

Grit And Academic Motivation of Esport Game Players: A Correlational Study Among University Student

Fitri Hidayana¹, Zaujatul Amna², Risana Rachmatan³, Iskandar⁴
Universitas Syiah Kuala^{1,2,3,4}
Corresponding email: hidayanafitri01@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History

Received: 15-09-2025

Revised: 24-09-2025

Accepted: 25-09-2025

Keywords

Academic Motivation

ESport Game

Grit

Kata Kunci

Gim ESport

Grit

Motivasi Akademik

ABSTRACT

Playing eSports among university students is often linked to negative academic outcomes, despite its positive aspects, such as consistency of interest and perseverance known as Grit which predict student's academic motivation. This study aims to analyze the correlation between grit and academic motivation among 171 university students who play eSports in Aceh, selected through purposive sampling technique. The participants actively completed the research instruments; the Grit-O scale and the Indonesian short version of the Academic Motivation Scale (AMS). The data analysis revealed that grit was positively correlated with intrinsic motivation and negatively correlated with amotivation, indicating that higher levels of grit are associated with increased intrinsic motivation and decreased amotivation. This study examines the positive impact of eSports and encourages further exploratory research on the benefits of playing eSports, providing practical implications for designing support systems to minimize potential negative effects.

ABSTRAK

Bermain Game eSport di kalangan mahasiswa sering dikaitkan dengan dampak negatif secara akademik daripada dampak positif terkait konsistensi minat dan ketekunan usaha yaitu Grit yang menjadi prediktor motivasi akademik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis korelasi antara grit dengan motivasi akademik pada 171 mahasiswa pemain game eSport di Aceh yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Sampel penelitian berpartisipasi aktif mengisi instrumen penelitian berupa skala Grit-O dan skala Motivasi Akademik (AMS) versi singkat Bahasa Indonesia. Hasil analisis menunjukkan bahwa grit berkorelasi positif dengan motivasi intrinsik dan berkorelasi negatif dengan amotivasi, dengan artian bahwa semakin tinggi grit, semakin tinggi motivasi intrinsik, sedangkan amotivasi menurun. Penelitian ini mengkaji dampak positif eSport dan mendorong penelitian eksplorasi terkait manfaat bermain game eSport sehingga menjadi implikasi praktis dalam merancang sistem pendukung untuk meminimalkan dampak negatif yang ditimbulkan.

Pendahuluan

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. 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).

Mahasiswa yang menjadi pemain *game eSport* terlihat mampu bersaing dan menoreh prestasi dibidang *eSport* ditingkat regional diantaranya mahasiswa yang tergabung dalam tim USK Insight dari Universitas Syiah Kuala yang berhasil memperoleh prestasi dalam pertandingan *PUBG Mobile Campus Championship* (PMCC) pada tahun 2022 (Sadhali, 2022), dan tingkat internasional mahasiswa Indonesia yang berhasil memperoleh medali emas pada cabang *eSport* pada pertandingan *Sea Games 2023* di Kamboja. Namun, keterlibatan mahasiswa dalam bermain *game eSport* masih menjadi dilema bagi orang tua, pengajar, dan masyarakat terkait dampak negatif *game* tersebut terhadap keberhasilan akademik, diantaranya kualitas tidur mahasiswa semakin rendah hingga menyebabkan kelelahan dan menurunkan tingkat motivasi yang memengaruhi proses akademik (Indirasari *et al.*, 2022). Selain itu, 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).

British Esports Association (2021) mengungkapkan sebaliknya, bahwa bermain *game eSport* terbukti memiliki dampak positif bagi pemain yaitu dapat meningkatkan keterampilan kepemimpinan, pengembangan karakter, kemampuan komunikasi, dan keterampilan sosial. Sejalan dengan itu, beberapa penelitian terdahulu memperkuat adanya dampak positif bermain *game eSport*, diantaranya penelitian oleh Li *et al.* (2023) menunjukkan 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. 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.

Dampak positif terkait ketekunan dalam diri pemain *game eSport*, berkaitan dengan konstruk psikologi positif yaitu *grit* yang didefinisikan sebagai konsistensi suatu minat (*passion*) dan ketekunan usaha (*perseverance*) yang berguna untuk mencapai tujuan jangka panjang (Duckworth *et al.*, 2007). 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. Selain itu, hasil penelitian oleh Borzиковsky dan Bernhardt (2018) menunjukkan bahwa *grit* secara signifikan mengurangi kemungkinan kecanduan *game online* pada pemain *game* kompetitif (*eSport*).

Secara akademik, Mora *et al.* (2023) mengungkapkan bahwa *grit* menjadikan mahasiswa mampu menghadapi tantangan dan memelihara usaha dan minat meskipun mengalami tantangan, kesulitan, dan kegagalan. Selanjutnya, Yaure *et al.* (2021) mengidentifikasi bahwa *grit* merupakan salah satu faktor individual yang mencirikan karakteristik kesuksesan akademik mahasiswa. 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.

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 berdasarkan penelitian terdahulu tidak selalu membawa potensi dampak negatif namun juga dapat berdampak positif, salah satunya peningkatan *grit* yang berdampak pada motivasi akademik mahasiswa. Namun, sebagian besar penelitian terkait *game eSport* di Indonesia lebih berfokus pada dampak negatif terhadap keberhasilan akademik dan belum mengeksplorasi potensi dampak positif, khususnya terkait *grit* dan motivasi akademik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis hubungan antara *grit* dan 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. Jumlah data populasi mahasiswa pemain *game eSport* di Aceh secara pasti tidak diketahui, sehingga jumlah sampel dalam penelitian ditetapkan berdasarkan pernyataan Sugiyono (2013) bahwa minimal sampel penelitian kuantitatif yaitu 30 orang hingga 500 orang. 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.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur Motivasi Akademik yaitu *Academic Motivation Scale* (AMS) – Versi Singkat Bahasa Indonesia oleh Natalya (2018) yang berjumlah 15 aitem dan untuk mengukur *grit* yaitu *The Original Grit Scale* (Grit-O) oleh Duckworth *et al.* (2007) yang berjumlah 12 aitem. Kedua instrumen penelitian tersebut telah dilakukan uji coba alat ukur untuk mengetahui nilai reliabilitas dan daya beda aitem.

Tabel 1 Nilai Reliabilitas dan Daya Beda Aitem

Alat Ukur	Try Out		
	Jumlah Aitem	Reliabilitas	Nilai Daya Beda Aitem
<i>The Original Grit Scale</i> (Grit-O)	12	0.820	0.292 – 0.642
<i>Academic Motivation Scale</i> (AMS)-Versi Singkat Bahasa Indonesia	7 (IM) 6 (EM) 2 (AMOT)	0.962 0.967 0.772	0.819 – 0.891 0.802 – 0.937 0.629

Tabel 1 menggambarkan bahwa kedua instrumen penelitian yang digunakan sudah 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 Pembahasan

1. Karakteristik Sampel Penelitian

Sampel penelitian sebanyak 171 orang mahasiswa pemain *game eSport* di Aceh dapat dikategorikan berdasarkan data demografi pada **tabel 2** berikut ini:

Tabel 2 Data Demografi Sampel (N=171)

Kategori	n	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		

Kategori	<i>n</i>	Persentase (%)
Belum pernah (main min.10 jam/minggu)	101	59,1
Pernah	70	40,9

Berdasarkan tabel diatas, mayoritas mahasiswa pemain *game eSport* adalah laki-laki. 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* dikarenakan adanya perbedaan persepsi tentang budaya *game* dan orientasi tujuan yang memengaruhi tingkat partisipasi perempuan dalam bermain *game eSport*. Duckworth dan Quinn (2009) menyatakan bahwa tidak terdapat hubungan antara *grit* dengan jenis kelamin serta tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara laki-laki dan perempuan terkait tingkat *grit* karena setiap individu dapat mencapai tingkat *grit* optimal meskipun berbeda jenis kelamin.

Selain itu, mayoritas sampel berusia antara 18-24 tahun yang dikategorikan sebagai remaja akhir. Fase remaja akhir dan dewasa awal merupakan masa yang sesuai untuk mengembangkan *grit*, menetapkan tujuan jangka panjang, dan mempertahankan motivasi sehingga akan mendukung pengembangan karir dan kepuasan hidup yang lebih baik (Çarkit, 2024). Berdasarkan jenjang pendidikan mayoritas sampel dalam penelitian ini yaitu D4/S1. Duckworth (2016) mengungkapkan bahwa jenjang pendidikan dapat memengaruhi *grit* berdasarkan beban dan tuntutan yang dihadapi, dengan artian jika dibandingkan antara mahasiswa sarjana dengan SMA maka *grit* mahasiswa lebih tinggi dan seterusnya.

Dilihat dari nilai IPK mayoritas sampel berada dalam rentang antara 3,01-3,50 yang termasuk dalam kategori sangat memuaskan. 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.

2. 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 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 sebagai berikut:

Tabel 4 Kategorisasi Kecenderungan Motivasi Akademik

Variabel	Tipe Motivasi	n	Persentase (%)
<i>Motivasi Akademik</i>	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 Koseoğlu (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.

3. 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 Motivastion</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 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 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.

Hasil uji korelasi antara grit dengan motivasi ekstrinsik pada mahasiswa pemain *game eSport* dalam penelitian ini yaitu nilai $p > 0.05$, dengan artian bahwa grit tidak berkorelasi secara langsung dengan motivasi ekstrinsik. Penemuan yang sama dalam penelitian Lee dan Park (2024) pada mahasiswa calon guru pendidikan olahraga, tidak terdapat hubungan antara dimensi grit dengan motivasi ekstrinsik. Sama halnya dengan hasil penelitian Hidayat (2021) yaitu tidak terdapat hubungan *grit* dengan motivasi ekstrinsik pada mahasiswa yang mengikuti pembelajaran daridaring. Sehingga temuan dalam penelitian ini memperkuat penemuan sebelumnya yang dilakukan pada sampel berbeda.

4. Pembahasan

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).

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. 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

Kesimpulan penelitian ini yaitu tingkat *grit* mahasiswa pemain game *eSport* di Aceh berkorelasi dengan motivasi intrinsik dan amotivasi. Dengan kata lain, jika tingkat *grit* tinggi maka dorongan secara internal (intrinsik) juga tinggi dan amotivasi rendah, sebaliknya jika *grit* rendah, maka dorongan secara internal (intrinsik) rendah dan amotivasi tinggi. Temuan lain dalam penelitian ini sebanyak 70 orang pernah berpartisipasi dalam turnamen ditingkat komunitas, namun mayoritas pemain tersebut tidak memiliki waktu khusus untuk berlatih sebelum pertandingan dan tidak tergabung dalam komunitas pemain *game eSport*. Sehingga rutinitas berlatih seperti para pemain olahraga umumnya tidak terencana secara detail. Hal tersebut menggambarkan bahwa perlu upaya untuk menciptakan komunitas yang memfasilitasi para pemain *game eSport* menciptakan tim dengan jadwal latihan rutin sehingga minat dan bakat mahasiswa pemain *game eSport* dapat terarah dan memperoleh keberhasilan dibidang *eSport* maupun akademik. Dengan demikian bermain *game eSport* tidak sepenuhnya menjadi faktor utama yang menghambat untuk mencapai keberhasilan akademik dengan meningkatkan *grit*, maka mahasiswa tetap termotivasi dalam menjalankan proses akademik.

Saran

1. Untuk Universitas

Bagi universitas, diharapkan untuk mempertimbangkan pengelolaan tim *eSport* sehingga mahasiswa dapat menjalankan hobi dan minat secara terarah layaknya tim olahraga lainnya. Hal ini diharapkan menjadi langkah awal agar meningkatkan dampak positif berupa *grit* yang akan ditingkatkan melalui keterlibatan bermain *game eSport* sehingga akan meningkatkan prestasi dan keberhasilan diajang kompetisi dan akademik mahasiswa.

2. Untuk Subjek Penelitian

Bagi mahasiswa pemain *game eSport* diharapkan untuk meningkatkan tingkat *grit* dan mempertahankan motivasi akademik dengan cara mencari tahu minat, menetapkan tujuan jangka panjang, serta bermain secara terarah sehingga hobi bermain *game eSport* dapat bermanfaat sebagai bentuk pertumbuhan positif.

3. Untuk Penelitian Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan mengeksplorasi sisi positif dari kelompok subjek yaitu pemain *game eSport* dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan serta melakukan metode dan pendekatan terbaru, sehingga menghasilkan luaran terbaru dengan harapan menambah kajian ilmiah terkait dampak positif *game eSport* terhadap perilaku dan kepribadian para pemain dalam situasi akademik dan pekerjaan.

Deklarasi

Kontribusi Penulis. Penulis utama (1) berkontribusi pada perumusan masalah, pengumpulan data, analisis, dan penulisan naskah. Penulis (2) sebagai dosen pembimbing berkontribusi dalam memberikan arahan metodologi penelitian dan analisis data. Penulis (3) dan (4) berkontribusi dalam supervisi penulisan dan perbaikan substansi isi.

Funding statement. Penelitian ini tidak menerima pendanaan khusus dari lembaga manapun, baik sektor publik, komersial, maupun nirlaba.

Conflict of interest. Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

Additional information. No additional information is available for this paper.

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* (Undergraduate thesis, Silliman University). Academia.edu. https://www.academia.edu/42161751/ANALYSIS_OF_STEREOTYPES_HOW_NON_GAMERS_VIEW_GAMERS
- 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.
- Çarkıt, E. (2024). Relations between grit, career adaptability, and life satisfaction: A moderated mediation model. *Current Psychology*, *43*, 27404–27413. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s12144-024-06375-w>
- Duckworth, A. L. (2016). *Grit: The power of passion and perseverance*. Scribner.
- 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>
- Gnams, 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* (Undergraduate thesis, Universitas Islam Riau). Universitas Islam Repository.

- <https://repository.uir.ac.id/6396/>
- Hidayat, M. A. (2021). Hubungan antara grit dengan motivasi akademik pada mahasiswa selama pembelajaran daring. *Naskah Publikasi Program Studi Psikologi*. http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/14576/%0Ahttp://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/14576/7/DAFTAR_PUSTAKA.pdf
- 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 FPsi 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>
- 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>
- Lee, J., & Park, J. (2024). The role of grit in inclusive education: A study of motivation and achievement among preservice physical education teachers. *Frontiers in Psychology*, 15(1), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1332464>
- 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* (Master's thesis, Uppsala University). DiVA Portal. <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1767720&dsid=4184>
- 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* (Undergraduate thesis, Universitas Tarumanagara). Universitas Tarumanagara

- Repository. <http://repository.untar.ac.id/35432/>
- 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
- 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>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta CV.
- 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. *Educational and Psychological Measurement*, 52(4), 1003-1017. <https://doi.org/10.1177/0013164492052004025>
- 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>
- 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>