

PENGARUH DUKUNGAN SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MAHASISWA YANG TERGABUNG PADA TIM E-SPORT

Fajar Agus Riyadi
Yanies Novira Soedarmadi

Program Studi Psikologi
Fakultas Bisnis & Humaniora
Universitas Teknologi Yogyakarta
Email: fazarow23@icloud.com

ABSTRAK

E-Sports merupakan sebuah tim yang sengaja dibentuk dengan tujuan untuk mengikuti berbagai turnamen dan kompetisi yang diadakan berbagai pihak. Pemain E-Sports biasanya bermain selama 8 sampai 9 jam per hari untuk menjadi pemain terbaik dengan rentang usia pemain profesional adalah 15 sampai 25 tahun. Mokalu (2020) menemukan bahwa bila mahasiswa memainkan game yang membutuhkan konsentrasi, maka dampak psikologi yang dirasakan adalah akan merasa penasaran sehingga mengabaikan apa saja termasuk motivasi belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dukungan sosial terhadap motivasi belajar pada mahasiswa yang bergabung pada UKM E-Sport. Alat ukur penelitian yang digunakan adalah skala dukungan sosial berdasarkan aspek dari Sarafino (2011) dan skala motivasi belajar berdasarkan aspek dari Cherniss & Goleman (2001). Subjek dalam penelitian ini sebanyak 64 responden dengan teknik pengumpulan data yang digunakan purposive sampling. Analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan menggunakan aplikasi analisis data SPSS 26. Hasil dari penelitian ini yaitu, pada tabel coefficient menunjukkan bahwa kemandirian memiliki nilai signifikan sebesar 0,000 sehingga menunjukkan variabel dukungan sosial terdapat pengaruh terhadap variabel motivasi belajar karena nilai signifikansi < 0,05. Pengaruh yang diberikan dukungan sosial terhadap motivasi belajar adalah sebesar 18,5%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh dukungan sosial terhadap motivasi belajar pada mahasiswa yang tergabung pada tim E-Sport.

Kata kunci: belajar, dukungan, e-sport, mahasiswa, motivasi, sosial.

THE EFFECT OF SOCIAL SUPPORT ON LEARNING MOTIVATION IN STUDENTS WHO JOIN E-SPORT TEAM

Fajar Agus Riyadi
Yanies Novira Soedarmadi

Psychology Study Program
Faculty of Business & Humanities
University of Technology Yogyakarta
Email: fazarow23@icloud.com

ABSTRACT

E-Sports is a team that was deliberately formed with the aim of participating in various tournaments and competitions held by various parties. E-Sports players usually play for 8 to 9 hours per day to become the best players with the age range of professional players being 15 to 25 years. Moku (2020) found that if students play games that require concentration, then the psychological impact that is felt is that they will feel curious so they ignore anything, including their learning motivation. This study aims to determine whether there is an effect of social support on learning motivation in students who join UKM E-Sport. The research measurement tool used is the social support scale based on aspects of Sarafino (2011) and the learning motivation scale based on aspects of Cherniss & Goleman (2001). Subjects in this study were 64 respondents with a data collection technique used purposive sampling. The data analysis used is simple linear regression using the SPSS 26 data analysis application. The results of this study are, in the coefficient table it shows that independence has a significant value of 0.000 so that it shows that the social support variable has an influence on the learning motivation variable because the significance value is <0, 05. The influence of social support on learning motivation is 18.5%. The conclusion from this study is that there is an influence of social support on learning motivation in students who are members of the E-Sport team.

Keywords: e-sport, learning, motivation, social, students, support.