

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di jurusan pendidikan ekonomi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas siliwangi, dengan mengambil populasi dari empat angkatan mahasiswa yakni 2020, 2021, 2022, 2023 dan berfokus pada motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini menggunakan non probability sampling dengan teknik purposive sampling, kriterianya yaitu mahasiswa yang suka atau pernah bermain *game online*, sehingga sampel yang diambil total ialah sebanyak 147 orang menggunakan media *google form*.

Pada penelitian ini, penulis ingin mengetahui pengaruh motivasi belajar. Hasil penelitian dari tiga variabel yang diteliti yaitu *game online* (X1), efikasi diri (X2), dan motivasi belajar (Y), diperoleh data-data yang kemudian diolah untuk selanjutnya diuji dan diinterpretasikan. Lebih lanjut akan disajikan pemaparan masing-masing variabel berdasarkan data yang diperoleh di lapangan.

4.1.1 *Game online*

Game online dan motivasi belajar mahasiswa adalah dua konsep yang dapat saling berhubungan, tergantung pada cara game online digunakan dan pengaruhnya terhadap perilaku belajar mahasiswa. Data mengenai variabel game online diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh responden sebanyak 147 mahasiswa dengan 14 butir pertanyaan yang terdiri dari 5 alternatif jawaban. Skor 5 untuk skor tertinggi, dan 1 untuk skor terendah. Adapun hasil jawaban responden mengenai literasi keuangan diperoleh data dengan total skor 4857.

Setelah diketahui jumlah nilai jawaban responden dari keseluruhan indikator yang digunakan, selanjutnya dapat ditentukan intervalnya yang digunakan untuk mengetahui pada klasifikasi mana hasil jawaban responden mengenai objek yang diteliti. Adapun untuk menentukan nilai jenjang intervalnya pada penelitian ini digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Jenjang Interval (NJI)} = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah}}{\text{Jumlah kriteria Pernyataan}}$$

Kriteria pengujian berdasarkan angket antara lain sebagai berikut :

- a. Jumlah option atau item : 5
- b. Nilai tertinggi secara keseluruhan : $147 \times 14 \times 5 = 10.290$
- c. Nilai terendah secara keseluruhan : $147 \times 14 \times 1 = 2.058$

Selanjutnya, untuk menentukan besarnya Nilai Jenjang Interval (NJI) melalui langkah-langkah perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Nilai Jenjang Interval (NJI)} = \frac{10.290 - 2.058}{5}$$

$$\text{Nilai Jenjang Interval (NJI)} = \frac{8.232}{5}$$

$$\text{Nilai Jenjang Interval (NJI)} = 1.646,4$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat diperoleh klasifikasi penilaian jawaban pertanyaan dengan nilai jenjang interval 1.646,4.

Tabel 4.1
Kriteria Nilai Jenjang Interval (NJI) *Game Online*

Skala	Kategori
2.058 – 3.704,4	Sangat Jarang
3.705,4 – 5.351,8	Jarang
5.352,8 – 6.999,2	Kadang – Kadang
7.000,2 – 8.647,6	Sering
8.648,6 – 10.294	Sangat Sering

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian 2023

Berdasarkan hasil dari pengolahan data, diketahui jumlah skor dari seluruh jawaban responden mengenai *game online* diperoleh total skor 4.857 dan termasuk pada interval 3.705,4 – 5.351,8 dan termasuk ke dalam kategori jarang. Hal ini menunjukkan bahwa responden cenderung memberikan penilaian yang menunjukkan bahwa mereka jarang memainkan *game online* atau tidak terlalu kecanduan dengan aktivitas tersebut.

Nilai rata-rata yang relatif rendah, berada dalam rentang tersebut, dapat diartikan sebagai indikasi bahwa mayoritas responden mungkin tidak memberikan skor tinggi untuk frekuensi atau intensitas keterlibatan mereka dalam *game online*. Dalam konteks ini, skor rendah mungkin mencerminkan bahwa responden cenderung memiliki keterlibatan yang terbatas atau jarang berpartisipasi dalam kegiatan bermain *game online*.

4.1.2 Efikasi Diri

Efikasi diri (*self-efficacy*) merujuk pada keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk berhasil dalam melakukan suatu tindakan atau mencapai tujuan tertentu. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh Albert Bandura, seorang psikolog kognitif. Efikasi diri memainkan peran penting dalam motivasi, ketekunan, dan hasil akhir dari upaya seseorang. Data mengenai variabel efikasi diri diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh responden sebanyak 147 mahasiswa dengan 14 butir pertanyaan yang terdiri dari 5 alternatif jawaban. Skor 5 untuk skor tertinggi, dan 1 untuk skor terendah. Adapun hasil jawaban responden mengenai literasi keuangan diperoleh data dengan total skor 7441.

Setelah diketahui jumlah nilai jawaban responden dari keseluruhan indikator yang digunakan, selanjutnya dapat ditentukan intervalnya yang digunakan untuk mengetahui pada klasifikasi mana hasil jawaban responden mengenai objek yang diteliti. Adapun untuk menentukan nilai jenjang intervalnya pada penelitian ini digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Jenjang Interval (NJI)} = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah}}{\text{Jumlah kriteria Pernyataan}}$$

Kriteria pengujian berdasarkan angket antara lain sebagai berikut :

- a. Jumlah option atau item : 5
- b. Nilai tertinggi secara keseluruhan : $147 \times 12 \times 5 = 8.820$
- c. Nilai terendah secara keseluruhan : $147 \times 12 \times 1 = 1.764$

Selanjutnya, untuk menentukan besarnya Nilai Jenjang Interval (NJI) melalui langkah-langkah perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Nilai Jenjang Interval (NJI)} = \frac{8.820 - 1.764}{5}$$

$$\text{Nilai Jenjang Interval (NJI)} = \frac{7.056}{5}$$

$$\text{Nilai Jenjang Interval (NJI)} = 1.411,2$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat diperoleh klasifikasi penilaian jawaban pertanyaan dengan nilai jenjang interval 1.411,2.

Tabel 4.2
Kriteria Nilai Jenjang Interval (NJI) Efikasi Diri

Skala	Kategori
1.764 – 3.175,2	Sangat Rendah
3.176,2 – 4.587,4	Rendah
4.588,4 – 5.999,6	Sedang
6.000,6 – 7.411,8	Tinggi
7.412,8 – 8.824	Sangat Tinggi

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian 2023

Berdasarkan hasil dari pengolahan data, diketahui jumlah skor dari seluruh jawaban responden mengenai efikasi diri diperoleh 7.441 dan termasuk pada interval 7.412,8 – 8.824 dengan kategori sangat tinggi. Interpretasi lebih lanjut dapat menyiratkan bahwa responden merasa mampu mengatasi berbagai tugas, tantangan, dan situasi kehidupan dengan keyakinan diri yang tinggi. Tingkat efikasi diri yang tinggi seringkali terkait dengan kemampuan untuk menghadapi stress, mengatasi hambatan, dan mencapai tujuan dengan optimisme.

Dalam konteks ini, hasil yang positif dapat memberikan gambaran yang baik tentang keadaan psikologis dan kesejahteraan psikologis dari kelompok responden.

4.1.3 Motivasi Belajar

Motivasi belajar merujuk pada kekuatan atau dorongan internal dan eksternal yang mendorong seseorang untuk belajar dan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman. Motivasi ini dapat berasal dari berbagai faktor, dan pemahaman tentang motivasi belajar dapat membantu individu untuk mencapai tujuan pendidikan mereka dengan lebih efektif. Data mengenai variabel motivasi belajar diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh responden sebanyak 147 mahasiswa dengan 27 butir pertanyaan yang terdiri dari 5 alternatif jawaban. Skor 5 untuk skor tertinggi, dan 1 untuk skor terendah. Adapun hasil jawaban responden mengenai literasi keuangan diperoleh data dengan total skor 16.748.

Setelah diketahui jumlah nilai jawaban responden dari keseluruhan indikator yang digunakan, selanjutnya dapat ditentukan intervalnya yang digunakan untuk mengetahui pada klasifikasi mana hasil jawaban responden

mengenai objek yang diteliti. Adapun untuk menentukan nilai jenjang intervalnya pada penelitian ini digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Jenjang Interval (NJI)} = \frac{\text{Nilai tertinggi}-\text{Nilai terendah}}{\text{Jumlah kriteria Pernyataan}}$$

Kriteria pengujian berdasarkan angket antara lain sebagai berikut :

- a. Jumlah option atau item : 5
- b. Nilai tertinggi secara keseluruhan : $147 \times 27 \times 5 = 19.845$
- c. Nilai terendah secara keseluruhan : $147 \times 27 \times 1 = 3.969$

Selanjutnya, untuk menentukan besarnya Nilai Jenjang Interval (NJI) melalui langkah-langkah perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Nilai Jenjang Interval (NJI)} = \frac{19.845-3.969}{5}$$

$$\text{Nilai Jenjang Interval (NJI)} = \frac{15.876}{5}$$

$$\text{Nilai Jenjang Interval (NJI)} = 3.175,2$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat diperoleh klasifikasi penilaian jawaban pertanyaan dengan nilai jenjang interval 3.175,2.

Tabel 4.3
Kriteria Nilai Jenjang Interval (NJI) Motivasi Belajar

Skala	Kategori
3.969 – 7.144,2	Sangat Rendah
7.145,2 – 10.320,4	Rendah
10.321,4 – 13.496,6	Sedang
13.497,6 – 16.672,8	Tinggi
16.673,8 – 19.849	Sangat Tinggi

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian 2023

Berdasarkan hasil dari pengolahan data, diketahui jumlah skor dari seluruh jawaban responden mengenai motivasi belajar diperoleh 16.7478 dan termasuk pada interval 16.673,8 – 19.849 dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden menunjukkan tingkat antusiasme dan kesediaan yang tinggi untuk belajar.

Interpretasi kategori ini menandakan bahwa responden cenderung memiliki dorongan internal yang kuat untuk mencapai tujuan belajar mereka. Mereka mungkin merasa termotivasi oleh berbagai faktor, seperti minat pribadi, tujuan karir, atau keinginan untuk mencapai keunggulan akademis. Dengan

demikian, hasil ini dapat dianggap sebagai indikator positif terhadap kualitas motivasi belajar dalam populasi yang diteliti.

4.2 Analisis Data

4.2.1 Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistik nonparametrik *Kolmogrov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS 26. Untuk mengetahui data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak, dapat dilihat pada nilai signifikasinya. Jika nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan 0,05 (5%) maka data tersebut berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4
Hasil Uji Normalitas X1,X2 terhadap Y

Variabel	<i>Kolmogrov-Smirnov</i>	Asymp Sig. (2 tailed)	Kesimpulan
<i>Unstandardized Residual</i>	0,065	0,200	Normal

Sumber: Data Penelitian Diolah 2023

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji normalitas di atas, maka uji normalitas diperoleh nilai Asymp Sig. (2 tailed) sebesar 0,200 sehingga dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

2) Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah hubungan variabel-variabel penelitian bersifat linier atau tidak. Untuk melihat data apakah terdapat hubungan yang linier signifikan yang terjadi antar variabel yang diteliti. Oleh sebab itu, dilakukan uji linieritas dengan ketentuan pengujian jika nilai signifikansi *linearity* lebih kecil dari 0,05 atau *deviation from linearity* lebih besar dari 0,05. Maka hubungan antar variabel-variabel penelitian bersifat linier.

Tabel 4.5
Ringkasan Hasil Uji Linearitas

No	Variabel		Sig Deviation from Linearity	Kesimpulan
	Independen	Dependen		
1.	<i>Game Online (X1)</i>	Motivasi Belajar (Y)	0,236	Linier
2.	Efikasi Diri (X2)	Motivasi Belajar (Y)	0,059	Linier

Sumber: Data Penelitian Diolah 2023

Berdasarkan data pada tabel, maka diketahui bahwa ketiga variabel memiliki nilai signifikansi *deviation from linearity* lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hubungan antar masing-masing variabel bersifat linier.

3) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk melihat apakah kesalahan pada data memiliki varian yang sama atau tidak. Uji heteroskedastisitas pada penelitian ini menggunakan metode *glejser* yang dilakukan dengan meregresi semua variabel bebas terhadap nilai mutlak residualnya. Hasil dari uji *glejser* menunjukkan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Adapun hasil uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.6
Ringkasan Hasil Uji Heteroskedastisitas

No	Variabel Independen	Variabel Dependen	Sig
1	<i>Game Online (X1)</i>	Motivasi Belajar (Y)	0,790
2	Efikasi Diri (X2)	Motivasi Belajar (Y)	0,124

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2023

Berdasarkan hasil perhitungan uji heteroskedastisitas pada tabel di atas, semua variabel independen memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

4) Uji Multikolinearitas

Duwi Priyatno (2017:188) mengemukakan bahwa “multikolinieritas artinya variabel independen yang terdapat dalam model regresi memiliki hubungan linier yang sempurna atau mendekati sempurna (koefisien kolerasinya

tinggi atau bahkan 1)”. Pada model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi kolerasi sempurna atau mendekati sempurna diantara variabel bebasnya karena artinya model regersi tersebut dinyatakan mengandung gejala multikolinier.

Tabel 4.7
Ringkasan Hasil Uji Multikolinearitas

No	Variabel	Tolerance	VIF
1	<i>Game Online (X1)</i>	0,999	1,001
2	Efikasi Diri (X2)	0,999	1,001

4.2.2 Analisis Statistik

1) Regresi Linier Berganda

Regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat . Menurut Sudrajat (2016:256) adalah “analisis regresi ganda ialah suatu teknik statistik yang dapat digunakan untuk memprediksi hubungan antara satu variabel dependen (*criterion*) dengan beberapa variabel independen (*predicator*)”. berikut adalah hasil dari regresi linier berganda:

Tabel 4.8
Ringkasan Hasil Regresi Linier Berganda

No	Variabel	Koefisien Regresi	Standar Error	t	Sig.
1	Konstanta	34,119	3,038	11,231	,000
2	<i>Game Online (X1)</i>	-0,013	,039	-,349	,728
3	Efikasi Diri (X2)	1,585	,054	29,559	,000

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2023

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa perumusan regresi berganda sebagai berikut:

$$\hat{Y} = 34,119 + -0,013 X1 + 1,585 X2$$

Dari persamaan tersebut dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Nilai konstanta (a) yaitu 34,119 yang berarti jika *game online* dan efikasi diri nilainya 0, maka motivasi belajar akan mengalami peningkatan sebesar 34,119.

- b. Nilai koefisien variabel *game online* bernilai -0,013. Arah regresi negatif berarti terjadi pengaruh negatif variabel *game online* terhadap motivasi belajar. Artinya apabila variabel *game online* meningkat sebesar 1 satuan, maka motivasi belajar akan meningkat sebesar -0,013, dalam artian motivasi belajar berkurang 0,013.
- c. Nilai koefisien variabel efikasi diri bernilai 1,585. Arah regresi positif berarti terjadi pengaruh positif efikasi diri. Artinya efikasi diri meningkat sebesar 1 satuan, maka motivasi belajar akan meningkat sebesar 1,585.

2) Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi dilakukan untuk mengukur persentase total variasi variabel dependen Y yang dijelaskan oleh variabel independen di dalam garis regresi yaitu untuk menunjukkan seberapa besar persentase variabel independen (literasi keuangan dan literasi ekonomi) secara bersama-sama menerangkan variabel dependen (minat menabung).

Koefisien determinasi menunjukkan seberapa besar persentase sumbangan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Angka R sendiri berkisar antara 0 sampai 1, apabila angka R mendekati 1 maka hubungan antara variabel independen terhadap variabel dependen semakin erat. Sedangkan apabila angka R mendekati 0 maka hubungan antara variabel independen terhadap variabel dependen semakin lemah. Untuk melihat besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.9
Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,927 ^a	0,859	0,857	1,158

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.9, hasil pengujian koefisien determinasi, dapat dilihat besarnya nilai pada R Square yaitu sebesar 0,859 atau $0,859 \times 100 = 85,9\%$. Jadi dapat dikatakan bahwa 85,9% motivasi belajar dipengaruhi oleh *game online* dan efikasi diri. Sedangkan sisanya sebesar 14,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang

tidak diteliti pada penelitian ini seperti seperti lingkungan keluarga, kompetensi guru, *reward*, dan lain sebagainya.

Sumbangan relatif dan sumbangan efektif akan memberikan informasi tentang prediktor mana yang paling besar sumbangannya terhadap terbentuknya variasi dalam satuan-satuan kriterium regesi. Perbedaan antara sumbangan relatif dengan sumbangan efektif adalah sumbangan relatif menunjukkan ukuran besarnya sumbangan suatu prediktor terhadap jumlah kuadrat regresi, sedangkan sumbangan efektif merupakan ukuran sumbangan suatu prediktor terhadap keseluruhan efektifitas garis regresi yang digunakan sebagai dasar prediksi. Adapun hasil penghitungan sumbangan relatif dan sumbangan efektif pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Sumbangan Efektif Dan Sumbangan Relatif

Sumbangan Efektif	Nilai	Sumbangan Relatif	Nilai
X1	0,0462	X1	0,053792
X2	85,8402	X2	99,94621
R Square	85,9	Total	100

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2023

Berdasarkan penghitungan diatas dapat diketahui bahwa sumbangan efektif variabel *game online* sebesar 0,0462, dan sumbangan efektif variabel efikasi diri sebesar 85,8402. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel efikasi diri memiliki pengaruh yang lebih dominan terhadap motivasi belajar.

Adapun dari hasil di atas dapat diketahui bahwa sumbangan relatif variabel *game online* sebesar 0,053792 dan sumbangan relatif variabel efikasi diri 99,94621.

4.2.3 Uji Hipotesis

1) Uji Parsial (Uji t)

Untuk membuktikan hipotesis yang diajukan dan menjawab rumusan masalah yang pertama makan dalam penelitian digunakan uji t untuk pengaruh parsial. Menurut Duwi Priyatno (2017:181) adalah “pegujian signifikasi untuk mengetahui pengaruh variabel X_1 dan X_2 terhadap Y ”. untuk mengetahui hasil

signifikansi atau tidak dilakukan perbandingan antara *t* hitung dan *t* tabel. Untuk dasar dalam pengambilan keputusan uji *t* parsial adalah sebagai berikut:

Jika $\text{Sig } t > 0,05$ maka H_0 diterima.

Jika $\text{Sig } t < 0,05$ maka H_0 ditolak

Untuk menganalisis uji *t* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Maka dengan menggunakan kriteria tersebut dapat dihitung nilai *t* tabel yaitu:

$$\begin{aligned} t \text{ tabel} &= t (\alpha ; n - k - 1) \\ &= t (0,050 ; 147 - 2 - 1) \\ &= t (0,050 ; 144) \\ &= 1,97658 \end{aligned}$$

Pengujian uji *t* dengan menggunakan SPSS ialah sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Uji Parsial (Uji *t*)

Variabel	<i>t</i> hitung	Sig.
<i>Game Online (X1)</i>	-3,349	0,728
Efikasi Diri (<i>X2</i>)	29,559	0,000

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2023

Adapun hasil perhitungan uji *t* dari kedua variabel bebas adalah sebagai berikut:

a. *Game Online (X1)*

Hipotesisnya ialah terdapat pengaruh *game online (X1)* terhadap motivasi belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil uji *t* (parsial) dengan menggunakan SPSS versi 26. Pada variabel *game online (X1)* didapatkan nilai signifikan *t* sebesar 0,728 dan *t* hitung sebesar -3,349. Karena nilai signifikan $t > 0,05$ ($0,728 > 0,05$) dan $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ ($-3,349 < 1,97658$) maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh *game online (X1)* terhadap motivasi belajar mahasiswa.

b. Efikasi Diri (*X2*)

Hipotesisnya ialah terdapat pengaruh efikasi diri (*X2*) terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Berdasarkan hasil uji *t* (parsial) dengan menggunakan SPSS versi 26. Pada variabel efikasi diri (*X2*) didapatkan nilai signifikan *t* sebesar 0,000 dan *t*

hitung sebesar 29,559. Karena nilai signifikan $t < 0,05$ ($0,000 < 0,05$) dan t hitung $> t$ tabel ($29,559 > 1,97658$) maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yang berarti terdapat pengaruh efikasi diri (X2) terhadap motivasi belajar mahasiswa.

2) Uji Simultan (Uji f)

Uji f dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh variabel bebas yaitu *game online* (X1), efikasi diri (X2) secara simultan atau secara bersama-sama terhadap variabel terikat yaitu motivasi belajar mahasiswa. Dengan ketentuan pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika nilai sig $< 0,05$ atau F hitung $> F$ tabel maka terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.

Jika nilai sig $> 0,05$ atau F hitung $< F$ tabel maka tidak terdapat pengaruh

Secara simultan, hipotesisnya ialah terdapat pengaruh signifikan *game online* (X1), efikasi diri (X2) terhadap motivasi belajar Mahasiswa.

Tabel 4.11
Hasil Uji Simultan (Uji f)

Model	Sum of Square	Df	Means Square	F	Sig.
Regression	1174,196	2	587,098	437,761	,000 ^b
Residual	193,124	144	1,341		
Total	1367,320	146			

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2023

Untuk menganalisis uji F pada tabel 4.10, akan dihitung terlebih dahulu nilai

dari F tabel adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 F \text{ tabel} &= F(k ; n - k) \\
 &= F(2 ; 147 - 2) \\
 &= F(2 ; 145) \\
 &= 3,06
 \end{aligned}$$

Maka diperoleh nilai F tabel yaitu 3,06. Berdasarkan hasil perhitungan secara simultan pengaruh antara signifikan *game online* (X1), efikasi diri (X2) terhadap motivasi belajar dengan menggunakan program SPSS versi 26.

Diperoleh nilai F hitung sebesar 437,761 dengan nilai signifikansi F sebesar 0,000. Maka nilai sig. $F < 0,05$ ($0,000 < 0,050$) dan $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$ ($437,761 > 3,06$). Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima ialah terdapat pengaruh signifikan antara *game online* (X1), efikasi diri (X2) terhadap motivasi belajar Mahasiswa.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

4.3.1 Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar

Fenomena game online telah menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan mahasiswa saat ini. Banyak mahasiswa yang terlibat dalam berbagai jenis game online, mulai dari permainan daring kompetitif hingga permainan sosial. Game online memberikan mahasiswa kesempatan untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan sesama pemain dari berbagai belahan dunia. Melalui platform game, mereka dapat membentuk komunitas, membangun hubungan, dan mengembangkan keterampilan tim. Namun, di sisi lain, fenomena ini juga menimbulkan kekhawatiran terkait pengaruhnya terhadap waktu studi dan keseimbangan hidup.

Selain itu, game online juga menciptakan dinamika baru dalam budaya kampus. Turnamen e-sports di kalangan mahasiswa semakin populer, dengan universitas-universitas mengadakan kompetisi antar tim mereka sendiri. Ini menciptakan semangat persaingan yang sehat dan meningkatkan rasa identitas mahasiswa terhadap almamater mereka. Sementara itu, beberapa mahasiswa bahkan menggabungkan minat mereka dalam game dengan studi mereka, seperti desain game atau manajemen industri game. Fenomena ini mencerminkan perkembangan budaya di kalangan mahasiswa yang semakin terbuka terhadap peran game online dalam kehidupan mereka..

Dari hal tersebut, peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh *game online* (X1) terhadap motivasi belajar mahasiswa. Pada variabel *game online* (X1) didapatkan nilai signifikan t sebesar 0,728 dan t hitung sebesar -3,349. Karena nilai signifikan $t > 0,05$ ($0,728 > 0,05$) dan $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ ($-3,349 < 1,97658$) maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh *game online* (X1) terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Kemudian hasil dari analisis regresi berganda, koefisien regresi variabel literasi keuangan bernilai $-0,013$. Arah regresi negatif berarti terjadi pengaruh negatif variabel *game online* terhadap motivasi belajar. Artinya apabila variabel *game online* meningkat sebesar 1 satuan, maka motivasi belajar akan meningkat sebesar $-0,013$, dalam artian motivasi belajar berkurang $0,013$. Selain itu, berdasarkan hasil dari pengolahan data, diketahui jumlah skor dari seluruh jawaban responden mengenai *game online* diperoleh total skor 4.857 dan termasuk pada interval 3.705,4 – 5.351,8 dan termasuk ke dalam kategori jarang. Hal ini menunjukkan bahwa responden cenderung memberikan penilaian yang menunjukkan bahwa mereka jarang memainkan game online atau tidak terlalu kecanduan dengan aktivitas tersebut.

Jika merujuk pada penelitian yang telah dilakukan oleh Andi Akbar & M. Ridwan Said Ahmad, Pendidikan Sosiologi-FIS UNM, yang berjudul “Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 16 Makassar”, menunjukkan hasil yang bertolak belakang dengan penelitian yang dilaksanakan..

Hasil penelitian yang menyatakan bahwa game online tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa dapat dianggap bertentangan dengan teori self-determination. Teori self-determination adalah kerangka kerja psikologis yang menyoroti peran motivasi intrinsik, yaitu dorongan dari dalam diri seseorang, dalam meningkatkan kinerja dan pencapaian tujuan. Teori ini menunjukkan bahwa untuk mencapai motivasi belajar yang optimal, individu perlu merasakan kebutuhan psikologis dasar seperti otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial.

Dalam konteks game online, beberapa aspek teori self-determination mungkin tidak terpenuhi. Misalnya, terlibat dalam game online yang intens dapat mengarah pada kurangnya otonomi, karena pemain mungkin merasa terikat oleh aturan permainan atau tekanan dari tim. Selain itu, jika game online mengambil waktu yang signifikan dari aktivitas akademis atau sosial di dunia nyata, itu dapat merusak kebutuhan akan hubungan sosial dan kompetensi dalam konteks non-game.

Penelitian yang tidak menemukan hubungan antara game online dan motivasi belajar mungkin tidak mempertimbangkan secara komprehensif aspek-aspek psikologis yang mendasari teori self-determination. Selain itu, metodologi penelitian dan parameter pengukuran motivasi belajar yang digunakan juga dapat mempengaruhi hasil penelitian tersebut. Oleh karena itu, perlu untuk mempertimbangkan secara lebih mendalam faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar mahasiswa dalam konteks game online, agar hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih akurat terkait dampaknya terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara aktivitas bermain game online dan motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini menghasilkan penemuan bahwa mahasiswa yang aktif terlibat dalam game online tidak mengalami penurunan motivasi belajar yang mencolok dibandingkan dengan rekan-rekan mereka yang tidak terlibat dalam permainan tersebut. Temuan ini dapat mengindikasikan bahwa asumsi umum yang menyatakan bahwa game online secara otomatis mengganggu motivasi belajar mungkin perlu diperiksa lebih lanjut. Selain itu, hasil penelitian bisa mencerminkan kompleksitas faktor-faktor lain yang memengaruhi motivasi belajar mahasiswa di luar konteks permainan, seperti dukungan sosial, kualitas pengajaran, atau tingkat kepuasan dalam mencapai prestasi akademis. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan wawasan yang berharga untuk memahami hubungan antara game online dan motivasi belajar di kalangan mahasiswa.

4.3.2 Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Motivasi Belajar

Efikasi diri mahasiswa merujuk pada keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk berhasil dalam tugas akademis atau pencapaian tujuan belajar. Tingkat efikasi diri ini memainkan peran penting dalam motivasi, perilaku, dan hasil akademis mahasiswa. Mahasiswa yang memiliki tingkat efikasi diri yang tinggi cenderung lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan belajar, lebih bersemangat untuk mengatasi rintangan, dan memiliki motivasi intrinsik yang kuat.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi efikasi diri mahasiswa melibatkan pengalaman belajar sebelumnya, umpan balik dari orang lain, serta dukungan sosial. Pengalaman positif dalam meraih prestasi akademis dapat meningkatkan efikasi diri, sementara pengalaman kegagalan atau umpan balik negatif dapat menurunkan tingkat efikasi diri. Selain itu, dukungan sosial dari teman, keluarga, dan dosen juga berperan penting dalam membentuk keyakinan mahasiswa terhadap kemampuan mereka untuk mengatasi tugas-tugas akademis.

Peningkatan efikasi diri mahasiswa dapat dicapai melalui pendekatan pendidikan yang memperkuat rasa otonomi, memberikan tugas-tugas yang dapat diselesaikan, dan memberikan umpan balik positif. Perguruan tinggi dapat menciptakan lingkungan yang mendukung, mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan memberikan kesempatan untuk merasakan keberhasilan dalam pencapaian akademis. Dengan begitu, tingkat efikasi diri yang tinggi dapat menjadi faktor kunci dalam membantu mahasiswa mengatasi tantangan akademis dan meraih kesuksesan dalam pendidikan tinggi.

Dari hal tersebut, peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh efikasi diri (X1) terhadap motivasi belajar mahasiswa. Pada variabel efikasi diri (X2) didapatkan nilai signifikan t sebesar 0,000 dan t hitung sebesar 29,559. Karena nilai signifikan $t < 0,05$ ($0,000 < 0,05$) dan t hitung $> t$ tabel ($29,559 > 1,97658$) maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yang berarti terdapat pengaruh efikasi diri (X2) terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Kemudian hasil dari analisis regresi berganda, koefisien regresi variabel efikasi diri bernilai 1,585. Arah regresi positif berarti terjadi pengaruh positif efikasi diri Artinya efikasi diri meningkat sebesar 1 satuan, maka motivasi belajar akan meningkat sebesar 1,585. Selain itu, Berdasarkan hasil dari pengolahan data, diketahui jumlah skor dari seluruh jawaban responden mengenai efikasi diri diperoleh 7.441 dan termasuk pada interval 7.412,8 – 8.824 dengan kategori sangat tinggi. Interpretasi lebih lanjut dapat menyiratkan bahwa responden merasa mampu mengatasi berbagai tugas, tantangan, dan situasi kehidupan dengan keyakinan diri yang tinggi. Tingkat efikasi diri yang tinggi seringkali terkait

dengan kemampuan untuk menghadapi stress, mengatasi hambatan, dan mencapai tujuan dengan optimisme.

Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa efikasi diri berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa sejalan dengan teori self-determination, yang menekankan pentingnya motivasi intrinsik untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Teori self-determination dikembangkan oleh Deci dan Ryan, dan menyatakan bahwa individu cenderung memiliki motivasi yang lebih tinggi dan berkelanjutan ketika mereka merasakan adanya kontrol diri dan pemahaman terhadap nilai intrinsik dari aktivitas yang mereka lakukan.

Dalam konteks penelitian ini, efikasi diri merujuk pada keyakinan individu terhadap kemampuan mereka untuk berhasil dalam tugas akademik. Mahasiswa yang percaya pada kemampuan mereka cenderung memiliki motivasi yang lebih tinggi karena mereka merasa memiliki kendali atas keberhasilan mereka. Ketika mahasiswa memiliki rasa percaya diri dalam kemampuan belajar mereka, hal ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar karena mereka melihat nilai dan arti dari upaya belajar mereka.

Dengan demikian, hasil penelitian yang mencerminkan hubungan positif antara efikasi diri dan motivasi belajar mahasiswa mendukung prinsip-prinsip teori self-determination. Pemahaman ini dapat memiliki implikasi penting dalam konteks pendidikan, memungkinkan pengembangan strategi pembelajaran yang mendorong perkembangan efikasi diri mahasiswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik mereka.

Penemuan hasil penelitian yang menyatakan bahwa efikasi diri berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa menunjukkan adanya korelasi positif antara tingkat efikasi diri mahasiswa dan tingkat motivasi belajar mereka. Dalam konteks ini, efikasi diri merujuk pada keyakinan mahasiswa terhadap kemampuan mereka untuk berhasil dalam konteks pembelajaran, sementara motivasi belajar mencakup dorongan internal yang mendorong mereka untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini mungkin telah menggunakan berbagai metode pengumpulan data, seperti kuesioner, wawancara, atau observasi, untuk mengukur tingkat

efikasi diri dan motivasi belajar mahasiswa. Analisis data kemudian dapat dilakukan untuk menentukan apakah ada hubungan signifikan antara kedua variabel tersebut. Jika hasilnya positif, hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki tingkat efikasi diri yang tinggi cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih kuat.

Implikasi dari penemuan ini dapat sangat penting dalam konteks pendidikan. Perguruan tinggi dan institusi pendidikan lainnya dapat menggunakan informasi ini untuk mengembangkan strategi yang mendorong perkembangan efikasi diri mahasiswa, seperti program bimbingan akademik, pembinaan, atau pengembangan keterampilan belajar. Mendorong mahasiswa untuk mengenali dan membangun keyakinan terhadap kemampuan mereka dapat membantu meningkatkan motivasi belajar mereka, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada pencapaian akademis dan pengalaman belajar secara keseluruhan.

4.3.3 Pengaruh *Game Online* Dan Efikasi Diri Terhadap Motivasi Belajar

Motivasi belajar mahasiswa adalah faktor penting yang memengaruhi tingkat keterlibatan dan pencapaian akademis mereka. Motivasi belajar dapat dijelaskan sebagai dorongan atau keinginan yang mendorong seseorang untuk belajar dan mencapai tujuan akademisnya. Berbagai faktor dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa, dan pemahaman terhadap motivasi ini memiliki dampak signifikan pada pengembangan pendidikan.

Hasil perhitungan secara simultan pengaruh antara signifikan *game online* (X1), efikasi diri (X2) terhadap motivasi belajar dengan menggunakan program SPSS versi 26 diperoleh nilai F hitung sebesar 437,761 dengan nilai signifikansi F sebesar 0,000. Maka nilai sig. $F < 0,05$ ($0,000 < 0,050$) dan F hitung $> F$ tabel ($437,761 > 3,06$). Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima ialah terdapat pengaruh signifikan antara *game online* (X1), efikasi diri (X2) terhadap motivasi belajar Mahasiswa. Kemudian diketahui koefisien determinasi, dapat dilihat besarnya nilai pada R Square yaitu sebesar 0,859 atau $0,859 \times 100 = 85,9\%$. Jadi dapat dikatakan bahwa 85,9% motivasi belajar dipengaruhi oleh *game online* dan efikasi diri. Sedangkan sisanya sebesar 14,1% dipengaruhi oleh

variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini seperti seperti lingkungan keluarga, kompetensi guru, *reward*, dan lain sebagainya.

Selain itu, berdasarkan hasil dari pengolahan data, diketahui jumlah skor dari seluruh jawaban responden mengenai motivasi belajar diperoleh 16.7478 dan termasuk pada interval 16.673,8 – 19.849 dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden menunjukkan tingkat antusiasme dan kesediaan yang tinggi untuk belajar.

Interpretasi kategori ini menandakan bahwa responden cenderung memiliki dorongan internal yang kuat untuk mencapai tujuan belajar mereka.

Penelitian ini menyelidiki hubungan antara game online, efikasi diri, dan motivasi belajar mahasiswa dengan mengadopsi teori self-determination sebagai kerangka kerja analisis. Teori self-determination, yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan, menekankan pentingnya tiga kebutuhan psikologis dasar manusia: kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan hubungan. Dalam konteks penelitian ini, kebutuhan-kebutuhan ini dihubungkan dengan pengalaman bermain game online, tingkat efikasi diri mahasiswa, dan motivasi belajar mereka.

Dengan mengadopsi teori self-determination, penelitian ini mengakui bahwa ketika mahasiswa merasa memiliki otonomi dalam memilih dan berpartisipasi dalam game online, mereka lebih cenderung merasa termotivasi untuk belajar. Otonomi ini dapat mencakup kebebasan dalam mengatur waktu bermain game dan mengambil keputusan terkait permainan. Selain itu, penelitian juga memperhatikan bagaimana pengalaman bermain game online dapat meningkatkan tingkat kompetensi mahasiswa, karena mereka mengembangkan keterampilan dan strategi tertentu dalam permainan.

Efikasi diri, yang merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk mencapai tujuan, juga menjadi unsur penting dalam kaitannya dengan motivasi belajar. Mahasiswa yang memiliki tingkat efikasi diri yang tinggi terkait dengan kemampuan mereka dalam bermain game online mungkin cenderung mengalami peningkatan motivasi belajar. Dalam konteks teori self-determination, tingkat efikasi diri yang tinggi dapat dilihat sebagai bagian dari kebutuhan akan kompetensi, yang dapat memperkuat motivasi intrinsik mahasiswa untuk belajar.

Dengan memadukan temuan penelitian dengan konsep-konsep dari teori self-determination, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang kompleksitas hubungan antara game online, efikasi diri, dan motivasi belajar mahasiswa. Pendekatan ini membantu memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana faktor-faktor tersebut secara bersama-sama dapat mempengaruhi pengalaman belajar mahasiswa di era game online.

Penemuan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara game online, efikasi diri, dan motivasi belajar mahasiswa secara simultan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang aktif bermain game online cenderung memiliki tingkat efikasi diri yang lebih tinggi. Kemungkinan ini disebabkan oleh pengalaman positif dan pencapaian dalam dunia virtual yang dapat meningkatkan keyakinan diri mereka.

Selain itu, efikasi diri yang tinggi juga secara positif terkait dengan motivasi belajar mahasiswa. Mahasiswa yang percaya diri dalam kemampuan mereka cenderung memiliki dorongan yang lebih besar untuk mencapai tujuan akademis mereka. Game online mungkin memberikan platform di mana mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan, mengatasi tantangan, dan merasakan keberhasilan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan efikasi diri dan motivasi belajar mereka.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan pemahaman lebih lanjut tentang bagaimana interaksi antara game online, efikasi diri, dan motivasi belajar saling terkait di kalangan mahasiswa. Implikasinya dapat berupa perluasan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen game untuk meningkatkan efikasi diri dan motivasi belajar mahasiswa. Namun, penting juga untuk memahami bahwa penggunaan game online harus dilakukan secara bijak, dan peran institusi pendidikan serta orang tua dalam mengelola waktu dan dampaknya terhadap keseimbangan hidup mahasiswa juga perlu diperhatikan