



Grit and Academic Motivation of ESports Game Players: A Correlational Study Among University Student

Fitri Hidayana

Universitas Syiah Kuala, E-mail: hidayanafitri01@gmail.com

Abstract: *Esports games among students are not just a hobby in their spare time but also a place to compete and increase the consistency of interest and perseverance in effort known as grit, to achieve long-term goals. Grit can be a predictor of academic motivation related to interest in the needs or desires that are owned when carrying out various academic activities. This study aims to analyze the correlation between grit and academic motivation in student eSport game players in Aceh. A total of 171 eSport game player students selected by purposive sampling technique were involved as research samples and actively participated in filling out research instruments; the Grit-O scale and the Indonesian short version of the Academic Motivation Scale (AMS). The results of the data analysis showed that grit correlates with intrinsic motivation and amotivation, but grit does not correlated with extrinsic motivation. The majority of eSports gamer students in Aceh have moderate to high grit and are extrinsically motivated, with GPA scores in the very satisfactory category.*

Keywords: *Academic Motivation; Amotivation; ESport Game; Grit*

Abstrak: Game eSport bukan hanya sekedar hobi diwaktu luang melainkan ajang untuk berkompetisi dan meningkatkan konsistensi minat dan ketekunan berusaha atau yang dikenal dengan *grit* untuk mencapai tujuan jangka panjang. Grit dapat menjadi prediktor pada motivasi akademik yang berkaitan dengan ketertarikan terhadap kebutuhan ataupun keinginan yang dimiliki saat menjalankan berbagai aktivitas akademik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis korelasi antara *grit* dengan motivasi akademik pada mahasiswa pemain game eSport di Aceh. Sebanyak 171 mahasiswa pemain game eSport dipilih dengan teknik purposive sampling terlibat sebagai sampel penelitian dan telah berpartisipasi aktif mengisi instrumen penelitian berupa skala Grit-O dan skala Motivasi Akademik (AMS) versi singkat Bahasa Indonesia. Hasil analisis data menunjukkan bahwa grit berkorelasi dengan motivasi intrinsik dan amotivasi, namun grit tidak berkorelasi dengan motivasi ekstrinsik. Mayoritas mahasiswa pemain game eSport di Aceh memiliki grit sedang ke tinggi dan termotivasi secara ekstrinsik dengan nilai IPK termasuk kategori sangat memuaskan.

Kata Kunci: Amotivasi; Gim ESport; Grit; Motivasi Akademik

PENDAHULUAN

Mahasiswa yang bermain *game online* merupakan kategori terbanyak ketiga di Indonesia (Sihombing & Manurung, 2022) dengan salah satu jenis kategori pemain *game* tersebut adalah pemain kompetitif atau *eSport* yaitu bermain untuk tujuan bersaing sehingga terdapat pihak yang menang dan kalah (Indirasari *et al.*, 2022; Prasetya *et al.*, 2022). Sejalan dengan itu, Pasek (2022) mengungkapkan bahwa *eSport* merupakan ajang berkompetisi dan berprestasi serta menjadi sumber penghasilan melalui partisipasi dalam turnamen dan pertandingan yang diadakan. Pertandingan *eSport* mulai diresmikan sebagai salah satu cabang olahraga resmi pada ajang turnamen Asian Games pada tahun 2018 sebagai bentuk dukungan positif pemerintah Indonesia (Kurniawan, 2020). Pertandingan *eSport* dilaksanakan mulai ditingkat komunitas, sekolah, fakultas, universitas, daerah, hingga pertandingan multiolahraga internasional seperti Asian Games dan Sea Games. Salah satu pertandingan *eSport* ditingkat daerah yang digelar di Aceh yaitu kejuaraan *eSport* Kodam Iskandar Muda (IM) pada tanggal 20 Agustus 2023 dengan *game eSport* yang dipertandingkan yaitu *Mobile Legends*, *Football Mobile*, dan *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) (Redaksi, 2023). Kemudian, pertandingan *eSport* ditingkat universitas dan fakultas di Aceh berupa *Campus Community Mobile Legends Bang-bang* (2023), *Medical Sicup* (2023), *Mobile Legend Economic Competition* (MECC) (2022), dan Manajemen *eSport Tournament* (META) (2022).

Mahasiswa yang menjadi pemain *game eSport* terlihat mampu bersaing dan menoreh prestasi dibidang *eSport*. Prestasi mahasiswa pemain *game eSport* ditingkat regional maupun internasional diantaranya mahasiswa yang tergabung dalam tim USK Insight dari Universitas Syiah Kuala berhasil memperoleh prestasi dalam pertandingan *PUBG Mobile Campus Championship* (PMCC) pada tahun 2022 (Sadhali, 2022), dan pada pertandingan Sea Games

2023 di Kamboja, salah satu mahasiswa Indonesia yang berhasil memperoleh medali emas pada cabang *eSport* yang juga diketahui memiliki IPK sebesar 3,5 dan menjadikan pihak universitas memberikan beasiswa pendidikan pada mahasiswa tersebut. Hal tersebut menggambarkan bahwa mahasiswa pemain *game eSport* mampu meraih prestasi dibidang *eSport* dan juga memiliki prestasi dibidang akademik. Namun, keterlibatan mahasiswa dalam bermain *game eSport* masih menjadi dilema bagi orang tua, pengajar, dan masyarakat terkait dampak negatif *game* tersebut terhadap keberhasilan akademik (Indirasari *et al.*, 2022).

Kekhawatiran tersebut diantaranya yaitu mahasiswa yang menginvestasikan banyak waktu, uang, dan energi untuk bermain *game eSport* dikhawatirkan menyebabkan kualitas tidur mahasiswa semakin rendah hingga menyebabkan kelelahan pada mata dan menurunkan tingkat motivasi yang memengaruhi proses akademik serta adanya anggapan bahwa pemain *game eSport* dianggap sebagai individu yang tidak dewasa, menggambarkan kegagalan, berpotensi muncul perilaku kekerasan hingga kecanduan *game online* (Amby *et al.*, 2020; Kharisma *et al.*, 2020). Namun disamping itu, bermain *game eSport* terbukti memiliki dampak positif bagi pemain yaitu dapat meningkatkan keterampilan kepemimpinan, pengembangan karakter, kemampuan komunikasi, dan keterampilan sosial (British Esports Association, 2021). Hasil penelitian pada mahasiswa yang dilakukan oleh Dumpit *et al.* (2021), menunjukkan bahwa bermain *game eSport* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, berpikir strategis dan kritis, keterampilan *reaction time*, keterampilan pengambilan keputusan, dan keterampilan pemecahan masalah.

Li *et al.* (2023) turut memaparkan bahwa bermain *game eSport* pada level sedang atau tidak mencapai kecanduan dapat bermanfaat bagi pertumbuhan psikologis pribadi pemain, meningkatkan hubungan interpersonal, dan dampak emosional seperti mengurangi depresi, tingkat stres, dan memperoleh kebahagiaan. Selain itu, mahasiswa yang menggemari *game eSport* memiliki gambaran terkait kesuksesan dalam dunia *eSports* dengan mendapatkan uang tunai, dukungan atau sponsor, peluang *endorment*, hingga menjadi seorang yang memengaruhi orang lain (*influencer*) terkait dunia *eSport* (Pasek, 2022) dan berpotensi sebagai profesi paruh waktu yang menjanjikan bagi mahasiswa (Ginting *et al.*, 2022). Kemudian, Haekal (2021)

menggambarkan bahwa *eSport* merupakan ajang bermain *game* secara kompetitif (*competitive gaming*) yang memiliki nilai sportivitas dan profesionalitas, sehingga para pemain membutuhkan daya konsentrasi, daya tahan, dan stamina yang bagus dalam bermain. Indirasari *et al.* (2022) menambahkan bahwa *eSports* bersifat terstruktur, membutuhkan kerjasama tim, melibatkan proses belajar, daya konsentrasi, tingkat kesabaran, dan kegigihan atau ketekunan berlatih dalam diri pemain. Ketekunan dalam diri pemain *game eSport*, berkaitan dengan konstruk psikologi positif yaitu *grit* yang dikemukakan oleh Duckworth *et al.* (2007).

Grit merupakan sifat (*trait*) yang tidak termasuk ranah kognitif dan didefinisikan sebagai konsistensi suatu minat (*passion*) dan ketekunan usaha (*perseverance*) yang berguna untuk mencapai tujuan jangka panjang (Duckworth *et al.*, 2007). Derajat *grit* pada setiap individu berbeda-beda karena *grit* merupakan bagian dari kepribadian yang menentukan bagaimana individu berinteraksi dengan keberagaman lingkungan dan sering dikaitkan dengan faktor penting dalam pencapaian dibidang olahraga, akademik, pekerjaan, dan sebagainya. Nessya (2020) mengungkapkan bahwa *grit* sangat dibutuhkan oleh seorang atlet unggulan untuk berupaya meraih prestasi jangka panjang dan menghadapi berbagai macam tantangan kegagalan dan kekalahan berulang kali. Dalam konteks pemain *game eSport*, Indirasari *et al.* (2022) mengungkapkan bahwa pemain *game eSport* yang berkompetisi memiliki tingkat *grit* yang lebih tinggi dibandingkan pemain kasual dan berdasarkan hasil penelitian oleh Borzikowsky dan Bernhardt (2018) menunjukkan bahwa *grit* secara signifikan mengurangi kemungkinan kecanduan *game online* pada pemain *game* kompetitif (*eSport*).

Grit juga diukur pada taruna akademi militer United States, mahasiswa Ivy League, dan kontestan lomba *spelling bee* tingkat nasional (Duckworth *et al.*, 2007) serta pengukuran pada kondisi kerja atau karyawan (Duckworth & Quinn, 2009). Yaure *et al.* (2021) mengidentifikasi bahwa *grit* merupakan salah satu faktor individual yang mencirikan karakteristik kesuksesan akademik mahasiswa. Selain itu, Bazelais *et al.* (2016) menyatakan bahwa *grit* berkorelasi positif dengan prestasi akademik dan mahasiswa dengan *grit* rendah kurang memiliki motivasi dan kurang fokus untuk tujuan jangka panjang. Mora *et al.* (2023) mengungkapkan bahwa *grit*

menjadikan mahasiswa mampu menghadapi tantangan dan memelihara usaha dan minat meskipun mengalami tantangan, kesulitan, dan kegagalan. Berdasarkan hasil penelitian oleh Salim *et al.* (2023) menunjukkan bahwa *grit* berpengaruh signifikan sebesar 7,5 persen terhadap motivasi akademik.

Vallerand *et al.* (1992) mengemukakan bahwa motivasi akademik merupakan ketertarikan terhadap kebutuhan (needs) atau keinginan (desires) yang dimiliki individu saat menjalankan berbagai aktivitas akademik. Selain itu, motivasi akademik merupakan unsur dasar atau sumber kekuatan yang mengarahkan, menentukan intensitas, dan perilaku mahasiswa dalam proses akademik (Yani & Aulia, 2020). Zhuravleva *et al.* (2022) menggambarkan bahwa mahasiswa yang saat ini berada pada masyarakat modern, cenderung berfokus pada teknologi, pendidikan, dan kompetensi profesional yang signifikan dan menjadikan motivasi akademik ditentukan oleh motif individu berupa dorongan belajar untuk menjadi seorang profesional dan motif sosial bertujuan untuk belajar menjadi seseorang yang berguna atau diakui dalam kehidupan sosial. Hal tersebut sejalan dengan teori *Self Determination* (SDT) yang mengungkapkan bahwa individu memiliki tiga kebutuhan dasar yaitu otonomi, kompetensi, dan *connectedness* (Ryan & Deci, 2017) dan bermain *game eSport* menjadi salah satu kegiatan terkait penggunaan teknologi yang dapat memenuhi kebutuhan psikologis tersebut dan mendorong muncul motivasi, keterlibatan, dan kesejahteraan dalam diri individu (Maksimov *et al.*, 2023). Kepopuleran *game eSport* yang bersifat kompetitif dikalangan mahasiswa memiliki dampak positif bagi pemain berupa peningkatan tingkat *grit* yang berdampak pada motivasi akademik yang dimiliki. Sehingga, fokus penelitian ini yaitu menganalisis apakah terdapat hubungan antara *grit* dengan motivasi akademik pada mahasiswa pemain *game eSport*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk menganalisis hubungan antara *grit* dan motivasi akademik pada mahasiswa pemain *game eSport* di Aceh. Total sampel yang terlibat yaitu sebanyak 171 mahasiswa yang dipilih menggunakan

teknik *purposive sampling* dengan kriteria inklusi sampel yaitu: a) mahasiswa di Aceh, b) jenjang pendidikan mulai dari D1/D2/D3, D4/S1, Profesi, S2, sampai dengan S3, c) minimal berusia 18 tahun, d) aktif bermain *game eSport* di *smartphone* atau *Personal Computer* (PC), dan e) durasi bermain game minimal 10 jam/minggu atau pernah mengikuti turnamen minimal 1 kali.

Instrument yang digunakan untuk mengukur Motivasi Akademik yaitu *Academic Motivation Scale* (AMS) – Versi Singkat Bahasa Indonesia oleh Natalya (2018) yang berjumlah 15 aitem dengan 6 pilihan respon jawaban dari “Sangat Tidak Setuju” hingga “Sangat Setuju”. Skala tersebut mengukur tiga dimensi motivasi akademik yaitu dimensi motivasi intrinsik dengan salah satu bunyi aitemnya yaitu “Saya menikmati upaya untuk memahami hal-hal yang sebelumnya tidak saya pahami”, dimensi motivasi ekstrinsik dengan bunyi aitemnya adalah “Supaya saya mendapat pekerjaan yang bergengsi nantinya”, dan dimensi amotivasi dengan bunyi aitemnya yaitu “Saya merasa bahwa kuliah hanya membuang-buang waktu”.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur *grit* yaitu *The Original Grit Scale* (Grit-O) oleh Duckworth et al. (2007) yang berjumlah 12 aitem dengan 5 pilihan respon jawaban: “Sangat Tidak Sesuai” hingga “Sangat Sesuai”. Bunyi aitem skala Grit-O diantaranya yaitu “Saya menyelesaikan apapun yang saya mulai”. Kedua instrumen penelitian tersebut telah dilakukan uji coba alat ukur untuk mengetahui nilai reliabilitas dan validitasnya. Nilai reliabilitas skala Motivasi Akademik dilihat berdasarkan masing-masing dimensi yaitu motivasi intrinsik ($\alpha = 0.962$), motivasi ekstrinsik ($\alpha = 0.967$), dan amotivasi ($\alpha = 0.772$) dan seluruh aitem memiliki nilai daya beda aitem > 0.25 . Nilai reliabilitas skala Grit-O yaitu $\alpha = 0.820$ dan daya beda aitem > 0.25 . Hal tersebut menggambarkan bahwa instrumen penelitian ini memiliki nilai reliabilitas dan daya beda aitem yang baik. Selanjutnya, data penelitian diolah dan dianalisis menggunakan *Jeffrey's Amazing Statistics Program* (JASP) versi 0.18.1.0 for Windows.

HASIL DAN DISKUSI

Karakteristik Sampel Penelitian

Sampel penelitian sebanyak 171 orang mahasiswa pemain *game eSport* di Aceh dapat dikategorikan berdasarkan data demografi pada **tabel 1** berikut ini:

Tabel 1 *Data Demografi Sampel (N=171)*

Kategori	<i>n</i>	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	113	66
Perempuan	58	34
Usia (Tahun)		
18 – 24 (Remaja Akhir)	166	97
25 – 34 (Dewasa Awal)	5	3
Jenjang Pendidikan yang ditempuh		
D1/D2/D3	10	5,8
D4/S1	153	89,5
S1 Profesi	8	4,7
Nilai IPK		
< 2,76	6	3,5
2,76 – 3,00	10	5,8
3,01 – 3,50	96	56,1
> 3,50	59	34,5
Keterlibatan Bermain Game eSport		
> 1 tahun	127	74,3
< 1 tahun	44	25,7
Partisipasi dalam Turnamen		
Belum pernah (main min.10 jam/minggu)	101	59,1
Pernah	70	40,9

Tabel 1 menggambarkan bahwa mahasiswa pemain *game eSport* di Aceh dalam penelitian ini sebanyak 66 persen (113 mahasiswa) adalah laki-laki dengan mayoritas sampel yaitu 97 persen (166 mahasiswa/i) berusia antara 18-24 tahun atau dikategorikan sebagai remaja akhir. Berdasarkan jenjang pendidikan, sebanyak 89,5 persen (153 sampel) merupakan mahasiswa/i D4/S1 dan nilai IPK mayoritas sampel (56,1%) berada dalam rentang antara 3,01-3,50. Selain itu, dilihat dari keterlibatan bermain, mayoritas mahasiswa yaitu sebanyak 127 orang (74,3%) telah bermain *game eSport* lebih dari satu tahun dan mayoritas belum pernah mengikuti turnamen namun durasi bermain minimal 10 jam per minggu.

Perbedaan jumlah antara mahasiswa dan mahasiswi pemain *game eSport* dalam penelitian ini sejalan dengan hasil temuan oleh Kordyaka *et al.* (2023) yaitu terdapat perbedaan jenis kelamin dalam partisipasi bermain *game eSport* dengan artian bahwa perempuan sebagai pemain *game eSport* lebih sedikit dibandingkan laki-laki dikarenakan adanya perbedaan persepsi tentang budaya *game* dan orientasi tujuan yang memengaruhi tingkat partisipasi perempuan dalam bermain *game eSport*. Selanjutnya, hasil prestasi akademik berupa nilai IPK mayoritas mahasiswa pemain *game eSport* yang berada pada rentang antara 3,01-3,50 termasuk dalam kategori sangat memuaskan (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020).

Hasil temuan ini mendukung temuan terdahulu, yaitu mahasiswa pemain *game eSport* yang tergabung dalam tim atlet kampus ataupun tidak tergabung, sama-sama memiliki nilai IPK (GPA) yang baik yaitu rata-rata 3,23 dengan waktu yang digunakan dalam belajar secara mandiri lebih banyak dilakukan oleh mahasiswa yang tergabung dalam tim atlet *eSport* kampus (Lo, 2022), dengan artian bahwa meskipun mahasiswa bermain *game eSport*, tidak semestinya memberikan dampak negatif dalam proses akademik yang dibuktikan dengan hasil prestasi akademik yang diperoleh berada dalam kategori Memuaskan.

Temuan lain dalam penelitian ini berupa jenis *game eSport* yang dimainkan oleh mahasiswa di Aceh, diuraikan dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2 Data Jenis Game ESport yang Dimainkan

Deskripsi	<i>n</i>	Frekuensi (%)
Jenis Game ESport		
<i>Mobile Legend</i> (ML)	139	55,6
PUBG	43	17,2
<i>Pro Evolution Soccer</i> (PES)	24	9,6
<i>Valorant</i>	19	7,6
<i>Dota 2</i>	8	3,2
<i>League of Legends</i>	5	2,0
<i>Free fire</i>	2	0,8
<i>8 ball pool</i>	1	0,4
<i>Apex Legend</i>	1	0,4
<i>Arknights</i>	1	0,4
<i>Call of duty mobile</i>	1	0,4
<i>Clash of Clans</i>	1	0,4
<i>Dynasti Warrior</i>	1	0,4
<i>Efootball Mobile</i>	1	0,4
<i>Fifa 24</i>	1	0,4
<i>Genshin Impact</i>	1	0,4
<i>Honor Of Kings</i>	1	0,4

Data terkait jenis *game eSport* pada **tabel 2** di atas menggambarkan bahwa mahasiswa pemain *game eSport* dalam penelitian ini memainkan lebih dari satu jenis permainan dengan mayoritas *game eSport* yang dimainkan yaitu *Mobile Legend* (ML) sebanyak 55,6 persen, diikuti dengan *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) sebanyak 17,2 persen dan *Pro Evolution Soccer* (PES) sebanyak 9,6 persen. Dijelaskan bahwa, *Mobile Legend* merupakan *game* populer dengan jenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yaitu pemain hanya mampu mengontrol satu hero dalam sebuah tim dengan tujuan menghancurkan bangunan utama di markas lawan dan juga merupakan bagian dari permainan *real-time strategy* (RTS) yaitu *game* yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan yang bersifat kompleks (Qaffas, 2020; Yogatama *et al.*, 2019).

Parong dan Green (2023) mengungkapkan bahwa efek bermain *game* strategi bagi otak dapat meningkatkan kemampuan untuk memahami ruang disekitar, mengingat benda-benda atau petunjuk arah suatu lokasi tertentu, dan meningkatkan kemampuan untuk fokus dalam mencapai tujuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan dalam bermain *game eSport* jenis strategi seperti *Mobile Legends* dapat memberikan dampak positif dalam proses berpikir,

|

dengan artian bahwa stigma negatif yang melekat terkait bermain *game eSport* hanya berdampak negatif khususnya dikalangan mahasiswa tidak sepenuhnya benar. Sejalan dengan itu, bermain *game eSport* bukan hanya sekedar hobi diwaktu luang tetapi sebagai ajang untuk berkompetisi dan menoreh prestasi sehingga memberikan dampak positif berupa keterampilan teknologi, berpikir secara cepat, membuat keputusan strategis, kemampuan beradaptasi, dan memilki semangat juang yang tinggi (Garcia-Lanzo & Chamarro, 2018; Geneva, 2023; Kauwelo & Winter, 2019).

Hal tersebut mendukung hasil temuan penelitian ini, yaitu sebanyak 70 orang (40,9%) sampel penelitian diketahui pernah mengikuti turnamen sebanyak 1 hingga 2 kali. Namun, mayoritas sampel yang bertanding tersebut, yaitu sebanyak 36 orang (51,4%) tidak memiliki rutinitas berlatih sebelum pertandingan, sementara 12 orang (17,1%) berlatih rutin 2 hingga 4 jam per hari. Hal tersebut diperkuat dengan fakta bahwa mayoritas mahasiswa pemain *game eSport* di Aceh tidak tergabung dalam komunitas pemain *game eSport*, sehingga rutinitas berlatih seperti layaknya para pemain olahraga atau atlet, tidak terencana secara detail. Hal tersebut menunjukkan bahwa diperlukan upaya untuk menciptakan komunitas yang memfasilitasi para pemain *game eSport* dalam menciptakan tim dengan jadwal latihan rutin sehingga minat dan bakat mahasiswa pemain *game eSport* dapat terarah dan memperoleh keberhasilan dibidang *eSport* dan tidak mengganggu proses akademik.

Analisis Deskriptif Variabel

Hasil pengukuran terhadap kedua variabel yaitu Grit dan Motivasi Akademik pada mahasiswa pemain *game eSport* di Aceh ditemukan bahwa sebaran perolehan skor grit cenderung sedang hingga tinggi dengan skor dominan berada dalam kategori sedang sebanyak 79 orang (46,2%) dan tinggi sebanyak 62 orang (36,3%) yang disajikan dalam **tabel 3** berikut ini:

Tabel 3 Kategorisasi Tingkat Grit

Variabel	Rentang Nilai	Kategori	<i>n</i>	Persentase (%)
Grit	$x \leq 24$	Sangat Rendah	0	0
	$24 < x \leq 32$	Rendah	15	8.8

$32 < x \leq 40$	Sedang	79	46.2
$40 < x \leq 48$	Tinggi	62	36.3
$x > 48$	Sangat Tinggi	15	8.8

Hasil tersebut mengungkapkan bahwa mahasiswa pemain *game eSport* di Aceh cukup mampu mempertahankan minat dan ketekunan berusaha untuk mencapai tujuan jangka panjang dalam kategori moderat hingga tinggi sehingga perlu dilakukan upaya peningkatan *grit* ke level yang lebih tinggi. Southwick *et al.* (2019) mengungkapkan bahwa individu dengan skor *grit* moderat mampu berkomitmen dengan tujuan jangka panjang, namun dibutuhkan upaya peningkatan agar *grit* semakin melekat dan berguna untuk mencapai hasil yang maksimal. Alhadabi *et al.* (2023) mengungkapkan bahwa mahasiswa dengan tingkat *grit* tinggi mampu mengatasi rintangan dan cenderung mempertahankan minat untuk memenuhi tujuan akademik meskipun tanpa bantuan dari orang lain.

Kategorisasi motivasi akademik mahasiswa pemain *game eSport* dikelompokkan berdasarkan kecenderungan tipe motivasi yang dimiliki oleh sampel berdasarkan skor tertinggi diantara tiga dimensi motivasi akademik yaitu motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, dan amotivasi sebagai berikut:

Tabel 4 Kategorisasi Kecenderungan Motivasi Akademik

Variabel	Tipe Motivasi	<i>n</i>	Persentase (%)
Motivasi Akademik	Amotivasi	1	0.6
	Motivasi Intrinsik	55	32.2
	Motivasi Ekstrinsik	97	56.7
	Intrinsik dan ekstrinsik *	18	10,5

* skor motivasi intrinsik dan ekstrinsik seimbang

Tabel 4 di atas menggambarkan bahwa mayoritas kecenderungan motivasi akademik yang dimiliki mahasiswa pemain *game eSport* berupa motivasi ekstrinsik yaitu sebanyak 97 orang (56,7%) dan motivasi intrinsik sebanyak 55 orang (32,2%). Penemuan tersebut sejalan dengan temuan oleh Koseoglu (2013) yang mengungkapkan bahwa mayoritas mahasiswa dalam rentang usia 18-22 tahun memiliki motivasi ekstrinsik yang lebih tinggi dibandingkan motivasi intrinsik serta laki-laki cenderung termotivasi secara ekstrinsik dan perempuan cenderung termotivasi secara intrinsik. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan bahwa pada

fase remaja terjadi penurunan dalam motivasi intrinsik dikarenakan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan saling terhubung dengan orang lain tidak terpenuhi, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan dan menjaga kestabilan dorongan dari dalam diri individu (Gnambs & Hanfstingl, 2016).

Symonds *et al.* (2019) mengungkapkan bahwa terjadi peningkatan motivasi dan penurunan tingkat amotivasi pada masa remaja dan dewasa awal disebabkan karena adanya perubahan dari dunia pendidikan ke dunia kerja, perubahan normatif akibat proses pendewasaan, dan perubahan sosial lainnya. Selain itu, Jones *et al.* (2021) mengungkapkan bahwa mahasiswa memiliki kesempatan yang sama untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan akademis, artistik, dan rekreasi dengan motivasi intrinsik, namun kondisi masyarakat dan sistem yang menjadikan individu tersebut termotivasi secara eksternal dengan adanya sistem imbalan dan hukuman yang sangat mengekang. Disamping itu, Koyuncuoğlu (2021) mengungkapkan bahwa mahasiswa yang termotivasi secara intrinsik mampu mempertahankan motivasi karena berasal dari dorongan internal dan kepuasan pribadi dibandingkan mahasiswa yang termotivasi secara ekstrinsik, serta mahasiswa dengan tingkat motivasi intrinsik memiliki tingkat kreatifitas tinggi dan lebih mampu melewati tantangan yang dihadapi. Sehingga perlu dilakukan upaya untuk membantu meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa dalam menjalankan aktivitas akademik sehingga muncul manfaat secara emosional dan positifitas dalam mencapai keberhasilan akademik.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji non-parametrik dengan teknik *Rho-Spearman* yang bertujuan untuk menganalisis korelasi grit dengan tiga dimensi motivasi akademik. Hasil uji korelasi tersebut disajikan dalam **tabel 5** berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Korelasi

Variabel		<i>Intrinsic Motivation</i>	<i>Extrinsic Motivation</i>	<i>Amotivation</i>
Grit	Spearman's rho	0.382	0.123	- 0.258
	p-value	< .001*	0.109	< .001*

* $p < 0.05$ (signifikan);

Hasil uji korelasi antara grit dengan motivasi intrinsik menunjukkan korelasi positif dengan nilai signifikansi (p) < .001 dan nilai korelasi (r)=0,382, dengan artian bahwa semakin tinggi grit mahasiswa pemain *game eSport*, maka semakin tinggi motivasi intrinsik yang dimiliki. Tingkat korelasi grit dan motivasi intrinsik berada pada kategori sedang dengan besaran nilai koefisien determinasi (R^2) yaitu sebesar 0,146 yaitu hanya sebesar 14,6 persen pengaruh grit terhadap motivasi intrinsik pada mahasiswa pemain *game eSport*, sementara 85,4 persen lainnya dipengaruhi oleh variabel lain. Selanjutnya, terdapat korelasi negatif antara grit dengan amotivasi yaitu nilai signifikansi (p) < .001 dan nilai korelasi (r)= -0,258 yang mengindikasikan bahwa semakin tinggi grit maka semakin rendah amotivasi pada mahasiswa pemain *game eSport*. Tingkat korelasi keduanya tergolong rendah dengan hasil analisis nilai koefisien determinasi (R^2) yaitu 0,067, menggambarkan bahwa persentase pengaruh grit terhadap amotivasi yaitu sebesar 6,7 persen, sementara 93,3 persen lainnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini. Selain itu, tidak ditemukan korelasi antara grit dengan motivasi ekstrinsik pada mahasiswa pemain *game eSport* yaitu berupa nilai signifikansi (p) = 0,109 atau $p > 0,05$ dengan artian bahwa grit tidak berkorelasi secara langsung dengan motivasi ekstrinsik.

Secara teoritis hasil korelasi yang diperoleh yaitu *grit* berkorelasi positif dengan motivasi intrinsik, berhubungan negatif dengan amotivasi, dan tidak berhubungan dengan motivasi ekstrinsik dapat dijelaskan dari sudut pandang teori *self determination* oleh Ryan dan Deci (2000) yaitu individu yang termotivasi secara intrinsik cenderung memiliki minat yang tinggi, eksplorasi mendalam, dan berusaha menghadapi tantangan serta belajar dari pengalaman hingga menguasai tugas dan tujuan yang telah ditetapkan. Disisi lain, individu yang mengalami amotivasi cenderung tidak memiliki minat dan usaha untuk bertindak sehingga bersikap pasif dan tidak tekun dalam mencapai tujuan tertentu. Kemudian, individu yang termotivasi secara ekstrinsik cenderung terlibat dalam suatu aktivitas karena adanya minat yang dimunculkan dari kondisi eksternal atau tuntutan dan harapan dari lingkungan sehingga jika minat tersebut hilang maka kemandirian dalam diri individu juga hilang. Dengan demikian berdasarkan teori SDT, minat dan usaha berhubungan dengan dorongan

atau motivasi individu dalam menjalankan aktivitas atau mencapai tujuan, hal tersebut sejalan dengan konsep grit yaitu trait atau sifat mempertahankan minat (passion) dan ketekunan usaha (perseverance) individu untuk mencapai tujuan jangka panjang (Duckworth, 2016; Duckworth et al., 2007).

Ditinjau dalam konteks diri pemain *game eSport*, tingkat *grit* yang dimiliki membantu untuk tetap fokus dan termotivasi bahkan ketika menghadapi tantangan atau kekalahan serta memiliki tujuan jangka panjang yang jelas dan ketekunan untuk mencapai tujuan tersebut, sehingga bertentangan dengan karakteristik amotivasi yaitu kurang memiliki intensi untuk bertindak (Yeo *et al.*, 2023). Selain itu, Chen *et al.* (2018) mengungkapkan bahwa *grit* berkorelasi dengan *self efficacy* yang berkaitan dengan tingkat motivasi yang lebih tinggi dan amotivasi yang lebih rendah dengan artian bahwa mahasiswa dengan tingkat *grit* tinggi cenderung melihat tantangan dalam *eSport* sebagai peluang untuk berkembang, bukan sebagai hambatan yang mengarah pada dorongan amotivasi. Hal tersebut sejalan dengan temuan oleh Eskreis-Winkler *et al.* (2014) bahwa individu dengan *grit* tinggi cenderung lebih tahan terhadap tantangan dan kegagalan, yang dapat menjelaskan tingkat amotivasi yang lebih rendah.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa grit berkorelasi dengan motivasi akademik pada mahasiswa pemain *game eSport* di Aceh, yaitu terdapat hubungan dengan motivasi intrinsik dan amotivasi, namun tidak ada hubungan dengan motivasi ekstrinsik. Dengan kata lain, jika mahasiswa pemain *game eSport* memiliki tingkat grit yang tinggi maka dorongan secara internal (intrinsik) juga tinggi dan amotivasi rendah, sebaliknya jika grit rendah, maka dorongan secara internal (intrinsik) rendah dan amotivasi tinggi, sedangkan tidak adanya hubungan grit dengan motivasi ekstrinsik dikarenakan dorongan dari luar diri (eksternal) tidak berhubungan secara langsung dengan tingkat grit yang merupakan bagian dari kepribadian yang bersifat internal. Temuan dalam penelitian ini juga membuktikan bahwa bermain *game eSport* secara wajar tidak sepenuhnya

menjadi faktor utama yang menghambat untuk mencapai prestasi akademik yang baik yaitu terbukti dengan rentang nilai IPK mahasiswa pemain *game eSport* di Aceh yaitu 3,01 - 3,50 (sangat memuaskan), dengan tingkat grit yang cenderung tinggi dan termotivasi dalam menjalankan proses akademik.

Saran yang dapat diberikan kepada mahasiswa pemain *game eSport* yang memiliki tingkat grit rendah dan mengalami penurunan motivasi akademik disarankan untuk mencari tahu kembali tujuan dan minat yang dimiliki baik secara mandiri dengan membaca sumber-sumber terpercaya tentang cara meningkatkan grit dan motivasi akademik khususnya motivasi intrinsik, serta berkonsultasi dengan konselor atau psikolog pendidikan sehingga dapat mencapai tingkat grit dan motivasi akademik yang maksimal. Salah satu buku yang peneliti sarankan untuk mengenal lebih dalam tentang grit yaitu “Grit: The Power of Passion and Perseverance” oleh Angela Duckworth. Peneliti berharap dengan adanya upaya untuk meningkatkan grit dan motivasi akademik dapat membantu mahasiswa mencapai keberhasilan yang optimal dalam proses akademik maupun prestasi dibidang *eSport*. Selain itu, saran bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti terkait grit, motivasi akademik, atau bahkan mengkaji lebih lanjut pada individu maupun kelompok pemain *game eSport*, dapat menggunakan pendekatan dan metode yang berbeda, sehingga terdapat output baru yang dihasilkan, dengan harapan dapat menambah kajian ilmiah terkait variabel psikologi dan menguraikan hal-hal positif terkait pemain *game eSport* seperti kepribadian dan perilaku yang juga memengaruhi kesuksesan akademik di masa depan.

REFERENSI

- Alhadabi, A., Al-Harthy, I., Aldhafri, S., & Alkharusi, H. (2023). Want-to, have-to, amotivation, grit, self-control, and tolerance ambiguity among university students: latent profile analysis. *BMC Psychology*, 11(1), 1–14. <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01298-w>
- Amby, A., Caluscusan, D., Dublas, J. H., Medina, M., & Tuballa, G. (2020). *Analysis of stereotypes: How non-gamers view gamers* [Silliman University]. https://www.academia.edu/42161751/ANALYSIS_OF_STEREOTYPES_HOW_N

ON_GAMERS_VIEW_GAMERS

- Bazelaïs, P., Lemay, D. J., & Doleck, T. (2016). How does grit impact college students' academic achievement in science? *European Journal of Science and Mathematics Education*, 4(1), 33–43.
- Borzikowsky, C., & Bernhardt, F. (2018). Lost in virtual gaming worlds: Grit and its prognostic value for online game addiction. *The American Journal on Addictions*, 1–6. <https://doi.org/10.1111/ajad.12762>
- British Esports Association. (2021). *Esports parent & carers guide 2021*. NSPCC.
- Chen, C., Ye, S., & Hangen, E. (2018). The effects of grit on academic performance: The mediating role of self-efficacy. *Journal of Pacific Rim Psychology*, 12(32) <https://doi.org/10.1017/prp.201824>
- Duckworth, A. L., Peterson, C., Matthews, M. D., & Kelly, D. R. (2007). Grit: Perseverance and passion for long-term goals. *Journal of Personality and Social Psychology*, 92(6), 1087–1101. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.92.6.1087>
- Duckworth, A. L., & Quinn, P. D. (2009). Development and validation of the Short Grit Scale (Grit-S). *Journal of Personality Assessment*, 91(2), 166–174. <https://doi.org/10.1080/00223890802634290>
- Dumpit, C. M. H., Elbambo, J. M., Gatanela, J. C., Campana, N., Maranoc, J., & Lacasandile, A. (2021). A correlational analysis between time spent on playing video games and real-life skills of 1st year and 2nd year students of National University-Manila's Wizard's Circle. *ICSET 2021: 2021 5th International Conference on E-Society, E-Education and E-Technology*, 124–130. <https://doi.org/10.1145/3485768.3485789>
- Eskreis-Winkler, L., Shulman, E. P., Beal, S. A., & Duckworth, A. L. (2014). The grit effect: Predicting retention in the military, the workplace, school and marriage. *Frontiers in Psychology*, 5, 36. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00036>
- Garcia-Lanzo, S., & Chamarro, A. (2018). Basic psychological needs, passion and motivations in amateur and semi-professional esports players. *Aloma*, 36(2), 59–68. <https://doi.org/10.51698/aloma.2018.36.2.59-68>
- Geneva, D. (2023). Esports for the youth: Fostering skills and empowering minds. *International Journal of Science and Society*, 5(3), 199–208. <https://doi.org/10.54783/ijsoc.v5i3.738>
- Ginting, Y. A. L., Nugroho, W. B., & Kamajaya, G. (2022). Esport seluler sebagai pilihan profesi mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana. *Jurnal*

- Ilmiah Sosiologi*, 1(1), 1–12. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/sorot/article/view/88907>
- Gnambs, T., & Hanfstingl, B. (2016). The decline of academic motivation during adolescence: An accelerated longitudinal cohort analysis on the effect of psychological need satisfaction. *Educational Psychology*, 36(9), 1698–1712. <https://doi.org/10.1080/01443410.2015.1113236>
- Haekal, F. (2021). *Fenomenologi esports pada tim Mobile Legends ORBS* [Universitas Islam Riau]. <https://repository.uir.ac.id/6396/>
- Indirasari, D. T., Sianipar, A. N. S. W., Pranawati, S. Y., Hariyanto, F. D., Ariyantoputri, B. A., Hilmawan, L. S., Poetri, V. M., Dumbi, K. F., Hasibuan, A., & Hoo, J. (2022). MABAR esports student athletes research. *CAW Lab FPs Universitas Indonesia*.
- Jones, D., Feigenbaum, P., & Jones, D. F. (2021). Motivation (constructs) made simpler : Adapting self-determination theory for community-based youth development programs. *Journal of Youth Development*, 16(1), 7–28. <https://doi.org/10.5195/jyd.2021.1001>
- Kauwelo, N. S., & Winter, J. S. (2019). Taking college esports seriously. *Loading The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 12(20), 35–50. <https://doi.org/10.7202/1065896ar>
- Kharisma, A. cahya, Fitryasari, R., & Rahmawati, P. D. (2020). Online games addiction and the decline in sleep quality of college student gamers in the online game communities in Surabaya , Indonesia. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(7). <https://doi.org/10.37200/IJPR/V24I7/PR270886>
- Kordyaka, B., Pumplun, L., Brunnhofer, M., Kruse, B., & Laato, S. (2023). Gender disparities in esports – An explanatory mixed-methods approach. *Computers in Human Behavior*, 149. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107956>
- Koseoğlu, Y. (2013). Academic motivation of the first-year university students and the self-determination theory. *Educational Research and Reviews*, 8(8), 418–424. <https://doi.org/10.5897/ERR12.124>
- Koyuncuoğlu, Ö. (2021). An investigation of academic motivation and career decidedness among university students. *International Journal of Research in Education and Science (IJRES)*, 7(1), 125–143. <https://doi.org/https://doi.org/10.46328/ijres.1694>
- Kurniawan, F. (2020). Esport dalam fenomena olahraga kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Li, F., Zhang, D., Wu, S., Zhou, R., Dong, C., & Zhang, J. (2023). Positive effects of online

- games on the growth of college students: A qualitative study from China. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1008211>
- Lo, C. (2022). Defining esports student-athletes and the behaviors that affect academic performance. *University of Wisconsin-Stout Journal of Student Research*, 20, 31–42.
- Maksimov, V., Seleyo, M., & Khramov, A. (2023). *Positive behavior from competitive games self-determination theory* [UPPSALA UNIVERSITET]. <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1767720&dswid=4184>
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Permendikbud nomor 3 tahun 2020 tentang standar nasional pendidikan tinggi*. Retrieved from <https://jdih.kemdikbud.go.id/>
- Mora, L., Hakim, A. R., & Wahidin, W. (2023). Faktor-faktor yang memengaruhi grit pada mahasiswa Psikologi di Universitas Buana Perjuangan Karawang. *Psychopedia Jurnal Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 8(1), 25–31.
- Natalya, L. (2018). Validation of Academic Motivation Scale: Short Indonesian Language version. *ANIMA Indonesian Psychological Journal*, 34(1), 43–53. <https://doi.org/10.24123/aipj.v34i1.2025>
- Nessya. (2020). *Gambaran grit pada atlet Asian Para Games 2018 yang berprestasi* [Universitas Tarumanagara]. <http://repository.untar.ac.id/35432/>
- Parong, J., & Green, C. S. (2023). How video games change the brain. *Neuroscience and Psychology*, 11.
- Pasek, I. M. P. V. (2022). The effect of esports on the young generation aged 18-26 years as career development [University Malaysia]. In *Repository Politeknik Negeri Jakarta*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/[https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/9367/1/BAB 1 dan 5.pdf](https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/9367/1/BAB%201%20dan%205.pdf)
- Prasetya, H. G., Haryanto, & Virgio, D. (2022). *Perbedaan antara game kasual dan game kompetitif terhadap perkembangan jumlah pemain game online serta pengaruh genre tersebut bagi para pemainnya*. https://www.researchgate.net/publication/357525289_Perbedaan_Antara_Game_Kasual_dan_Game_Kompetitif_Terhadap_Perkembangan_Jumlah_Pemain_Game_Online_Serta_Pengaruh_Genre_Tersebut_Bagi_Para_Pemainnya
- Qaffas, A. A. (2020). An operational study of video games' genres. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(15), 175–194. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I15.16691>
- Redaksi. (2023). *Kodam IM gelar kejuaraan esport PUBG Mobile yang diharamkan MPU Aceh*.

InfoAceh.Net. <https://infoaceh.net/umum/kodam-im-gelar-kejuaraan-esport-pubg-mobile-yang-diharamkan-mpu-aceh/>

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1). <https://doi.org/10.1037/cou0000340>

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. The Guilford Press. <https://doi.org/10.1521/978.14625/28806>

Sadhali. (2022). *USK Insight torehkan prestasi di bidang esport , runner-up PMCC 2022*. Radio Republik Indonesia RRI.Co.Id. <https://www.rri.co.id/banda-aceh/daerah/111683/usk-insight-torehkan-prestasi-di-bidang-esport-runner-up-pmcc-2022>

Salim, R. M. A., Ginandra, R. L., & Rumalutur, N. A. (2023). Academic motivation of highschoolers during distance learning: The contribution of perceived social support and grit. *ANIMA Indonesian Psychological Journal*, 38(2), 399–428. <https://doi.org/10.24123/aipj.v38i2.5286>

Sihombing, L., & Manurung, D. (2022). *Peta ekosistem industri game Indonesia 2021* (1st ed.). Direktorat Ekonomi Digital Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika.

Southwick, D. A., Tsay, C. J., & Duckworth, A. L. (2019). Grit at work. *Research in Organizational Behavior*, 39. <https://doi.org/10.1016/j.riob.2020.100126>

Symonds, J., Schoon, I., Eccles, J., & Salmela-Aro, K. (2019). The development of motivation and amotivation to study and work across age-graded transitions in adolescence and young adulthood. *Journal of Youth and Adolescence*, 48(6), 1131–1145. <https://doi.org/10.1007/s10964-019-01003-4>

Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., Blais, M. R., Senécal, C., & Vallières, E. F. (1992). The Academic Motivation Scale: A measure of intrinsic, extrinsic, and amotivation in education. In *Educational and Psychological Measurement* (Vol. 52).

Yani, N., & Aulia, F. (2020). Peran gender dalam menentukan motivasi akademik (Sebuah tinjauan literatur). *Jurnal Riset Psikologi*.

Yaure, R. G., Murowchick, E., Schwab, J. E., & Jacobson-McConnell, L. (2021). How grit and resilience predict successful academic performance. *Journal of Access, Retention, and Inclusion in Higher Education*, 3(1). <https://digitalcommons.wcupa.edu/jarihe/vol3/iss1/6>

- Yeo, J., Kim, S., & Park, H. (2023). The relationship between grit and motivation types among collegiate esports players: Implications for performance enhancement. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 15(2), 147-163. https://doi.org/10.1386/jgvw_00055_1
- Yogatama, I. K. S., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). Analisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pemain dalam permainan MOBA (Studi kasus: Mobile legends: Bang-bang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2558–2566. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4742>
- Zhuravleva, I., Sakharova, T., Bataeva, M., & Guskova, T. (2022). Academic motivation in the context of modern education. *Main Issues Of Pedagogy And Psychology*, 22(2), 82–91. <https://doi.org/10.24234/miopap.v22i2.443>