

## ABSTRAK

Galih Ahmad Hudaya. 2023. “Pengaruh *Game Online* dan Efikasi Diri Terhadap Motivasi Belajar (Survey Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi)”. Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya. Di bawah bimbingan Dr. H. Yoni Hermawan, M.Pd. dan Ai Nur Solihat, M.Pd.

---

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari *game online* dan efikasi diri terhadap motivasi belajar. metode penelitian menggunakan kuantitatif dengan desain survey eksplanatori. Populasi yang digunakan yaitu Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *non probability sampling* teknik purposive sampling, dengan memberikan kriteria yaitu suka atau pernah bermain *game online*, sehingga sampel yang diambil total ialah sebanyak 147 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner, uji statistik menggunakan regresi linier berganda dan koefisien determinasi, serta uji hipotesis yang digunakan adalah uji parsial (uji t) dan uji simultan (uji f). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* dan efikasi diri terhadap motivasi belajar mahasiswa berpengaruh secara parsial maupun secara simultan.

**Kata Kunci:** *Game Online*, Efikasi Diri, Motivasi Belajar

## **ABSTRACT**

*Galih Ahmad Hudaya. 2023. "The Influence of Online Games and Self-Efficacy on Learning Motivation (Survey on Students of the Department of Economic Education, Faculty of Teacher Training and Education, Siliwangi University)". Department of Economic Education, Faculty of Teacher Training and Education, Siliwangi University, Tasikmalaya. Under the guidance of Dr. H. Yoni Hermawan, M.Pd. and Ai Nur Solihat, M.Pd.*

---

*The research aims to determine the influence of online games and self-efficacy on learning motivation. The research method uses quantitative with an explanatory survey design. The population used was students from the Department of Economic Education, Faculty of Teacher Training and Education, Siliwangi University. The sampling technique used was non-probability sampling, purposive sampling technique, by providing criteria, namely liking or having played online games, so that the total sample taken was 147 people. Data collection techniques in this research used questionnaires, statistical tests used multiple linear regression and coefficient of determination, and the hypothesis tests used were partial tests (t tests) and simultaneous tests (f tests). The research results show that online games and self-efficacy have a partial or simultaneous effect on student learning motivation.*

**Keywords: Online Games, Self-Efficacy, Learning Motivation**