



**PENGARUH MOTIVASI TERHADAP KEPUASAN DALAM KALANGAN
ATLET SUKAN ELEKTRONIK DI UNIVERSITI AWAM MELAKA**



MUHAMMAD ADLI AMIRUL BIN MD PUAD

SARJANA SAINS PEMBANGUNAN SUMBER MANUSIA

2024



Institut Pengurusan Teknologi dan Keusahawanan

**PENGARUH MOTIVASI TERHADAP KEPUASAN DALAM
KALANGAN ATLET SUKAN ELEKTRONIK DI UNIVERSITI AWAM
MELAKA**

Muhammad Adli Amirul bin Md Puad
اونيورسيتي تيكنيكل مليسيا ملاك
UNIVERSITI TEKNIKAL MALAYSIA MELAKA

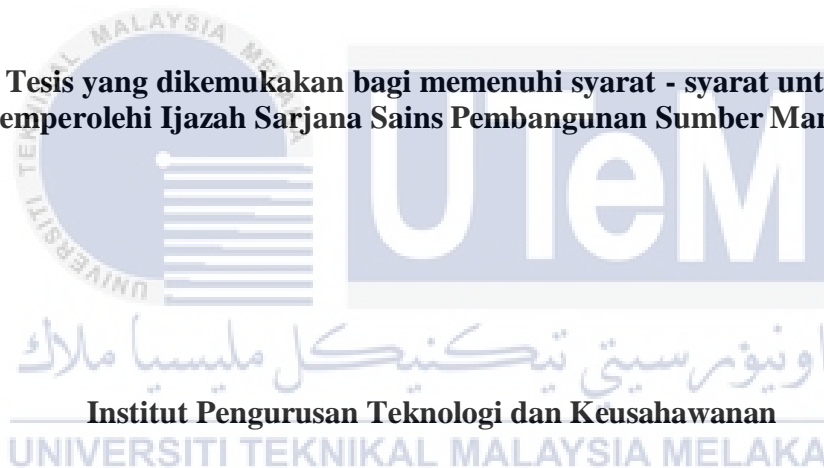
Sarjana Sains Pembangunan Sumber Manusia

2024

**PENGARUH MOTIVASI TERHADAP KEPUASAN DALAM KALANGAN ATLET
SUKAN ELEKTRONIK DI UNIVERSITI AWAM MELAKA**

MUHAMMAD ADLI AMIRUL BIN MD PUAD

**Tesis yang dikemukakan bagi memenuhi syarat - syarat untuk
memperolehi Ijazah Sarjana Sains Pembangunan Sumber Manusia**



UNIVERSITI TEKNIKAL MALAYSIA MELAKA

2024

DEDIKASI

Seteguh kasih ayah,

Setulus kasih ibu,

Salam sayang dan istimewa buat kedua insan penting dalam diri ini,

Insan yang telah mencurahkan kasih sayang,

Insan yang telah mengajar perit kehidupan,

Insan yang telah mengorbankan wang dan ringgit,

Insan yang akan tersemat namanya di hati ini buat selama lamanya,

Md Puad bin Budin dan Rosnah Othman.

Tidak dilupakan buat adik beradik, pensyarah, guru dan sahabat,

Mereka sentiasa menyokong dan memahami diri ini,

Tanpa mereka, kerinduan ini tidak dapat diluahkan,

Ketulusan, keikhlasan hati dan kasih sayang akan aku kenang sehingga akhir hayat,

Salam kerinduan kepada semua yang mengenali diri ini,

Terima kasih.

UNIVERSITI TEKNIKAL MALAYSIA MELAKA

ABSTRAK

Sukan elektronik adalah pertandingan permainan video yang dihasilkan oleh program komputer dan bercirikan ruang maya kompetitif. Pembangunan sukan elektronik telah menyaksikan kemunculan industri baru berbentuk aktiviti komersial dengan daya tarikan yang tinggi. Kajian mengenai faktor penglibatan sukan elektronik masih kurang dilakukan dalam konteks Malaysia. Sehubungan itu, objektif kajian adalah untuk mengkaji Pengaruh Motivasi Terhadap Kepuasan Dalam Kalangan Atlet Sukan Elektronik Di Universiti Awam Melaka. Metodologi kajian menggunakan pendekatan kuantitatif melalui kajian tinjauan. Persampelan yang digunakan adalah persampelan bertujuan terhadap atlet terlibat yang memenuhi kriteria kajian. Responden kajian terdiri daripada 120 atlet sukan elektronik yang menyertai kejohanan sukan elektronik. Kajian ini diadakan di universiti awam di Melaka. Kajian ini adalah berbentuk kajian pengaruh. Data didedahkan pada responden yang terlibat dalam sukan elektronik dari tahun 2020 hingga 2022. Data dianalisis menggunakan *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 24.0. Analisis deskriptif, Korelasi Pearson dan regresi linear berganda digunakan untuk kajian. Hasil dapatan menunjukkan hanya 4 faktor motivasi yang signifikan iaitu motivasi pertandingan, lencongan, hiburan, dan sosial. Kajian ini bermanfaat sebagai rujukan pengkaji sukan elektronik, Majlis Sukan Universiti dan Majlis Sukan Negara untuk pembangunan atlet dan polisi sukan elektronik industri sukan Malaysia. Di samping itu, mencetuskan kesedaran awam berkenaan kebaikan terhadap sukan elektronik kepada masyarakat mengatasi keburukan.

اونيورسيتي تيكنيكل مليسيا ملاك

UNIVERSITI TEKNIKAL MALAYSIA MELAKA

THE EFFECT OF MOTIVATION ON SATISFACTION AMONG ELECTRONIC SPORT ATHLETES IN MELAKA PUBLIC UNIVERSITIES

ABSTRACT

Electronic Sport is a video game competition, produced by a computer program and characterized by a competitive virtual space. The development of electronic sports has witnessed the emergence of a new industry in the form of commercial activities with high appeal. Studies on electronic sports involvement factors are still lacking in the Malaysian context. Accordingly, the objective of this study is to examine the influence between motivation and satisfaction of electronic sports athletes at Melaka Public University. The research methodology used a quantitative approach through survey research. The sampling used was purposive sampling given the limited number of athletes involved in electronic sports in line with criteria.. The study respondents consisted of 120 electronic sports athletes from public universities in Melaka who participated in electronic sports tournaments. This study was held at public universities in Malacca. The design of this study was in the form of impact study. Data was distributed to respondents who were involved in electronic sports held from year 2020 to 2022. Data were analyzed by using the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) version 24.0. Descriptive analysis, Pearson correlation and Multiple Linear regression were used to study the relationship between motivation and satisfaction among electronic sports athletes at public universities in Malacca. The results of the study showed that there were only four motivational factors namely competitive motivation, diversion, entertainment, and social that showed a significant effect on satisfaction among the electronic sports athletes of the public university in Malacca. This study is useful for the reference of electronic sports researchers in the field of sports science, the University Sports Council and the National Sports Council for the development of athletes as well as supporting the development of the Malaysian sports industry and also contributing to the development of electronic sports policy. In addition, it triggers public awareness regarding the nature of the responsibility of electronic sports to the community regarding the advantages that outweigh the disadvantages.

PENGHARGAAN

Dengan nama Allah S.W.T. yang Maha Pemurah serta Maha Mengasihani. Segala puji bagi Allah, selawat dan salam ke atas junjungan besar Nabi Muhammad S.A.W, para sahabat serta ahli keluarganya. Bersyukur kehadiran Allah S.W.T. kerana dengan izin-Nya, saya dapat menyiapkan tesis ini dengan sempurna. Rasa bersyukur dan terima kasih saya tidak terhingga kerana berkat usaha, doa dan bantuan dari ramai pihak dapat saya menyiapkan tesis dengan jayanya.

Setinggi-tinggi penghargaan ucapan terima kasih kepada Profesor Madya Dr. Zanariah binti Jano, Penyelia Akademik saya yang telah banyak memberi nasihat, galakan, tunjuk ajar dan bimbingan yang amat berguna sepanjang pengajian sarjana ini. Segala ilmu beliau curahkan tidak akan saya lupakan.

Sekalung penghargaan buat Puan Noor Azlin binti Bidin, selaku Penyelia Bersama yang turut banyak membantu saya dalam penerbitan artikel jurnal dan memberi pengetahuan berguna sepanjang tempoh pengajian. Saya juga tidak akan lupakan jasa baik mantan Penyelia Utama yang telah bersara iaitu Profesor Madya Dr. Asiah binti Hj Mohd Pilus, Profesor Madya Dr. Safiah binti Sidek, mantan Dekan, Institut Pengurusan Teknologi dan Keusahawanan dan semua barisan pensyarah yang banyak memberi sumbangan ilmu serta kudrat sepanjang saya menjalankan penyelidikan di Universiti Teknikal Malaysia Melaka (UTeM).

Salam sayang dan penghargaan yang tidak terhingga kepada ayahanda dan bonda tercinta iaitu Md Puad bin Budin dan Rosnah binti Othman serta keluarga atas dorongan semangat yang tidak pernah putus untuk saya terus berusaha menyiapkan penyelidikan ini. Selain itu, jutaan terima kasih kepada rakan seperjuangan yang sentiasa memberi semangat, Muhammad Aizzat bin Alias, Mohamad Aidil bin Hasim, yang membantu. Tidak dilupakan kepada Tuan dan Puan yang pemudah cara pengumpulan data sehingga analisis data. Jasa anda dikenang menyiapkan tesis ini

Semoga usaha kita bersama menjadikan kita berjaya dan berguna untuk negara, bangsa dan agama. Sekalung penghargaan ditujukan khas kepada semua yang telah banyak mencurahkan ilmu yang tidak terhingga. Segala ilmu yang dicurahkan tidak akan saya lupakan hingga akhir hayat.

Sekian, terima kasih.

KANDUNGAN

MUKA SURAT

PERAKUAN	
PENGESAHAN	
DEDIKASI	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PENGHARGAAN	iii
SENARAI KANDUNGAN	iv
SENARAI JADUAL	vii
SENARAI RAJAH	viii
SENARAI LAMPIRAN	ix
SENARAI SINGKATAN	x
SENARAI PENERBITAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Pengenalan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	1
1.3 Pernyataan Masalah	4
1.4 Tujuan Penyelidikan	6
1.5 Objektif Kajian	6
1.6 Persoalan Kajian	7
1.7 Skop Kajian	7
1.8 Kepentingan Kajian	8
1.9 Definisi Operasional	10
1.10 Struktur Tesis	11
1.11 Ringkasan	12
BAB 2 TINJAUAN LITERATUR	14
2.1 Pengenalan	14
2.2 Sejarah Sukan Elektronik	14
2.3 Sukan Elektronik Malaysia	20
2.4 Sukan Elektronik Melaka	28
2.5 Jenis-jenis sukan elektronik	31
2.5.1 Pemain Perseorangan (Single Player)	31
2.5.2 Pemain Ramai (Multiplayer)	32
2.5.3 Komputer Peribadi (Personal Komputer)	34
2.5.4 Konsol	35
2.5.5 Mobile	36
2.5.6 Talian Berbilang Pemain Secara Besar-besaran (Massively Multiplayer Online) (MMO)	37
2.5.7 Strategi Masa Nyata (Real-Time Strategy) (RTS)	37

2.5.8	Permainan Main Peranan (Role-Playing Games) (RPG)	39
2.5.9	Arena Pertempuran Dalam Talian Berbilang Pemain (Multiplayer Online Battle Arena) (MOBA)	40
2.5.10	Penembak Pihak Pertama (First-Person Shooting) (FPS)	41
2.5.11	Sukan (Sport)	42
2.6	Motivasi dan Kepuasan Kerangka Teoretikal	43
2.6.1	Motivasi	44
2.6.1.1.1	Teori Herzberg Two-Factors	44
2.6.1.1.2	Teori Uses And Gratification	46
2.6.2	Kajian-Kajian Lepas	48
2.6.2.1	Model Sport Video Game Motivation	48
2.6.2.2	Tipologi Pemain Trojan	50
2.6.2.3	Games Customers Satisfaction Survey	52
2.6.2.4	The Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS)	53
2.7	Kerangka Kajian	57
2.8	Pembangunan Hipotesis	58
2.8.1	Hipotesis Kajian	59
2.9	Ringkasan	63
BAB 3	METODOLOGI KAJIAN	65
3.1	Pengenalan	65
3.2	Falsafah Penyelidik	65
3.3	Tipologi Penyelidikan	67
3.4	Reka Bentuk Penyelidikan	68
3.5	Penyelidikan Kuantitatif Deskriptif	70
3.6	Sumber data	71
3.7	Unit Analisis	72
3.8	Horizon Masa	72
3.9	Pengumpulan Data	73
3.10	Teknik Persampelan	74
3.11	Sampel Kajian	75
3.12	Alat Kajian	75
3.13	Pertimbangan Etika	76
3.14	Kajian Rintis	76
3.15	Analisis Data	77
3.16	Ringkasan	78
BAB 4	DAPATAN KAJIAN	80
4.1	Pengenalan	80
4.2	Analisis Soal Selidik	80
4.3	Maklumat Demografi	81

4.4	Dapatan Kajian	86
4.4.1.	Purata Skor Min	86
4.4.2.	Statistik Deskriptif	89
4.4.3.	Korelasi Pearson	90
4.4.4.	Analisis Regresi	92
4.5	Kerangka Kajian	96
4.6	Ringkasan	97
BAB 5	PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN	99
5.1	Pengenalan	99
5.2	Ringkasan Kajian	99
5.3	Pencapaian Objektif Kajian	101
5.3.1.	Pencapaian Objektif Pertama	101
5.3.2.	Pencapaian Objektif Kedua	104
5.3.2.1	Perbincangan Deskriptif	104
5.3.2.2	Pengujian Hipotesis	106
5.3.2.3	Pencapaian Objektif Ketiga	110
5.4	Sumbangan Kajian	111
5.4.1.	Aspek Teori	111
5.4.2.	Aspek Amalan	113
5.5	Cadangan Kajian Masa Hadapan	114
5.6	Kesimpulan	116
RUJUKAN		119
LAMPIRAN		143

اونيورسيتي تيكنيكل مليسيا ملاك

UNIVERSITI TEKNIKAL MALAYSIA MELAKA

SENARAI JADUAL

JADUAL	TAJUK	MUKA SURAT
3.1	Skala Pengukuran Korelasi	78
3.2	Skala Skor Min	78
4.1	Analisis Soal Selidik	81
4.2	Profil Demografi Responden	83
4.3	Taburan Skor Min Faktor MP	87
4.4	Taburan Skor Min Faktor ML	87
4.5	Taburan Skor Min Faktor MH	88
4.6	Taburan Skor Min Faktor MK	88
4.7	Taburan Skor Min Faktor MS	89
4.8	Taburan Skor Min Faktor MPL	89
4.9	Taburan Skor Min Dan Sisihan Piawai Faktor Motivasi Dan Kepuasan	90
4.10	Analisis Korelasi Pearson Pengaruh Di Antara Kepuasan Dengan Faktor – Faktor Motivasi	90
4.11	<i>Model Summary</i> ^e Faktor-Faktor Motivasi dengan Kepuasan Atlet Sukan Elektronik	92
4.12	Model ANOVA Faktor-Faktor Motivasi dengan Kepuasan Atlet Sukan Elektronik	93
4.13	Analisis <i>Coefficients Factor</i> Motivasi (MS, MP, MH, ML, MK Dan MPL) Dengan Kepuasan Atlet Sukan Elektronik	94

SENARAI RAJAH

RAJAH	TAJUK	MUKA SURAT
Rajah 2.1	Teori <i>Herzberg Two-Factors</i>	45
Rajah 2.2	Model <i>Sport Video Game Motivation</i>	49
Rajah 2.3	Dimensi Tipologi Pemain Trojan	50
Rajah 2.4	<i>Phan, Keebler, dan Chaparro's (2016) Skala GUESS</i>	54
Rajah 2.5	Model konseptual: Pengaruh Motivasi Terhadap Kepuasan Dalam Kalangan Atlet Sukan Elektronik Di Universiti Awam Melaka	58
Rajah 3.1	Rangka kerja Kajian Penyelidikan	66
Rajah 3.2	Kaedah Penyelidikan Kuantitatif	69
Rajah 4.1	Kerangka Kajian Hasil Dapatan	97
Rajah 5.1	Kerangka Kajian Pengaruh Motivasi terhadap Kepuasan dalam kalangan Atlet Sukan Elektronik Di Universiti Awam Melaka	111

SENARAI LAMPIRAN

LAMPIRAN	TAJUK	MUKA SURAT
A	Borang Soal Selidik	143
B	Penilaian Borang Soal Selidik	189
C	Borang Persetujuan Kajian	190



SENARAI SINGKATAN

- J - Jantina
B - Bangsa
P - Pendapatan
TP - Taraf Pendidikan
PP - Peranti Pilihan
TPN - Tahun Penglibatan
KL - Kekekapan Latihan
PTSAE - Peringkat Tertinggi Sebagai Atlet Esukan
PTPKE - Peringkat Tertinggi Penglibatan Kelab Esukan
G - Genre
JP - Jenis Permainan
MP - Motivasi Pertandingan
ML - Motivasi Lencongan
MH - Motivasi Hiburan
MK - Motivasi Khayalan
MS - Motivasi Sosial
MPL - Motivasi Pelengkap



SENARAI PENERBITAN

Md Puad, M. A. A., and Albalushi, M.A., 2023. The Relationship between Motivation And Satisfaction among E-Sports Athletes in The Public Universities. *Journal of Human Capital Development (JHCD)*, 16(2), pp.58–68.



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Latar belakang kajian diperkenalkan dalam bab ini. Motivasi untuk kajian dinyatakan dalam bahagian latar belakang kajian. Bab ini juga mengupas masalah dalam literatur berkaitan motivasi dan pengaruhnya terhadap kepuasan dalam kalangan pemain sukan elektronik di universiti awam Melaka. Di samping itu matlamat, persoalan kajian dan objektif penyelidikan juga dibincangkan. Selain itu, skop, kepentingan kajian, definisi konseptual, struktur tesis juga disertakan.

1.2 Latar belakang kajian

Sukan elektronik telah menjadi satu bentuk aktiviti hiburan di seluruh dunia. Takrifan sukan elektronik yang paling kerap digunakan ialah "permainan video profesional." Dalam suasana kerja, pemain bersaing antara satu sama lain semasa bermain permainan video (Wagner, 2006). Menurut Hamari et al. (2017), sukan elektronik ialah sejenis sukan yang dikuasakan oleh teknologi. Esports atau dikenali sebagai sukan elektronik, merujuk kepada permainan kompetitif permainan video atau permainan professional (Seo, 2016).

Penggunaan sukan elektronik telah meningkat hasil daripada perkembangan Internet dan teknologi maklumat (IT), yang juga telah mempercepatkan populariti komunikasi digital interaktif. Akibatnya, lebih banyak permainan sukan elektronik diliputi oleh saluran media, dan bakal pelabur memberi lebih perhatian kepada niche pasaran ini sebagai peluang penajaan yang sedang berkembang. Terdapat banyak pertandingan e-sukan yang diadakan di seluruh dunia hasil daripada pertumbuhan pesat industri e-sukan. Acara e-sukan Dota 2 terbesar di Asia, Major Allstar, telah dihoskan di Shah Alam, Selangor, pada 2015, dengan

Malaysia berkhidmat sebagai negara tuan rumah. Lapan pasukan profesional dari Filipina, Rusia, Ukraine, dan satu skuad tempatan, Invasion Malaysia menyertai acara ini (Liquipedia, 2015). Walaupun Malaysia tidak memenangi pingat, acara ini adalah pembuka jalan kepada minat belia di Malaysia untuk menyertai industri sukan elektronik.

Semenjak virus COVID-19, sukan elektronik semakin berkembang memaksa orang ramai untuk mengurangkan aktiviti yang melibatkan kumpulan yang besar. Maka dengan itu, lebih ramai beralih ke dunia sukan elektronik sebagai sumber untuk kesejahteraan hidup dalam adaptasi kehidupan norma baru. Duran (2021) melaporkan, lebih 662 juta orang menonton kandungan permainan secara langsung sepanjang 2020. Menurut Laporan Pasaran Esports Global dan Penstriman Langsung Newzoo, fenomena ini mewakili lonjakan 11% daripada tahun 2019.

Selain itu, David (2018) melaporkan pertandingan sukan elektronik telah diperkenalkan pada Tamasya Sukan yang ke-30 Sukan SEA 2019 (*The Manila Times*, 2018). Enam pingat emas dipertaruhkan untuk tiga medium permainan iaitu dua untuk komputer, dua untuk alat mudah alih, dan dua untuk konsol. Malaysia turut tidak melepaskan peluang untuk menyertai tamasya tersebut untuk sukan elektronik.

Menurut Reyes (2019), jumlah penonton sukan elektronik dijangka meningkat dari 454 juta pada 2019 kepada 646 juta pada tahun 2023 (Business Insider, 2019). Justeru, menyaksikan kadar pertumbuhan tahunan kompaun (CAGR) sebanyak 9% antara 2019 dan 2023. Peningkatan penonton sukan elektronik pada kadar dua kali ganda dalam tempoh enam tahun menunjukkan peningkatan sebanyak 335 juta penonton.

Amanz (2015) menyatakan demi untuk mengukuhkan penglibatan Malaysia didalam arena Sukan elektronik Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM) telah dan turut didaftarkan di bawah Suruhanjaya Sukan Malaysia pada 1 Mei 2015. Inisiatif tersebut

memfokuskan kepada lima perkara utama; menjaga kebajikan pemain, memantau dan menetapkan piawaian, mendidik mengenai sukan elektronik, mempromosikan pembangunan permainan dan pada masa yang sama mendapatkan pengenalan dan pencapaian pada peringkat antarabangsa. Pelancaran ESM ini juga dilihat turut mendorong penyertaan Malaysia untuk badan International e-Sports Federation.

Haider Seth Schneider (2021), pengurus produk sukan elektronik di bahagian permainan *GeForce NVIDIA Corporation* berucap selaku Panel Persatuan Teknologi Pengguna(CES) di acara esports CES 2021 berkata bahawa sukan elektronik sudah menjadi arus perdana setanding dengan atlet sukan tradisional dan nama utama lain yang turut melabur dalam medium tersebut. COVID-19 hanya "mengecas *turbo*" proses itu dengan menarik industri hiburan lain menyertai ke platform penstriman permainan seperti Twitch Amazon.com dalam usaha meraih sebahagian daripada penonton tanpa gangguan. Perkara ini menunjukkan bahawa sukan elektronik adalah pecahan baru kepada dunia kerjaya dengan membuka lebih banyak peluang untuk generasi akan datang.

Madiha Abdullah (2021) dari Astro Awani melaporkan bahawa MES 2021 memperkukuhkan usaha Malaysia menjadi hab sukan elektronik Asia Tenggara dengan Kejohanan Esports Series (MES) 2021 yang berlangsung pada April merupakan salah satu aspirasi negara dalam usaha menjadi hab sukan elektronik di rantau Asia Tenggara. Majlis pelancaran telah disempurnakan oleh Menteri Belia dan Sukan, Datuk Seri Reezal Merican bersama Menteri Kesihatan, Datuk Seri Dr Adham Baba, pada Selasa. Dibawakan oleh My E.G Services Berhad, kejohanan ini mempertandingkan tiga jenis permainan iaitu Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), FIFA2021 dan PUBG.

Menurut Lu (2017), sukan elektronik ialah pertandingan yang memerlukan kemahiran, keupayaan, strategi, taktik dalam merancang, tumpuan, komunikasi antara pemain, kesepaduan anggota pasukan serta latihan intensif. Kajian Faust et al. (2015)

menerangkan sukan elektronik adalah sebuah industri baru untuk pembangunan permainan video dan juga pembangunan ekonomi. Sukan elektronik telah menjadi salah satu bidang profesional dan sebahagian golongan minoriti telah menjadikan permainan video sebagai kerjaya.

Terdapat pelbagai dorongan motivasi yang boleh dikaitkan dengan kepuasan individu dalam mencapai satu hasrat. Faktor motivasi merupakan salah satu komponen penting yang menarik dan mendorong pelbagai jenis individu untuk tertarik ke dunia sukan elektronik. Mowen dan Minor (1998) menjelaskan motivasi adalah satu keadaan teraktif dalam diri seseorang yang mengandungi dorongan, harapan dan keinginan untuk mencapai matlamat. Fuster et al. (2014) menyatakan empat faktor motivasi iaitu penerokaan, sosialisasi, pencapaian dan pemisahan. Seterusnya, Kahn (2015) mengenal pasti enam jenis motivasi pemain iaitu hubungan sosial (*socializers*), kepentingan penerokaan permainan (*completionists*), persaingan (*competition*), kepentingan daripada gangguan tekanan (*escape*), kepentingan permainan perlakuan watak (*story driven*) dan kekuatan mental (*ego*).

1.3 **Penyataan Masalah**

Literatur sedia ada berfokus hanya kepada satu faktor dalam kajian mereka. Kajian oleh Chamarro et al. (2018) menggunakan sampel terdiri daripada pelajar mengenai sukan elektronik untuk mengetahui motivasi individu dalam permainan sukan elektronik. Kajian ini telah gagal untuk mempertimbangkan pelbagai jenis pemain atau motivasi berlainan yang mendorong individu untuk bermain. Ahmad, Lamat, Sharifah Maimunah, Rahman, Dahlan, Tumijan, dan Mohd Mokhtar (2020) menjalankan kajian mengenai hubungan motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam kalangan atlet Universiti Kebangsaan Malaysia. Tambahan pula, kajian terdahulu tidak mengkaji kesahihan ramalan motif yang dikenal pasti berhubung dengan tahap penggunaan permainan video sukan (Kim et al., 2007; Kim dan Ross, 2006).

Disebabkan oleh batasan kajian lepas, terdapat keperluan untuk menyiasat dengan lebih sistematik aspek motivasi bermain permainan video sukan. Oleh itu, tujuan kajian adalah untuk mengubah suai dan memanjangkan Skala Motivasi Permainan Video Sukan (SVGMS), yang merangkumi tinjauan literatur, penggunaan teori yang berkaitan, pengujian kesahan kandungan, dan penyiasatan konstruk ini dicapai melalui pengukuran yang komprehensif proses yang merangkumi kesahan ramalan (Cianfrone et al., 2011).

Sehubungan itu, kajian mengenai pengaruh motivasi terhadap kepuasan atlet sukan elektronik perlu dilakukan. Kepuasan permainan video ditakrifkan sebagai "tahap di mana pemain berpuas hati dengan pengalaman bermain permainan video" (Albert dan Tullis, 2013; Phan, Keebler, dan Chaparro, 2016). Banyak ukuran kepuasan permainan telah diterbitkan (Phan et al., 2016). Walau bagaimanapun, banyak alat pengukuran kepuasan permainan tidak memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang kepuasan pemain (Putzer et al., 2020). Walaupun kepuasan dikaitkan dengan niat untuk terus bermain dan motivasi untuk bermain permainan, terdapat sedikit persetujuan mengenai penggunaan langkah kepuasan permainan, dan langkah kepuasan yang digunakan dalam konteks permainan belum disahkan. Li et al. (2015) berpendapat bahawa percanggahan dalam kesusasteraan kepuasan ialah teori kepuasan yang digunakan dalam kajian terdahulu tidak mencukupi untuk menjelaskan mengapa orang meninggalkan satu permainan demi yang lain (Li, Liu, Xu, Heikkilä dan Van Der Heijden, 2015).

Beberapa kajian menghasilkan kerangka pengaruh motivasi terhadap kepuasan dalam kalangan atlet sukan elektronik. Meta-analisis yang dijalankan untuk mengkaji mengapa orang bermain permainan video mendapati bahawa kepuasan mempengaruhi niat untuk bermain permainan tersebut (Hamari dan Keronen, 2017). Walau bagaimanapun, meta-analisis termasuk beberapa kajian yang diterbitkan, menunjukkan bahawa lebih banyak kajian diperlukan untuk mengkaji kesan kepuasan (Hamari dan Keronen, 2017). Oleh itu,

matlamat kajian ini ialah untuk mengubah dan memperluaskan Skala Motivasi Permainan Video Sukan (SVGMS). Ini telah dicapai melalui pendekatan pengukuran yang komprehensif, yang termasuk bacaan literatur, mengamalkan teori yang berkaitan, konstruksi ujian dan validiti prediktif dan kelayakan kandungan.

Selain itu, kajian mengenai perkembangan atlet dan perkembangan sukan elektronik turut tidak diberikan perhatian di dalam konteks Malaysia. Kurang kajian yang dilakukan terhadap sampel para atlet profesional dan kasual. Banyak penyelidikan telah dijalankan mengenai faktor yang menyumbang kepada sukan elektronik, tetapi kebanyakan penyelidikan telah dijalankan di negara-negara Barat. Walau bagaimanapun, sedikit penyelidikan telah dijalankan di Malaysia mengenai sosiological perspektif (Yunus et al., 2021). Ini adalah penting bagi menganalisis hala tuju pemain di dalam dunia sukan elektronik. Kajian ini perlu dijalankan bagi memenuhi kekosongan kajian yang melibatkan psikologi pemain terhadap motivasi dan cetusan kepuasan mereka untuk bermain di dalam sukan elektronik.

1.4 Tujuan Penyelidikan

Tujuan penyelidikan ini ialah untuk mencadangkan kerangka Pengaruh Motivasi Terhadap Kepuasan Dalam Kalangan Atlet Sukan Elektronik Di Universiti Awam Melaka. Untuk mencapai matlamat penyelidikan, persoalan kajian dan objektif penyelidikan berikut telah diformulasikan.

1.5 Objektif Kajian

Objektif kajian ini secara am adalah untuk mengkaji Pengaruh Motivasi Terhadap Kepuasan Dalam Kalangan Atlet Sukan Elektronik Di Universiti Awam Melaka. Objektif secara khusus adalah untuk:

- I. Mengenal pasti faktor motivasi yang berkaitan kepuasan di dalam kalangan atlet sukan elektronik.
- II. Mengkaji pengaruh motivasi terhadap kepuasan dalam kalangan atlet sukan elektronik universiti awam di Melaka.
- III. Menghasilkan kerangka pengaruh motivasi terhadap kepuasan dalam kalangan atlet sukan elektronik.

1.6 Persoalan Kajian

Persoalan kajian ini secara am adalah untuk Pengaruh Motivasi Terhadap Kepuasan Dalam Kalangan Atlet Sukan Elektronik Di Universiti Awam Melaka. Persoalan kajian secara khusus adalah seperti berikut :

- I. Apakah faktor motivasi terhadap kepuasan di dalam kalangan atlet sukan elektronik.
- II. Apakah pengaruh motivasi terhadap kepuasan dalam kalangan atlet sukan elektronik di universiti awam Melaka.
- III. Apakah cadangan kerangka pengaruh motivasi terhadap kepuasan dalam kalangan atlet sukan elektronik.

1.7 Skop Kajian

Kajian ini memfokuskan kepada Pengaruh Motivasi Terhadap Kepuasan Dalam Kalangan Atlet Sukan Elektronik Di Universiti Awam Melaka dan melibatkan 120 atlet yang menyertai kejohanan sukan elektronik. Universiti awam tersebut melibatkan Universiti Teknikal Malaysia Melaka dan Universiti Teknologi Mara. Kajian tinjauan adalah kaedah kuantitatif yang digunakan dalam tesis ini. Memandangkan jumlah atlet yang memenuhi kriteria kajian adalah terhad, persampelan bertujuan telah digunakan. Purposive sampling procedures atau sampel bertujuan digunakan ke semua paradigma penyelidikan dan membantu dalam mencari sampel berkualiti tinggi tanpa bias, yang meningkatkan

kebolehpercayaan dan kredibiliti hasil. Sekumpulan responden tertentu yang penting boleh ditemui dan digunakan untuk mewakili seluruh populasi, yang kemudiannya digunakan sebagai sampel. Kajian ini memfokuskan keatas pemain sukan elektronik yang menyertai pertandingan sukan elektronik secara professional. Atlet sukan elektronik yang mewakili universiti dalam keseluruhan genre permainan dalam berkumpulan mahupun perseorangan menjadi sampel dari populasi pelajar universiti awam di Melaka.

Reka bentuk ini biasanya memerlukan rancangan sampel yang unik dan kaedah untuk mengumpul maklumat yang diperlukan untuk membuat kesimpulan. Perancangan penyelidikan disesuaikan oleh banyak metodologi pendekatan sampel yang disasarkan, yang membolehkan penggunaan strategi yang berbeza mengikut keperluan untuk mendapatkan hasil yang dikehendaki (Thomas, 2022). Maka itu, pemain kasual yang tidak terlibat dalam pertandingan professional dikecualikan kerana objektif kajian hanya memfokuskan pada atlet sukan elektronik di Universiti Awam Melaka. Kajian ini dijalankan dalam bentuk kajian pengaruh. Pengaruh Motivasi terhadap Kepuasan Dalam Kalangan Atlet Sukan Elektronik di Universiti Awam Melaka dikaji melalui analisis deskriptif, regresi linear berganda dan korelasi Pearson.

1.8 Kepentingan Kajian

Kajian berkaitan motivasi untuk mencapai kepuasan akan menambah baik teori untuk sukan elektronik khususnya atlet universiti. Chamarro dan Lanzo (2018) Mora-Cantallops serta Sicilia (2018) mendapati bahawa genre motivasi, keinginan dan kepuasan sebahagian besarnya kurang dikaji oleh penyelidik. Chamarro dan Lanzo (2018) juga menjelaskan kurang kajian mengenai pemain profesional sukan elektronik. Oleh itu, kajian berkaitan motivasi dan kepuasan masih kurang dilakukan. Kajian dapat membantu para pengkaji akan datang untuk membantu di dalam perkembangan atlet untuk melahirkan para pemain yang

lebih berkemahiran agar dapat membantu Malaysia memenangi pingat. Menurut Sohoque (2019) melalui ringkasan Belanjawan 2020, peningkatan peruntukan sebanyak RM20 juta diperlukan untuk meningkatkan lagi pembangunan sukan elektronik (Belanjawan, 2020).

Hasil kajian ini boleh menawarkan data awal yang menyokong pembangunan sukan masa hadapan, khususnya bagi institusi berkenaan. Berkongsi data komuniti khusus dalam komuniti membantu inisiatif budaya sukan juga. Hasil kajian ini juga mungkin berguna kepada pihak yang terlibat dalam mewujudkan strategi latihan dan rancangan pembangunan untuk atlet termasuk ahli psikologi sukan, pengurus polisi, pengurus pertandingan, jurulatih dan pemain sendiri. Pelan dan pendekatan yang sesuai boleh memastikan impak yang lebih ketara seterusnya membantu dalam meningkatkan prestasi keseluruhan atlet.

Contohnya, Menteri Belia dan Sukan memberikan pendedahan kepada atlet terhadap revolusi industri 4.0 melalui penyertaan sukan elektronik. Minit Mesyuarat Pertama, Penggal Kedua, Parlimen Keempat Belas (2019) melaporkan Kementerian Belia dan Sukan merancang pelbagai kursus untuk belia untuk penjanaaan peluang pekerjaan serta peningkatan kemahiran dan melatih semula dalam bidang sukan elektronik yang baharu ini. Perkara ini dapat membantu atlet menerokai lebih banyak peluang kerjaya di dalam bidang sukan elektronik.

Kajian ini boleh dijadikan rujukan kepada pengkaji sukan elektronik dalam bidang sains sukan, Majlis Sukan Universiti serta Majlis Sukan Negara untuk pembangunan atlet serta sokongan perkembangan industri sukan Malaysia. Di samping itu, ia mencetuskan kesedaran awam berkenaan sifat tanggungjawab terhadap sukan elektronik kepada masyarakat mengenai kelebihan yang melebihi keburukan. Selain itu, pengkaji akan datang boleh memberikan pendedahan lebih meluas terhadap revolusi industri 4.0 dalam sukan elektronik dan perubahan yang mereka mampu lakukan.