

CIRI PERSONALITI DAN ORIENTASI MATLAMAT DALAM KALANGAN PEMAIN
KELAB E-SUKAN UPSI

ROSMIATHY BINTI NAHARI

FAKULTI SAINS SUKAN DAN KEJURULATIHAN
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2022

CIRI-CIRI PERSONALITI DAN ORIENTASI MATLAMAT DALAM KALANGAN
KELAB E-SUKAN UPSI

ROSMIATHY BINTI NAHARI

LAPORAN TAHUN AKHIR INI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTU
MEMPEROLEHI IJAZAH SARJANA MUDA SAINS SUKAN (SAINS
KEJURULATIHAN) DENGAN KEPUJIAN

FAKULTI SAINS SUKAN DAN KEJURULATIHAN
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN INDRIS

2022

PENGAKUAN

Saya mengaku bahawa penulisan ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan di mana setiap satunya telah dijelaskan dengan sumber rujukan.

.....
(ROSMIATHY BINTI NAHARI)

D20192090758

.....
(TARIKH)

PENGESAHAN

Penulisan ilmiah ini telah diterima dan diluluskan untuk memenuhi syarat kursus Projek Tahun Akhir (QCR 3996) bagi memperoleh Ijazah Sarjana Muda Sains Sukan (Sains Kejurulatihan) dengan Kepujian

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

Penyelia Kursus

QCR 3996 – Projek Tahun Akhir

.....
(TARIKH)



PENGHARGAAN

Bismillahirrahmanirrahim, dengan rasa rendah hati, rasa kesyukuran dipanjatkan ke hadrat Allah SWT kerana atas limpah rahmat serta izinNya projek tahun akhir ini dapat dilengkapkan bagi memenuhi syarat penganugerahan Ijazah Sarjana Muda Sains Sukan (Sains Kejurulatihan) dengan Kepujian, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI). Ucapan penghargaan dikalungkan khususnya kepada insan yang sentiasa memberi sokongan sepanjang pelaksanaan kajian dan penulisan projek tahun akhir ini. Tanpa individu ini sudah pasti segala usaha akan sia-sia, manakala harapan dan impian tidak akan terlaksana.

Terima kasih tidak terhingga diucapkan kepada penyelia yang profesional dan komited iaitu Dr. Nur Haziyanti Binti Muhamad. Ilmuan ini bukan sahaja berjaya bertindak sebagai pendorong malah sebagai pembimbing serta tidak jemu-jemu memberi pandangan dan idea membantu dari aspek kaedah penyelidikan dan statistik.

Ucapan terimakasih juga kepada pensyarah kursus Dr. Ali Bin Nadzalan yang membantu dan sudi memantau proses penyiapan projek tahun akhir saya dan memberi sedikit sebanyak bimbingan dan nasihat dalam penghasilan projek tahun akhir ini. Ucapan terima kasih juga yang tidak terhingga kepada ahli kelab E-sukan UPSI sidang 2021/2022 atas luang masa dan tenaga sebagai responden kepada kajian yang dijalankan menggunakan Soal Selidik.

Kejayaan seorang anak adalah berkat doa restu kedua ibu bapanya. Justeru, penulisan projek tahun akhir ini didedikasikan khas buat ayahanda Tuan Haji Nahari Bin Zainal Hari, bonda Puan Kalsum Binti Ismail serta ahli-ahli keluarga lain. Pengorbanan, doa restu dan sokongan mereka sentiasa menghiasi liku-liku kehidupan sebagai seorang pelajar.

Khusus buat rakan seperjuangan dan barisan pensyarah di Fakulti Sains Sukan dan Kejurulatihan UPSI dipahatkan rasa penghargaan dan terima kasih kerana sentiasa memberi semangat supaya meneruskan perjuangan untuk menghabiskan pengajian. Akhir kalam, segala pengetahuan, pengalaman dan kemahiran yang diperolehi akan dimanfaatkan untuk kelestarian ilmu dan terus cemerlang bersama UPSI.



Abstrak

Kajian ini bertujuan membandingkan ciri-ciri personaliti dan orientasi matlamat dan menganalisis serta menghubungkan antara ciri-ciri personaliti dan orientasi matlamat dalam kalangan pemain kelab E-sukan UPSI. Seramai 108 orang pemain daripada kelab E-sukan UPSI yang terdiri daripada lelaki ($n=54$) dan perempuan ($n=54$) telah terlibat sebagai responden dalam penyelidikan ini. Kajian ini menggunakan reka bentuk Ex-Post Facto. Instrumen kajian terdiri daripada soal selidik *Big Five Inventory* (BFI) dan *The Task and Ego Orientation Sports Questionnaire* (TEOSQ). Analisis deskriptif menunjukkan ciri personaliti *agreeableness* adalah yang paling tinggi ($M=3.84$, $SD=0.62550$), diikuti dengan ciri personaliti *openness* ($M=3.48$, $SD=0.48160$), *conscientiousness* ($M=3.44$, $SD=0.64380$), *extraversion* ($M=3.24$, $SD=0.62929$), dan *neuroticism* ($M=2.76$, $SD=0.80418$). Selain itu, analisis deskriptif menunjukkan orientasi matlamat tugas adalah yang paling tinggi ($Min=4.20$, $SD=0.62414$) dan orientasi matlamat ego adalah yang paling rendah ($Min=3.03$, $SD=0.84457$). Analisis *independent sample t-test* menunjukkan tidak terdapat perbezaan yang signifikan bagi ciri personaliti *ekstraversion* [$t(106, 103.061)=2.444$, $p=0.016$, $p>0.05$], *neuroticism* [$t(106, 105.311)=-2.775$, $p=0.007$, $p>0.05$] dan *openness* [$t(106, 102.083)=2.829$, $p=0.005$, $p>0.05$]. Selain itu, analisis *independent sample t-test* menunjukkan tidak terdapat perbezaan antara pemain lelaki dan perempuan yang signifikan bagi ciri orientasi matlamat ego apabila [$t(106, 405.360)$ $p=2.801$, $p>0.05$]. Analisis korelasi pula mendapati terdapat hubungkait yang signifikan antara ciri personaliti *ekstraversion* dan orientasi ego ($r=0.368$, $p=0.000$, $p>0.01$), *ekstraversion* dan tugas ($r=0.406$, $p=0.000$, $p>0.01$), *agreeableness* dan ego ($r=0.498$, $p=0.000$, $p>0.01$), *conscientiousness* dan ego ($r=0.343$, $p=0.000$, $p>0.01$), *conscientiousness* dan tugas ($r=0.512$, $p=0.000$, $p>0.01$), *openness* dan tugas ($r=0.521$, $p=0.000$, $p>0.001$), serta *openness* dan ego ($r=0.332$, $p=0.000$, $p>0.001$). Kesimpulannya, ciri-ciri personaliti *Ekstraversion*, *agreeableness*, *conscientious*, dan *openness* adalah faktor kepada orientasi matlamat tugas dan ego. Implikasi utama bagi kajian ini ialah ciri personaliti *extraversion*, *openness*, *agreeableness* dan *conscientious* adalah faktor seseorang atlet melibatkan diri dalam suatu sukan sama ada berorientasikan matlamat ego atau tugas. Hasil kajian ini boleh dijadikan sebagai rujukan untuk jurulatih untuk mengenal pasti ciri-ciri personaliti atlet agar dapat meningkatkan prestasi dalam sukan.





Abstract

This study aims to compare personality characteristics and goal orientation and analysis the relationship between personality traits and goal orientation among UPSI E-sports Club players. Subjects were the UPSI E-sports Club players, which is consist of males (n=54) and females (n=54). This study used an Ex-Post Facto design. Research instrument consist of The Big Five Inventory (BFI) and The Task and Ego Questionnaire (TEOSQ). Analysis descriptive showed that agreeableness personality traits was the highest (M=3.84, SD=0.62550), *openness* (M=3.48, SD=0.48160), *conscientiousness* (M=3.44, SD=0.64380), *extraversion* (M=3.24, SD=0.62929), and neuroticism (M=2.76, SD=0.80418). In addition, analysis descriptive showed that task orientation was the highest (Min=4.20, SD=0.62414) and the ego orientation (Min=3.03, SD=0.84457). Independent sample t-test analysis showed that there is no significantly difference between males and females players for the personality traits extraversion [t(106, 103.061)=2.444, p=0.016, p>0.05], neuroticism [t(106, 105.311)=-2.775, p=0.007, p>0.05] and openness [t(106, 102.083)=2.829, p=0.005, p>0.05]. In addition, independent sample t-test analysis showed that there is no significantly difference between male and female players for ego goal orientation characteristics when [t(106, 405.360) p=2.801, p>0.05]. Correlation analysis showed that there is a significantly relationship between the personality trait of extraversion and ego orientation (r=0.368, p=0.000, p>0.01), extraversion and tasks (r=0.406, p=0.000, p>0.01), agreeableness and ego (r=0.498, p=0.000, p>0.01), conscientiousness and ego (r=0.343, p=0.000, p>0.01), conscientiousness and task (r=0.512, p=0.000, p>0.01), openness and task (r=0.521, p=0.000, p>0.001), openness and ego (r=0.332, p=0.000, p>0.001). In conclusion, the personality traits of extraversion, agreeableness, conscientiousness, and openness are factors to task goal orientation and ego. The main implication of this study is that the personality traits of extraversion, openness, agreeableness and conscientiousness are factors in an athlete's involvement in a sport whether it is ego-oriented or task-oriented. The results of this study can be used as a reference for coaches to identify the personality traits of athletes in order to improve performance in sports.



**KANDUNGAN**

	Muka Surat
PENGAKUAN	iii
PENGHARGAAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KANDUNGAN	viii
SENARAI JADUAL	xi
SENARAI RAJAH	xii
SENARAI LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Pengenalan	1
1.2 Pernyataan Masalah	5
1.3 Kepentingan Kajian	6
1.4 Objektif Kajian	8
1.5 Persoalan Kajian	9
1.6 Batasan Kajian	10
1.7 Definisi Operasional	11
BAB 2 KAJIAN LITERATUR	12
2.1 Pengenalan	12
2.2 Tinjauan Literatur	13
2.2.1 Teori Ciri-ciri Personaliti dalam Sukan	13
2.2.2 Teori Orientasi Matlamat dalam Sukan	15
2.3 Kajian Lampau	17
2.3.1 Ciri-Ciri Personaliti dalam Sukan	17



2.3.2 Orientasi Matlamat dalam Sukan	25
--------------------------------------	----

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN	35
--------------------------------	----

3.1 Pengenalan	35
----------------	----

3.2 Reka Bentuk Kajian	36
------------------------	----

3.3 Kerangka Konseptual	37
-------------------------	----

3.4 Sampel Kajian	39
-------------------	----

3.5 Instrumen Kajian	40
----------------------	----

3.6 Prosedur Kajian	43
---------------------	----

3.7 Kaedah Analisis Data	44
--------------------------	----

BAB 4 DAPATAN KAJIAN	45
-----------------------------	----

4.1 Pengenalan	45
----------------	----

4.2 Latar Belakang Responden	46
------------------------------	----

4.2.1 Jantina	47
---------------	----

4.2.2 Umur	47
------------	----

4.3 Dapatan Kajian	48
--------------------	----

4.3.1 Analisis Ciri-ciri Personaliti Pemain Kelab E-Sukan UPSI	48
--	----

4.3.2 Analisis Orientasi Matlamat Pemain Kelab E-Sukan UPSI	49
---	----

4.3.3 Perbezaan Ciri-ciri Personaliti Pemain Kelab E-sukan UPSI	50
---	----

4.3.4 Perbezaan Orientasi Matlamat Pemain Kelab E-sukan UPSI	52
--	----

4.3.5 Hubungkait Ciri-ciri Personaliti dan Orientasi Matlamat	53
---	----

4.4 Rumusan	56
-------------	----

BAB 5 PERBINCANGAN, CADANGAN DAN KESIMPULAN	57
--	----

5.1 Pengenalan	57
----------------	----

5.2 Perbincangan Dapatan Kajian	58
---------------------------------	----

5.2.1 Ciri Personaliti dan Orientasi Matlamat Pemain Kelab E-sukan UPSI	60
5.2.2 Perbezaan Ciri-ciri Personaliti Pemain Kelab E-sukan UPSI	61
5.2.3 Perbezaan Orientasi Matlamat Pemain Kelab E-sukan UPSI	62
5.2.4 Hubungkait Ciri-ciri Personaliti dan Orientasi Matlamat	63
5.3 Kesimpulan Kajian	67
5.4 Implikasi dan Cadangan Kajian	69
5.5 Cadangan Kajian Lanjut	71
5.6 Penutup	72
RUJUKAN	73
LAMPIRAN	79

SENARAI JADUAL

Senarai Jadual	Muka Surat
Jadual 3.1 Penerangan Skala dan Item <i>Big-FIVE Inventory</i>	43
Jadual 3.2 Pernyataan Subskala <i>Task and Ego Orientation in Sport Questainnaire</i>	45
Jadual 4.1 Taburan Pemain Berdasarkan Jantina	48
Jadual 4.2 Taburan Pemain Berdasarkan Umur	49
Jadual 4.3 Analisis Ciri-ciri Personaliti Pemain Kelab E-sukan UPSI	50
Jadual 4.4 Analisis Orientasi matlamat Pemain Kelab E-sukan UPSI	51
Jadual 4.5 Analisis Perbezaan Ciri-ciri Personaliti antara Pemain Kelab E-sukan UPSI Lelaki dan Perempuan	52
Jadual 4.6 Analisis Orientasi Matlamat antara Pemain Kelab E-sukan UPSI Lelaki dan Perempuan	54
Jadual 4.7 Hubungkait antara Ciri-ciri Personaliti dan Orientasi matlamat Pemain Kelab E-sukan UPSI	55

SENARAI RAJAH

Senarai Rajah	Muka Surat
Rajah 3.1 – Kerangka Konseptual Kajian	40



SENARAI LAMPIRAN

- A *Big-FIVE Inventory*
- B *The Task and Ego Orientation in Sports Questionnaire (TEOSQ)*



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Sukan elektronik atau juga dikenali sebagai “E-sukan” didefinisikan sebagai satu aktiviti permainan video secara professional yang menggunakan perantaraan peralatan elektronik bersama dengan capaian internet untuk berhubung dengan data permainan dan dipertandingkan pada peringkat amatur, semi profesional dan profesional dengan beberapa pertandingan yang bertaraf antarabangsa. E-sukan juga boleh ditakrifkan sebagai tindakan



manusia yang diperluas secara elektronik dalam komputer yang menjana dunia sukan digital (Hilvoorde, 2016). Manakala menurut Wagner, E-sukan merupakan platform aktiviti sukan di mana pemain mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fizikal dalam penggunaan maklumat dan teknologi komunikasi (Wagner, 2007).

E-sukan merupakan salah satu sukan yang semakin berkembang setiap tahun. Hal ini disebabkan oleh pengguna atau para pemainnya yang terdiri daripada pelbagai peringkat umur. E-sukan ini telah mula berkembang pesat di Negara Malaysia yang bermula pada lewat 90-an apabila wujudnya kafe siber yang menyediakan permainan video melalui kemudahan komputer yang disediakan. Pada awal 2000, *World Cyber Games* telah mengunjungi Malaysia yang bertujuan untuk memberi peluang kepada penduduk tempatan mewakili negara untuk bersaing dengan pemain terbaik E-sukan dari seluruh dunia. Oleh hal yang demikian, Malaysia telah mencapai pencapaian yang tertinggi yang dilakar oleh Rinie Ramli telah memenangi tiga pingat emas dan Malaysia telah menduduki tempat ke-4 secara keseluruhan di dunia pada tahun 2005 (Harian Metro, 2015). Pada hari ini, Malaysia telah mempunyai pemain E-sukan mereka sendiri yang bertanding di peringkat antarabangsa.

E-sukan turut dikaitkan dengan personaliti yang ditunjukkan oleh pemain-pemain E-sukan ini. Menurut Mishel (1968), personaliti adalah pola-pola atau tingkah laku seseorang individu yang dijelmakan dalam kehidupan seharian masing-masing. Ini bermaksud segala kerja atau aktiviti yang dilakukan oleh seseorang individu dapat menggambarkan personaliti mereka yang sebenar. Berdasarkan pendapat Gagne dan Berliner (1984), personaliti merangkumi segala aspek tingkah laku manusia kerana ia merupakan intergrasi trait-trait, keupayaan, motif, sikap, pendapat, kepercayaan, pemikiran kognitif, emosi dan ciri-ciri seseorang. Personaliti juga sebagai corak keseluruhan seseorang individu yang merangkumi pelbagai aspek termasuk cara seseorang itu berfikir, bertingkah laku dan cara seseorang itu berhubung dengan alam sekitarnya (Kagen & Segal, 1988). Oleh hal yang demikian,





personaliti dapat dirumuskan sebagai ciri-ciri keseluruhan tingkah laku seseorang yang tetap tetapi berlainan dengan tingkah laku orang lain. Personaliti juga mewakili personaliti seseorang individu yang dapat dinilai melalui tingkah laku didalam sesuatu situasi. Aspek personaliti juga merupakan satu elemen yang digunakan untuk menilai personaliti seseorang. Ciri-ciri personaliti disebut sebagai tret personaliti yang dapat melengkapkan keupayaan dan potensi mereka (Rafatpanah, Seif, Alborzi, & Khosravani, 2016). Menurut Rafatpanah et al. (2016) juga Setiap individu dapat mengetahui nilai dirinya jika dia tahu akan kelebihan, potensi, kelemahan dan tret personaliti mereka.

Pemain yang terlibat dengan E-sukan mempunyai personaliti mereka yang tersendiri yang boleh mempengaruhi tindakan mereka semasa melakukan E-sukan ini. Personaliti yang mempengaruhi permainan mereka dalam E-sukan boleh memberikan kesan yang positif ataupun negatif. Menurut hasil kajian daripada Aryo Triutama dan Milda Yanuvianti (2021) bertujuan untuk menganalisis ciri-ciri personaliti pemain E-sukan Dota 2 dalam kalangan para pemain di Bandung, Indonesia. Kajian ini menggunakan *Big Five Inventory* (BFI) untuk mengukur personaliti pemain, hasil penyelidikan mendapati keagresifan (88.2%) dan ketelitian (82.4%) memiliki skor yang tinggi daripada 34 peserta E-sukan ini. Bagi subskala Kestabilan emosi (64.7%) dan Extraversi (91.2%) mendapat skor yang paling rendah dalam kalangan peserta E-sukan ini. Hasil penyelidikan ini menunjukkan personaliti seseorang pemain E-sukan mempengaruhi prestasi mereka dalam bermain E-sukan.

Selain daripada itu, E-sukan turut dikaitkan dengan orientasi matlamat. Menurut William (1994) telah memikirkan bahawa matlamat sebagai tujuan atau objektif utama penglibatan individu dalam sukan. Orientasi matlamat terbahagi kepada dua iaitu orientasi tugas dan ego. Orientasi tugas merupakan keupayaan dan usaha seseorang individu dalam mempelajari sesuatu perkara sehingga berjaya tanpa membandingkannya dengan individu lain manakala orientasi ego pula ialah keupayaan individu dengan membandingkan



kebolehan dan keupayaan diri dengan individu lain tanpa berusaha melakukan sesuatu perkara yang dipelajari itu dengan bersungguh-sungguh (Duda & Nicholls, 1989).

Orientasi matlamat ini dapat mempengaruhi prestasi pemain dalam sesebuah sukan sama ada pemain individu ataupun pemain berkumpulan. Hal ini telah terbukti melalui kajian yang dilakukan oleh Fatemeh Behzadi, Hamzei, Nori, dan Hamid Salehian (2011) yang mengkaji berkaitan hubungan antara orientasi matlamat dan kebimbangan persaingan serta membandingkannya dalam kalangan pemain wanita yang terlibat dalam sukan individu dan pasukan. Hasil penyelidikan tersebut menunjukkan bahawa tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara sukan individu dan berpasukan dalam orientasi tugas dan orientasi matlamat dan hanya terdapat perbezaan yang signifikan antara sukan berpasukan dan individu dalam kebimbangan persaingan dan orientasi ego dengan kebimbangan persaingan yang lebih tinggi.

Penyelidik turut mempercayai ciri-ciri personaliti dan orientasi matlamat turut berkait rapat terhadap E-sukan yang boleh mempengaruhi tahap prestasi pemain E-sukan tersebut. Oleh hal yang demikian, penyelidik menjalankan kajian ini bertujuan untuk mengkaji sama ada ciri-ciri personaliti sukan dan orientasi matlamat mempengaruhi pemain E-sukan UPSI.



1.2 Penyataan Masalah

E-sukan merupakan sukan elektronik yang dikenali sebagai permainan video game yang berdaya saing. E-sukan dikaitkan dengan psikologi kerana permainan video boleh menyebabkan pemain-pemain mengalami masalah psikologi seperti kemurungan, kebimbangan, tingkah laku yang agresif dan gangguan emosi. Hal ini telah membuktikan E-sukan turut dikaitkan dengan personaliti yang ditunjukkan oleh pemain-pemain E-sukan ini. Apabila pemain tidak dapat mengekalkan keupayaan mental ini, ia boleh mengganggu prestasi pemain semasa perlawanan. Personaliti yang ditunjukkan pemain berkemungkinan mempunyai hubung kait dengan prestasi pemain sama ada ia dapat mengekalkan ciri personaliti yang positif atau menunjukkan ciri personaliti yang negatif.

Selain itu, mengekalkan keupayaan mental semasa menyertai kejohanan kompetitif amat penting dalam kalangan pemain E-sukan. Pemain yang bertanding dalam kejohanan kompetitif ini perlu menetapkan matlamat yang harus mereka capai sebelum kejohanan berlangsung. Penetapan matlamat pemain perlu jelas dan boleh dicapai berdasarkan kemampuan individu atau pasukan. Mempunyai penetapan matlamat ini dapat mendorong dan membantu para pemain untuk beraksi dengan lebih cemerlang dalam sesuatu kejohanan. Namun begitu, untuk beraksi dalam suatu kejohanan E-sukan terdapat faktor luaran yang mempengaruhi prestasi seseorang pemain seperti pihak lawan, rakan sepasukan, keadaan gelanggang serta para penonton. Kesemua faktor luaran ini hendaklah diatasi bagi mengelakkan pemain kehilangan kawalan yang mengakibatkan prestasi mereka terjejas.

Kemurungan, kebimbangan, tingkah laku agresif dan gangguan emosi sering berlaku sebelum, semasa dan selepas kejohanan dalam kalangan pemain sama ada sukan individu ataupun berpasukan. Hal ini berkemungkinan orientasi matlamat (orientasi matlamat tugas dan ego) mempunyai hubungan dengan masalah-masalah psikologi dalam suatu kejohanan.





Berdasarkan kajian Kleka, Walczak, Bojkowski, dan Gracz (2022) yang bertujuan untuk menentukan hubungan antara kebimbangan dan orientasi matlamat dalam kalangan pemain berprestasi tinggi. Hasil kajian ini mendapati terdapat hubungan yang positif antara kebimbangan persaingan dan orientasi ego dalam kalangan pemain wanita. Hal ini kerana pemain wanita yang berorientasikan ego (keupayaan individu dengan membandingkan kebolehan dan keupayaan diri dengan individu lain tanpa berusaha melakukan sesuatu perkara yang dipelajari itu dengan bersungguh-sungguh) telah menyebabkan kebimbangan khususnya kebimbangan persaingan.

1.3 Kepentingan Kajian

Prestasi pemain E-sukan bergantung kepada keadaan emosi, matlamat untuk bermain dan juga personaliti yang ditunjukkannya semasa bermain E-sukan. Pemain E-sukan hendaklah berada dalam keadaan yang baik iaitu tidak mempunyai masalah psikologi bagi membantu pemain tersebut bermain E-sukan dengan baik. Masalah psikologi yang kerap dialami oleh pemain E-sukan seperti kebimbangan, stress, tingkah laku yang agresif serta mengalami gangguan emosi. Masalah-masalah psikologi tersebut hendaklah diatasi oleh para pemain E-sukan untuk meningkatkan tahap prestasi pemain tersebut didalam sesebuah perlawanan E-sukan. Oleh hal yang demikian, ciri-ciri personaliti dan orientasi matlamat dapat mempengaruhi prestasi pemain E-sukan. Dapatan daripada kajian ini diharap dapat dijadikan panduan oleh para pemain E-sukan untuk mengenal pasti ciri personaliti dan orientasi matlamat pemain-pemain E-sukan bagi membantu mereka mengatasi masalah-masalah psikologi yang mengalami para pemain tersebut.

Hasil penyelidikan yang akan dijalankan ini juga akan membolehkan penyelidik untuk membuat beberapa kesimpulan dan mengenal pasti ciri-ciri personaliti dan orientasi matlamat





dalam kalangan pemain E-sukan bagi membantu para pemain E-sukan UPSI untuk meningkatkan tahap prestasi mereka dalam E-sukan. Oleh hal yang demikian, penyelidik menjalankan kajian ini untuk meneliti dan mengenal pasti ciri-ciri personaliti dan orientasi matlamat dalam kalangan pemain E-sukan UPSI.



1.4 Objektif

Secara umumnya, objektif kajian yang ingin dikaji oleh penyelidik ialah mengenal pasti ciri-ciri personaliti dan orientasi matlamat dalam kalangan pemain E-sukan UPSI.

1.4.1 Mengetahui ciri-ciri personaliti dalam kalangan pemain E-sukan UPSI

1.4.2 Mengetahui ciri-ciri orientasi matlamat dalam kalangan pemain E-sukan UPSI

1.4.3 Membandingkan ciri-ciri personaliti antara pemain E-sukan UPSI lelaki dan perempuan

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

1.4.4 Membandingkan ciri-ciri orientasi matlamat antara pemain E-sukan UPSI lelaki dan perempuan

1.4.5 Menghubungkan antara ciri personaliti dengan ciri orientasi matlamat dalam kalangan pemain E-sukan UPSI

1.5 Persoalan Kajian

Persoalan kajian merupakan sesuatu perkara yang hendak dicapai oleh penyelidik untuk mencapai objektif kajian. Persoalan yang terdapat dalam penyelidikan ini ialah seperti berikut,

1.5.1 Apakah ciri-ciri personaliti dalam kalangan pemain kelab E-sukan UPSI?

1.5.2 Apakah ciri-ciri orientasi matlamat dalam kalangan pemain kelab E-sukan UPSI?

1.5.3 Adakah terdapat perbezaan ciri-ciri personaliti antara pemain kelab E-sukan UPSI

lelaki dan perempuan?

1.5.4 Adakah terdapat perbezaan ciri-ciri orientasi matlamat antara pemain kelab E-sukan UPSI lelaki dan perempuan?

1.5.5 Adakah terdapat hubungkait antara ciri personaliti dengan ciri orientasi matlamat dalam kalangan pemain kelab E-sukan UPSI?

1.6 Batasan Kajian

Batasan-batasan yang dialami oleh penyelidik dalam menghasilkan kajian ini adalah tertakluk kepada delimitasi dan limitasi seperti yang dinyatakan di bawah.

1.6.1 Delimitasi

Kajian ini dijalankan oleh penyelidik terbatas kepada 50 orang pemain E-sukan UPSI sahaja. Kesemua peserta yang terlibat dalam kajian ini adalah terdiri daripada pemain UPSI E-sukans *Club*. Oleh kerana kajian ini terhada kepada pemain kelab E-sukan UPSI, maka kajian ini kemungkinan besar sukar untuk mencari pemain E-sukan disebabkan ahli-ahli kelab E-sukan UPSI yang tidak memiliki jumlah yang ramai.

1.6.2 Limitasi

Limitasi kajian ini adalah merujuk kepada kemungkinan wujudnya kelemahan kajian yang diluar kawalan penyelidik yang melibatkan parameter dalam metodologi kajian. Perkara yang wujud di luar kawalan penyelidik mungkin terdiri daripada sikap dan kesungguhan peserta mengikuti kajian ini. Kajian ini menggunakan kaedah Ex-Post Facto iaitu tinjauan (survey) terhadap pemain E-sukan. Peserta perlu menjawab soal selidik di atas talian yang memerlukan peserta untuk mempunyai kesabaran dalam menjawab kesemua soalan. Ia juga boleh menyebabkan peserta tidak membaca soalan yang menyebabkan peserta hanya menjawab soal selidik tanpa membaca soalan tersebut. Walau bagaimanapun, penyelidik



telah berusaha memastikan soalan-soalan dalam soal selidik tersebut adalah padat dan ringkas agar peserta dapat menjawab dengan tidak mengambil masa yang lama.

1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional bagi setiap pembolehubah yang terlibat dalam kajian ini adalah dalam konteks kajian ini sahaja

1.7.1 Ciri Personaliti



Dalam penyelidikan ini, ciri personaliti didefinisikan secara operasional sebagai skor personaliti yang diukur dengan menggunakan *Big Five Inventory* (BFI) (Goldberg, 1993). BFI mengandungi lima faktor yang terdiri daripada *extraversion*, *Agreeableness*, *Conscientiousness*, *Neuroticism* dan *Openness*. BFI ini mengandungi item positif dan item negatif di mana item positif mengandungi 28 item manakala item negatif sebanyak 16 item.

1.7.2 Orientasi Matlamat

Orientasi matlamat dalam penyelidikan ini merupakan skor ciri orientasi matlamat yang diukur dengan menggunakan *The Task and Ego Orientation in Sports Questionnaire* (TEOSQ). TEOSQ mengandungi dua subskala terdiri daripada *Ego Orientation* dan *Task Orientation*.

