mengurangkan rasa bimbang yang betul mereka boleh mempraktikkan sendiri tanpa pengawasan daripada jurulatih atau pegawai. Seperti yang kita tahu jurulatih tidak dapat memantau semua atlet setiap masa lebih-lebih lagi dalam e-sukan, oleh itu dengan adanya sedikit ilmu pengetahuan terhadap





kebimbangan ini mereka akan menjadi lebih peka dan bersiap sedia sebelum pertandingan berlangsung.

1.2 Pernyataan Masalah

Sehingga hari ini atlet akan melalui pelbagai jenis serta bentuk latihan fizikal untuk memantapkan lagi kemahiran dan secara tidak langsung turut menambahkan keyakinan dalam diri pemain. Tetapi adakah tahap psikologi pemain akan kekal seperti mana mereka dalam sesi latihan setelah mereka berada di gelanggang perlawanan? Atlet mula akan bermain dengan perasaan emosi, apatah lagi apabila pihak lawan mereka selalu kelihatan di kaca TV atau di gadget sambil bermain permainan E-Sport. Atlet dah tahu akan kebolehan pihak lawan. Atlet akan mula rasa cemas, gelisah dan berdebar-debar ditambah lagi dengan harapan yang pasukan harapkan untuk berkerjasama secara berkumpulan.

Prestasi atlet semakin meningkat. Namun ada di antara atlet yang disasarkan untuk pingat emas tidak mencapai tahap seperti yang dijangkakan. Seorang atlet dalam pasukan ini sering tersasar atau prestasi mereka ketika hari pertandingan tergugat dan terganggu. Dengan ini saya berminat untuk membuat kajian bagi menilai kesan tahap kebimbangan dikalangan atlet e-sport Kolej Ungku Omar, UPSI.

Atlet akan lebih rasa tertekan dan tahap kebimbangan akan meningkat apabila dapat mengetahui siapa pasukan lawannya. Atlet akan mula rasa tidak selesa, cemas





dan celaru serta mula hilang tumpuan terhadap setiap pergerakan yang dibuat. Apabila sudah sampai tahap hilang kawalan, atlet akan mula bermain atau bertanding mengikut perasaan dan tidak mengikut strategi serta teknik yang betul dan selamat. Ini akan membuatkan atlet bermain di luar kawalan dan akan membuatkan diri sendiri tertekan kerana hilang kawalan untuk mempertahankan diri.

Oleh yang demikian, melihat kepada masalah-masalah tersebut kajian ini dijalankan adalah untuk meninjau tahap kebimbangan atlet e-sport sebelum pertandingan dalam kalangan pelajar Kolej Ungku Omar Universiti Pendidikan Sultan Idris.



Kajian dijalankan bagi :

1. Dapat mengenalpasti perbezaan tahap kebimbangan atlet e-sport pada tempoh 2 minggu, 24 jam dan 30 minit sebelum pertandingan.

1.4 Kepentingan Kajian

Secara kasarnya, kajian ini dijalankan bagi mengenalpasti perbezaan tahap kebimbangan atlet e-sport pada tempoh 2 minggu, 24 jam dan 30 minit sebelum pertandingan dalam kalangan pelajar kolej. Hasil daripada kajian ini dapat





memberikan impak yang positif kepada atlet itu sendiri dan juga pasukan. Secara tidak langsung jika subjek dapat menghayati kajian dengan baik, subjek akan menjadi atlet yang cemerlang bukan sahaja dari segi prestasi sahaja, namun menjadi atlet yang mempunyai pengetahuan tentang kebimbangan. Keadaan ini dapat memudahkan lagi jurulatih atau pegawai dalam memastikan atlet berada pada keadaan yang baik, menjaga kesemua perkara yang boleh menyebabkan rasa bimbang itu wujud. Hal ini kerana, atlet sudah mengetahui cara untuk mengelakkan daripada berlakunya kebimbangan dalam diri.

Terdapat juga beberapa penambahbaikan yang boleh dijalankan oleh pengkaji lain pada masa akan datang seperti pengkaji boleh membesarkan lagi skop kajian dengan membandingkan tahap kebimbangan atlet e-sukan antara jantina. Selain itu, pengkaji boleh juga menambah ataupun memfokuskan terhadap pemboleh ubah yang lain sebagai contohnya, tahap kebimbangan atlet e-sukan semasa pertandingan berlangsung. Dengan memvariasikan lagi tajuk-tajuk kajian yang lain kita dapat menemui pelbagai dapatan kajian yang lebih unik dan menarik.

Di samping membantu pengkaji yang lain, hasil kajian ini dapat menjadi rujukan kepada pengkaji lain yang berminat mengkaji tentang kebimbangan atlet dalam e-sukan. Terdapat beberapa kajian lepas yang menunjukkan keputusan yang kurang membantu pengkaji yang lain. Selain itu juga, kajian khusus terhadap e-sukan juga adalah sedikit. Hal ini menyebabkan pengkaji mempunyai sedikit kekurangan sumber rujukan bagi menjayakan kajian ini.





Akhir sekali, perkara tersebut menjadi antara impak yang dapat dicapai jika kajian tersebut berjalan dengan baik. Tajuk ini juga merupakan satu skop yang baik dan boleh menjadi fleksibel bergantung terhadap pengkaji bagi mengkaji tajuk yang berkaitan dengan kebimbangan atlet dalam e-sukan. Di sini pelbagai pihak dapat menerima manfaat daripada kajian ini, sama ada secara langsung ataupun tidak langsung.

1.5 Persoalan Kajian



1. Adakah terdapat perbezaan tahap kebimbangan atlet e-sport pada tempoh 2 minggu, 24 jam dan 30 minit sebelum pertandingan?

1.6 Limitasi Kajian

Secara asasnya kajian ini dilakukan hanya melibatkan beberapa skop yang kecil sahaja kerana agak sukar jika luaskan lagi skop kajian ini. Hal ini kerana satu kajian sahaja tidak boleh menyelesaikan semua masalah berkaitan dengan kebimbangan dalam e-sukan. Sebagai contoh, pengkaji telah mengambil subjek daripada mahasiswa Kolej Ungku Omar(KUO) daripada Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) sahaja





dan telah mengecilkan lagi skop kepada atlet e-sport kolej KUO sahaja. Pengkaji telah mengecilkan tempat dengan di UPSI yang berada di Tanjung Malim, Perak. Di sini juga pengkaji hanya menumpukan terhadap tahap kebimbangan atlet sebelum pertandingan e-sukan berlangsung dalam kalangan pelajar kolej sahaja.

Pengkaji menggunakan instrumen kajian borang soal selidik(SCAT) bagi mendapatkan data. Perkara ini memudahkan lagi proses untuk mendapatkan data, lebih-lebih lagi semasa musim penyakit COVID-19 ini. Pengkaji yang lain boleh membesarkan skop kajian dengan membandingkan antara e-sukan yang lain seperti PUBG, DOTA ataupun mengikut jantina. Selain itu, pengkaji lain juga boleh menambahkan lagi pemboleh ubah tetap seperti kebimbangan atlet sebelum dan semasa pertandingan e-sukan berlangsung.



Walaupun bagaimanapun, terdapat beberapa anggapan awal pengkaji buat antaranya adakah responden akan menjawab dengan jujur. Hal ini akan menyebabkan keputusan bagi kajian akan terganggu dari aspek kebolehpercayaan. Perkara ini terjadi kerana beberapa faktor antaranya, soalan yang panjang lebar menyebabkan responden malas dan menjawab dengan tidak bersungguh-sungguh. Sekali lagi data yang diterima akan menjadi tidak teratur dan mengurangkan kualiti kajian tersebut.





1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk mengelakkan pembaca untuk salah faham atau tafsir perkataan dalam tajuk dan mengubah maksud ayat itu sendiri. Tajuk kajian yang dijalankan ialah “Tahap kebimbangan atlet sebelum pertandingan e-sport dalam kalangan pelajar kolej”. Maka Definisi Operasional yang perlu ialah:

1. Kebimbangan

Dalam kajian ini, tahap kebimbangan adalah merujuk kepada skor daripada borang *Sport Competition Anxiety Test* (SCAT)



E-sukan yang digunakan dalam kajian ini adalah pertandingan PUBG Mobile Nusantara Club 2021 yang dianjurkan oleh Majlis Mahasiswa Kolej Sukan dan Rekreasi Kolej Ungku Omar(KUO), UPSI.

