



PENGARUH *GAME ONLINE* DAN EFIKASI DIRI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR

(Survey Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Siliwangi Tahun Ajaran 2023/2024)

Galih Ahmad Hudaya

Universitas Siliwangi

Yoni Hermawan

Universitas Siliwangi

Ai Nursolihat

Universitas Siliwangi

Korespondensi Penulis: 172165104@student.unsil.ac.id

Abstract. *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*

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

Asbtrak. *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*

PENDAHULUAN

Teknologi informasi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia karena teknologi informasi sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi manusia akan sulit berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi. Kini teknologi berkembang begitu cepat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak sekali memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama bidang hiburan. Tentu kemajuan teknologi informasi pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaan. Perubahan ini juga memberikan dampak

yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada dimasyarakat. Khususnya masyarakat adat dan kebudayaan timur seperti indonesia. saat ini diindonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat, baik diperkotaan maupun dipedesaan, seperti televisi, telepon, radio, telpon genggam (Hp), Gadget, Ipad, bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat di perkotaan namun juga dapat dinikmati masyarakat dipelosok-pelosok pedesaan. Akibatnya, segala informasi yang bersifat positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses seluruh masyarakat. Dan diakui atau tidak, perlahan-lahan mulai mengubah pola hidup dan pola pemikiran masyarakat.

Perkembangan permainan pun sangat berpengaruh kepada anak-anak dan yang saat ini digemari anak-anak permainan game online dan anak-anak juga sangat mengemari permainan yang berbau kekerasan. Hal ini perlu diperhatikan, karena ini akan berdampak buruk bagi anak-anak dan sangat berbahaya, namun ditengah berkembangnya permainan yang menciptakan virtual worlds bagi anak-anak ini, ternyata masih ada kepedulian yang ditunjukkan oleh beberapa vendor permainan dengan adanya education virtual world. Lebih lanjut jenis virtual world ini memang ditunjukkan untuk semua tujuan edukasi, dimana modern prometheus ini mengajarkan pada anak untuk belajar etika dan mengambil keputusan. Dalam permainan ini anak-anak dilibatkan dalam sebuah skenario dimana mereka harus mengambil sebuah keputusan-keputusan strategis yang mengakut etis dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Dalam kurun waktu beberapa tahun akhir ini permainan elektronik atau yang biasa kita sebut dengan istilah game online telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Game online tidak hanya menjamur dikota-kota besar tetapi juga telah merambah di pelosok pedesaan, hal ini terlihat dari banyaknya jumlah game center yang muncul dengan pelanggan yang sering kali lebih banyak daripada pengunjung warnet (warung internet). Tidak heran jika suasana di game center senantiasa ramai, terutama oleh kunjungan gamer laki-laki. Walaupun permainan tersebut ditujukan untuk anak-anak dan remaja tidak sedikit orang dewasa yang kerap memainkannya. Bahkan beberapa diantaranya menjadikan game sebagai pekerjaan dan media yang mendapatkan uang.

Bukan hanya anak-anak saja yang gemar bermain game, bahkan orang dewasa pun khususnya mahasiswa bisa menjadikan game menjadi sumber uang, yang dimana hal tersebut terjadi akibat game online atau e-sport menjadi sangat terkenal akhir akhir ini. Uang yang menjanjikan dari e-sport ini mengakibatkan adanya pro dan kontra, yang dimana tetap saja game bisa menjadi suatu hal yang negative bagi anak-anak bahkan bagi mahasiswa sekalipun, dikarenakan mahasiswa akan lebih cenderung untuk terus bermain game dibandingkan untuk belajar.

Selain itu, masalah ini menyebabkan rasa percaya diri siswa terhadap dirinya menurun, termasuk rasa efikasi diri dimana siswa tidak percaya pada kemampuan dirinya ketika belajar. Hal tersebut bisa dibuktikan pada data yang telah didapat dari hasil observasi pra penelitian yang diambil dari 25 responden mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi, dengan jawaban responden yang masih kurang memiliki motivasi belajar dengan persentase 60 % dan persentase 68% merasakan perubahan perilaku seperti malas, dan kurangnya sosialisasi hal tersebut bisa terjadi dari berbagai faktor seperti dikarenakan keadaan pandemi seperti ini, lalu bisa dikarenakan juga mahasiswa tersebut memiliki suatu hal yang menarik dan melupakan hal yang lainnya seperti halnya lupa dan malas untuk belajar.

Motivasi belajar bisa timbul darimana saja, dan bisa juga menurun karena beberapa faktor, salah satunya motivasi untuk belajar cenderung akan turun dikarenakan mahasiswa itu sendiri malas, atau mempunyai hal yang lebih menarik dibandingkan belajar, yang dimana salah satunya adalah game online. Apalagi ditengah pandemi seperti ini, mahasiswa diwajibkan untuk belajar secara online, melalui aplikasi virtual seperti zoom, wa, google meet, dan lain-lain, yang dimana hal tersebut akan membuat beberapa mahasiswa cenderung akan malas untuk mengikuti pelajaran, bahkan ditengah pelajaran dimulai pun mahasiswa bisa dengan tenang nya belajar sambil memainkan game online.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, game online ini sendiri pun dapat mempengaruhi beberapa sikap dan perilaku seseorang, yang akan cenderung mengakibatkan kecanduan, dan bahkan akan lupa pada waktu yang selalu dihabiskan untuk bermain game. Selain itu, masalah lainnya timbul dari keseringan bermain game online sehingga menyebabkan efikasi diri yang menurun. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk menganalisis seberapa besar pengaruh game online dan efikasi diri terhadap motivasi belajar.

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, maka secara umum permasalahan yang akan diteliti, dalam penelitian ini adalah "PENGARUH GAME ONLINE DAN EFIKASI DIRI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA (Survey Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi)".

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif serta dengan rancangan penelitian survey. Menurut Creswell & Creswell (2018:41), "penelitian kuantitatif adalah pendekatan untuk menguji teori-teori obyektif dengan memeriksa hubungan antara variabel".

Adapun penelitian survey menurut Zikmund dalam Samsu(2017:118) "metode penelitian survei adalah satu bentuk teknik penelitian di mana informasi dikumpulkan dari sejumlah sampel berupa orang, melalui pertanyaan-pertanyaan". **Variabel Penelitian**

Creswell & Creswell (2018: 337) mengemukakan bahwa "variabel mengacu pada karakteristik atau atribut seseorang atau organisasi yang dapat diukur atau diamati dan itu bervariasi di antara orang atau organisasi yang sedang dipelajari".

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel sesuai judul yaitu "Pengaruh *game online* dan efikasi diri terhadap motivasi belajar". Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (Independen)
Menurut (Samsu, 2017: 52) "Variabel independen dapat dipandang sebagai sumber masalah untuk dipecahkan melalui penelitian". Penelitian ini memiliki dua variabel independen yaitu *game online* dan efikasi diri .
2. Variabel Terikat (Dependen)
Supratiknya, (2015: 160) menyatakan bahwa "variabel independen atau variabel *treatment*, variabel termanipulasikan, variabel antededen, atau variabel prediktor, yaitu variabel yang kemungkinan menyebabkan, mempengaruhi atau berdampak pada hasil tertentu". Dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel dependen yaitu motivasi belajar.

Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian, terlebih lagi untuk penelitian kuantitatif, salah satu langkah yang penting ialah membuat desain penelitian. Menurut Nursalam dalam Mujiyanto (2017 : 55), "desain penelitian pada hakikatnya merupakan suatu strategi untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman atau penuntun peneliti pada seluruh proses penelitian".

Pada penelitian ini, penulis menggunakan survey dengan desain penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif dilakukan dengan tujuan untuk mendiskripsikan atau menggambarkan fakta-fakta mengenai populasi secara sistematis, dan akurat. Dalam penelitian deskriptif fakta-fakta hasil penelitian disajikan apa adanya. Hasil penelitian deskriptif sering digunakan, atau dilanjutkan dengan dilakukannya penelitian analitik. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh game online dan efikasi diri terhadap motivasi belajar.

Populasi dan Sampel Penelitian

Surahman (2016 : 84) menyatakan pendapat mengenai populasi bahwa: dalam suatu penelitian mungkin hanya terdapat satu macam unit analisis, namun bisa juga lebih. Populasi dapat dibedakan lagi menjadi populasi studi dan populasi sasaran atau target. Populasi studi atau populasi sampel adalah kumpulan dari satuan atau unit tempat kita mengambil sampel. Populasi target atau sasaran adalah kumpulan dari satuan atau unit yang ingin kita buat inferensi atau generalisasi-nya dalam suatu penelitian atau sering

disebut juga sebagai sasaran penelitian”.

Berdasarkan penjelasan dari definisi tersebut, maka populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 448 mahasiswa aktif kuliah.

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah menggunakan purposive sampling, yang artinya dapat dilakukan ketika peneliti telah memahami karakteristik dari populasi, atau sampling dilakukan oleh orang yang telah mengenal betul populasi yang akan diteliti. Penentuan sample selanjutnya berdasarkan tujuan-tujuan tertentu yang telah ditetapkan serta mewakili karakteristik dari populasi. Dalam melakukan pengambilan sampel dengan teknik purposive, penulis memberikan kriteria yaitu mahasiswa yang suka atau pernah bermain game online sebanyak 147 mahasiswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner dan observasi.

Pada penelitian ini penulis melakukan observasi berupa pra penelitian kepada mahasiswa jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi tahun ajaran 2023/2024 (objek penelitian). Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh data awal mengenai variabel yang akan diteliti.

Sedangkan untuk kuesioner menggunakan kuesioner tertutup yang dimana responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan.

Uji Instrumen

Uji Validitas

Surahman et al., (2016: 106) menjelaskan bahwa “Validitas adalah derajat ketepatan suatu alat ukur tentang arti sebenarnya yang diukur. Validitas berkenaan dengan keterkaitan data yang diperoleh dengan sifat atau karakter variabel yang diteliti”. Untuk menghitung validitas alat ukur digunakan rumus *Pearson Product Moment*.

Uji Reliabilitas

Surahman et al., (2016: 114) menjelaskan bahwa “Reliabilitas adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten (memperoleh hasil yang sama) apabila pengukuran dilakukan secara berulang”. Penghitungan uji reliabilitas instrumen penelitian, dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Subjek 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.

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Menurut Arikunto (2010:301) menyatakan bahwa “uji normalitas sampel atau menguji normal tidaknya sampel, tidak lain sebenarnya adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis”. Maka kenormalan data harus diuji terlebih dahulu. Pengujian ini menggunakan *One Sample Kolmogorv-Smirnov* melalui SPSS.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas di atas, uji normalitas X1,X2 Terhadap Y diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,200. Hal tersebut menandakan bahwa

variabel yang diuji memiliki tingkat kepercayaan lebih besar dari ($\alpha = 0,05$), sehingga dapat diartikan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji Linieritas digunakan untuk mengetahui apakah setiap variable bebas dengan variable terikat memiliki hubungan yang linier atau tidak. Jika nilai *probability F-statistic* lebih besar 0.05 artinya variabel bebas bersifat linear dengan variabel terikat, sedangkan jika nilai *probability F-statistic* lebih kecil 0,05 artinya variabel bebas tidak linear dengan variabel terikat (Purwanto, 2019).

Berdasarkan pada hasil pengujian, maka diketahui bahwa ketiga variabel memiliki nilai signifikansi *deviation from linearity* lebih besar dari 0,05, diantaranya X1 terhadap Y 0,236 dan X2 terhadap Y 0,059. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hubungan masing-masing variabel bersifat linier.

Uji Heteroskedastisitas

Menurut Duwi priyatno (2017:126) “heteroskedastisitas merupakan varian residual yang tidak sama pada semua pengamatan di dalam model regresi. Pada regresi yang baik seharusnya tidak terjadi heteroskedastisitas”.

Berdasarkan hasil perhitungan uji heteroskedastisitas, semua variabel independen memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 diantaranya X1 terhadap Y 0,790 dan X2 terhadap Y 0,124. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Uji Multikolinearitas

Uji multikolonieritas bertujuan untuk mengetahui apakah model regresi pada data penelitian terjadi korekasi antar variabel atau tidak (ghozali dalam (ismail 2018). Untuk menjelaskan multikolonieritas dapat menggunakan metode *varian inflation factor* atau VIF. Batas VIF adalah jika nilai VIF lebih besar dari 10 (>10) atau jika hasil perhitungan kurang dari 10 (<10) maka terjadi gejala multikolonieritas.

Adapun hasil uji multikolinearitas menghasilkan nilai tolerance sebesar 0,999 dan VIF 1,001. Sehingga dapat disimpulkan tidak terjadi gejala multikolinearitas.

Uji Statistik

Regresi Linier Berganda

Regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat. berikut adalah hasil dari regresi linier berganda:

Tabel 1 Ringkasan Hasil Regresi Linier Berganda

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

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2023

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

$$\hat{Y} = 34,119 + -0,013 X_1 + 1,585 X_2$$

Dari persamaan tersebut dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. 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.
2. 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. 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.

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 (aktualisasi diri dan kesiapan belajar) secara bersama-sama menerangkan variabel dependen (prestasi belajar). Untuk melihat besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Koefisien Determinasi

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

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2023

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 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 regresi. 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 3 Hasil Sumbangan Efektif Dan Sumbangan Relatif

Variabel	Nilai Sumbangan Efektif	Nilai Sumbangan Relatif
X1	0,0462	0,053792
X2	85,8402	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.

Uji Hipotesis

Pengujian Hipotesis Parsial (Uji t)

Untuk membuktikan hipotesis yang diajukan dan menjawab rumusan masalah yang pertama maka dalam penelitian digunakan uji t untuk pengaruh parsial. Menurut Duwi Priyatno (2017:181) adalah “pengujian signifikansi untuk mengetahui pengaruh variabel X_1 dan X_2 terhadap

Y". Untuk mengetahui hasil signifikansi atau tidak dilakukan perbandingan antara *thitung* dan *ttabel*. 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

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

$$\begin{aligned} t \text{ tabel} &= t(a/2; n - k - 1) \\ &= t(0,025; 147 - 2 - 1) \\ &= t(0,025; 144) \\ &= 1,97658 \end{aligned}$$

Pengujian uji t dengan menggunakan SPSS ialah sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil Uji Parsial (Uji t)

Variabel	t hitung	Sig.
Game online (X1)	-3,349	0,728
Efikasi Diri (X2)	29,559	0,000

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2023

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

1. *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.

2. *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 $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($29,559 > 1,97658$) maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yang berarti terdapat pengaruh efikasi diri (X2) terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Pengujian Hipotesis Simultan (Uji F)

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

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

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

Tabel 5
Hasil Uji Simultan (Uji f)

Model	Sum of Square	Df	Means Square	F	Sig.
Regression	1174,196	2	587,098	437,76	0,000 ^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:

$$F \text{ tabel} = F(k; n - k)$$

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

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.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

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.

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.

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 $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$ ($437,761 > 3,06$). Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima ialah terdapat pengaruh signifikan antara game online (X1), efikasi diri (X2) terhadap motivasi belajar Mahasiswa. Kemudian diketahui keefisien 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.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat pengaruh variabel game online terhadap motivasi belajar.
2. Terdapat pengaruh variabel efikasi diri terhadap motivasi belajar.
3. Terdapat pengaruh variabel gam eonline dan efikasi diri terhadap motivasi belajar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti Selanjutnya
ian berikutnya dapat difokuskan pada analisis mendalam tentang dampak spektrum permainan online tertentu terhadap efikasi diri dan motivasi belajar mahasiswa. Selain itu, dapat dieksplorasi pula bagaimana aspek-aspek tertentu dari game, seperti elemen kompetitif atau kooperatif, mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa. Penelitian lebih lanjut juga dapat memeriksa perbedaan antara game online yang berbasis kompetisi dengan game yang memiliki unsur kooperatif terhadap perkembangan efikasi diri dan motivasi belajar.
2. Bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi
Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi dapat melakukan penelitian yang lebih spesifik terkait dengan integrasi game online dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi. Fokus penelitian dapat melibatkan pengembangan permainan edukatif yang dapat meningkatkan pemahaman konsep ekonomi dan secara bersamaan meningkatkan efikasi diri serta motivasi belajar mahasiswa. Selain itu, dapat dieksplorasi pula bagaimana pemanfaatan teknologi, seperti penggunaan platform pembelajaran berbasis game, dapat memengaruhi hasil belajar dan minat mahasiswa terhadap mata pelajaran ekonomi.
3. Bagi Jurusan Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ekonomi dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan elemen-elemen permainan online yang mendukung pembelajaran dalam kurikulum mereka. Upaya kolaboratif dengan pengembang permainan atau pakar dalam bidang game-based learning dapat dilakukan untuk merancang strategi pembelajaran yang menarik dan efektif. Selain itu, penelitian lanjutan dapat diarahkan untuk mengevaluasi dampak implementasi strategi ini terhadap prestasi akademis dan motivasi belajar mahasiswa.
4. Bagi Universitas
Universitas dapat mempertimbangkan untuk menyediakan pelatihan dan dukungan bagi dosen untuk mengintegrasikan elemen permainan online yang mendidik dalam kurikulum. Fasilitas dan infrastruktur yang mendukung pengembangan game edukatif juga perlu diperhatikan. Selain itu, universitas dapat mendukung penelitian-penelitian yang mengkaji dampak game online terhadap efikasi diri dan motivasi belajar mahasiswa serta mengintegrasikan hasil-hasil penelitian tersebut dalam pengembangan kebijakan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed., Vol. 53). Los Angeles: SAGE.
- Harahap, J. M., Hasibuan, M. I., & Watrianthos, R. (2020). Pengaruh Reward and Punishment (Penghargaan dan Hukuman), Koordinasi Pemerintah Daerah Terhadap Kinerja SDM Program Keluarga Harapan (PKH) di Lingkungan Dinas Sosial Kabupaten Labuhanbatu. *Kapital : Jurnal Ilmu Manajemen*, 02(01), 1–12.
- Mujianto, S. F. R. B. (2017). *Metodologi Penelitian dan Statistik*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Priyatno, D. (2017). *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: ANDI.
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Samsu. (2017). *METODE PENELITIAN : (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Supratiknya, A. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Dalam Psikologi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Surahman, Rahmat, M., & Supardi, S. (2016). *Metodologi Penelitian*. Jakarta Selatan: Pusdik SDM Kesehatan.