



PENGARUH *SELF-EFFICACY*, *SOCIAL SUPPORT*, DAN FASILITAS BELAJAR TERHADAP PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA PADA UKM *ESPORT* UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Ria Septiana Jaelani^{1*}, Kaniati Amalia², Amrozi Khamidi³

^{1,2,3}Manajemen Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

^{1*}Email penulis koresponden: 24010845095@mhs.unesa.ac.id

Riwayat Artikel

Submitted:
15-12-2025
Accepted:
05-01-2026
Published:
06-01-2026

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya keterlibatan mahasiswa dalam Unit Kegiatan Mahasiswa Esport yang berpotensi memengaruhi capaian akademik melalui dinamika psikologis, sosial, dan lingkungan belajar. Penelitian ini diarahkan untuk menganalisis pengaruh efikasi diri, dukungan sosial, serta ketersediaan sarana belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa UKM Esport Universitas Negeri Surabaya. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain explanatory research melalui analisis regresi linear berganda terhadap 100 responden yang dipilih menggunakan teknik sampel jenuh. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner skala Likert empat tingkat yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya secara statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efikasi diri, dukungan sosial, dan fasilitas belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan baik secara parsial maupun simultan terhadap prestasi akademik mahasiswa. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa capaian akademik tidak hanya ditentukan oleh kemampuan kognitif individual, melainkan juga dipengaruhi oleh keyakinan diri, kualitas interaksi sosial, serta dukungan lingkungan belajar. Kesimpulan penelitian menegaskan pentingnya pendekatan multidimensional dalam pengelolaan mahasiswa UKM Esport guna mendukung keberhasilan akademik yang berkelanjutan.

Kata kunci: Efikasi; sosial; sarana; akademik.

Abstract

This study was motivated by the increasing involvement of students in the Esports Student Activity Unit, which has the potential to affect academic achievement through psychological, social, and learning environment dynamics. The focus of this study is to analyze the influence of self-efficacy, social support, and learning facilities on the academic achievement of students in the Esports Student Activity Unit at Surabaya State University. The research method uses a quantitative approach with an explanatory research design through multiple linear regression analysis of 100 respondents selected using a saturated sampling technique. Data collection was conducted using a four-point Likert scale questionnaire that had been statistically tested for validity and reliability. The results showed that self-efficacy, social support, and learning facilities had a positive and significant influence, both partially and simultaneously, on students' academic achievement. These findings indicate that academic achievement is not only determined by individual cognitive abilities, but also influenced by self-confidence, the quality of social interactions, and learning environment support. The research conclusion emphasizes the importance of a multidimensional approach in managing Esports Club students to support sustainable academic success.

Keywords: Efficacy; social; facilities; academic.

Jurnal **MADINASIKA** diterbitkan oleh Fakultas Pascasarjana, Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Majalengka

PENDAHULUAN

Pendidikan dipahami sebagai pilar fundamental dalam proses pembentukan manusia yang tidak hanya unggul secara kognitif, melainkan juga memiliki integritas kepribadian serta

kemampuan untuk mengaktualisasikan potensi dirinya secara maksimal. Pemanfaatan teknologi secara terpadu dalam kegiatan pembelajaran dan penguatan keterampilan peserta didik menjadi strategi krusial dalam menyiapkan generasi yang adaptif, inovatif, kreatif, serta memiliki daya saing tinggi pada lanskap digital masa kini. Pendekatan tersebut turut berkontribusi dalam menciptakan kesinambungan penguatan karakter, pengembangan kecakapan sosial, serta penumbuhan minat dan bakat peserta didik. Regulasi nasional melalui Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan merupakan upaya sadar dan sistematis untuk menciptakan iklim belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi personalnya, mencakup aspek spiritual, religiusitas, pengendalian diri, pembentukan kepribadian, kecerdasan intelektual, moralitas, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Mutu pendidikan yang baik akan menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang unggul, sehingga pencapaiannya menuntut komitmen dan kerja keras dari penyelenggara pendidikan maupun mahasiswa sebagai subjek utama proses pendidikan. Capaian akademik sering dijadikan indikator keberhasilan dan kemajuan proses belajar mahasiswa. Prestasi belajar yang rendah menunjukkan belum optimalnya keberhasilan akademik, sedangkan perolehan nilai yang tinggi merefleksikan pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif (Mashartanto, A. A., Purnama, C., & Mulyana, F., 2022).

Transformasi digital membuka ruang luas bagi dunia pendidikan untuk beralih menuju sistem pembelajaran yang lebih dinamis, lentur, serta berbasis teknologi. Perkembangan teknologi pendidikan melahirkan beragam inovasi yang mempermudah proses belajar, sekaligus menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan kontekstual (Barokah, 2025). Dinamika teknologi digital juga memengaruhi pola aktivitas generasi muda, termasuk mahasiswa, baik dalam ranah akademik maupun kegiatan di luar perkuliahan. Salah satu aktivitas yang mengalami peningkatan minat signifikan adalah olahraga elektronik atau *electronic sports* (*e-sports*), yakni bentuk kompetisi berbasis permainan digital yang menuntut kemampuan strategi, kecepatan refleks, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim. Di Indonesia, *e-sports* mengalami pertumbuhan pesat dan memperoleh legitimasi melalui pengakuan pemerintah sebagai cabang olahraga prestasi. Fenomena tersebut turut merambah institusi pendidikan tinggi, termasuk Universitas Negeri Surabaya, dengan hadirnya Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) *Esport* sebagai sarana pembinaan minat, bakat, dan pencapaian prestasi mahasiswa. Aktivitas dalam UKM *Esport* tidak semata-mata berfungsi sebagai hiburan, melainkan menjadi bagian dari ekosistem pendidikan yang berkontribusi terhadap pembentukan karakter serta penguasaan keterampilan abad ke-21.

Perkembangan *e-sports* telah melampaui fungsi rekreatif dan berevolusi menjadi fenomena sosial, budaya, serta ekonomi yang memiliki pengaruh nyata di lingkungan kampus. Pada berbagai perguruan tinggi, UKM *Esport* tumbuh sebagai organisasi kemahasiswaan yang memfasilitasi peningkatan kemampuan teknis, kerja sama tim, dan kompetisi antarperguruan tinggi, sekaligus menjadi ruang pembelajaran nonformal yang berimplikasi terhadap aktivitas akademik mahasiswa. Ekspansi industri dan organisasi *e-sports* di tingkat nasional mendorong meningkatnya partisipasi mahasiswa dan memunculkan pertanyaan akademik terkait keterkaitan keterlibatan dalam UKM *Esport* dengan indikator pendidikan formal, khususnya prestasi akademik.

Satuan pendidikan memperoleh keleluasaan untuk mengelola sistem pembelajaran yang selaras dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik dalam konteks implementasi kurikulum merdeka. Kurikulum ini menekankan kemandirian belajar, pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila, serta aktivitas ekstrakurikuler yang berorientasi pada pengembangan karakter (Nadia, A. N., Umar, A., & Waluyo, K. E., 2025). Pada jenjang pendidikan tinggi, kegiatan kemahasiswaan termasuk UKM merupakan elemen integral dalam proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan *soft skills*, kedisiplinan, kemampuan kolaboratif, rasa tanggung jawab, serta keterampilan manajemen waktu. UKM *Esport* memiliki karakteristik serupa, karena aktivitas latihan rutin, pembinaan mental kompetitif, dan partisipasi dalam turnamen menuntut komitmen tinggi dari mahasiswa. Secara pedagogis, keterlibatan dalam kegiatan tersebut berpotensi memberikan dampak positif terhadap aspek kognitif, afektif, dan

sosial mahasiswa apabila dikelola secara sistematis dan terarah. Dengan demikian, UKM Esport dapat dipandang sebagai bagian dari pendekatan pendidikan holistik yang mengintegrasikan dimensi akademik dan non-akademik.

Pertumbuhan dan formalisasi UKM Esport juga terjadi di lingkungan kampus Universitas Negeri Surabaya. Sejumlah perguruan tinggi negeri maupun swasta, termasuk UNESA, telah mengelola UKM Esport secara aktif melalui penyelenggaraan turnamen internal, proses rekrutmen terbuka, serta pengiriman tim untuk berkompetisi pada ajang nasional maupun regional. Salah satu contoh implementasi tersebut terlihat pada tahun 2024, ketika UKM Esport UNESA menyelenggarakan turnamen bertajuk UNESA Manor Championship untuk cabang olahraga daring Mobile Legends dan PUBG Mobile dengan total hadiah mencapai delapan juta rupiah, sebagaimana diinformasikan melalui laman resmi sportsevents.unesa.ac.id. Kegiatan ini diikuti oleh berbagai tim komunitas di wilayah Surabaya dan menghasilkan pencapaian signifikan, karena beberapa tim peserta berhasil melaju ke tahap kualifikasi kompetisi yang lebih besar, termasuk PMCC 2025, dengan Tim Esport PUBG UNESA sebagai salah satu perwakilan.

Keberadaan UKM Esport di lingkungan perguruan tinggi menghadirkan dua dimensi yang saling berkaitan. Pertama, sebagai wahana pengembangan kompetensi diri dan identitas mahasiswa melalui penguatan soft skills, kerja sama tim, dan disiplin latihan. Kedua, sebagai arena aktivitas yang berpotensi memengaruhi kinerja akademik mahasiswa, baik secara positif melalui peningkatan motivasi dan pengelolaan waktu yang lebih efektif, maupun secara negatif dalam bentuk distraksi dan berkurangnya alokasi waktu belajar. Oleh sebab itu, partisipasi mahasiswa dalam UKM Esport memerlukan kajian empiris yang mendalam untuk memahami relasinya dengan berbagai aspek pembelajaran.

Self-efficacy atau keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya dalam menyelesaikan tuntutan akademik dipandang sebagai faktor psikologis yang berpengaruh signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa. Mahasiswa dengan tingkat *self-efficacy* tinggi cenderung memiliki kepercayaan diri dalam mengatur waktu, mengatasi hambatan belajar, serta menyelesaikan kewajiban akademik meskipun terlibat aktif dalam aktivitas esport. Sebaliknya, tingkat *self-efficacy* yang rendah berpotensi menurunkan motivasi belajar dan capaian akademik. Oleh karena itu, penting untuk menelaah sejauh mana peran *self-efficacy* dalam menunjang keberhasilan akademik mahasiswa yang aktif di UKM Esport. Selain itu, dukungan sosial (*social support*) juga memegang peranan krusial dalam keberhasilan akademik. Dukungan yang bersumber dari keluarga, teman sebaya, lingkungan kampus, maupun pelatih esport dapat berfungsi sebagai sumber motivasi, dukungan emosional, dan bantuan instrumental dalam menghadapi tuntutan akademik. Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa dukungan sosial berperan sebagai faktor protektif bagi mahasiswa dengan tingkat aktivitas tinggi, karena membantu menjaga keseimbangan antara kewajiban akademik dan non-akademik. Dalam konteks UKM Esport, dukungan sosial diduga berkontribusi terhadap kemampuan mahasiswa dalam mempertahankan prestasi akademik di tengah aktivitas kompetitif.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara empiris pengaruh *self-efficacy*, dukungan sosial, serta ketersediaan fasilitas dan lingkungan belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa yang tergabung dalam Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Esport di Universitas Negeri Surabaya. Secara khusus, penelitian ini diarahkan untuk mengidentifikasi sejauh mana keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya dalam mengelola tuntutan akademik dan nonakademik, bentuk serta intensitas dukungan sosial yang diterima dari lingkungan sekitar, serta kecukupan fasilitas dan lingkungan belajar yang tersedia berkontribusi terhadap capaian akademik mahasiswa yang aktif dalam kegiatan esport. Kontribusi teoretis dari penelitian ini terletak pada pengayaan kajian multidisipliner yang mengintegrasikan perspektif psikologi pendidikan, sosiologi pendidikan, dan manajemen pendidikan dalam menjelaskan determinan prestasi akademik mahasiswa di era digital dan kompetitif, khususnya pada kelompok mahasiswa yang memiliki karakteristik aktivitas nonakademik intensif seperti UKM Esport. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memperluas model konseptual mengenai prestasi akademik dengan menempatkan *self-efficacy*, dukungan sosial, dan lingkungan belajar sebagai konstruk yang saling berinteraksi dalam konteks mahasiswa esport, yang hingga saat ini masih relatif minim dikaji dalam literatur nasional. Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi berupa

rekomendasi berbasis data bagi pihak universitas, pengelola UKM Esport, serta dosen pembimbing dalam merancang kebijakan dan program pendampingan yang lebih adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa esport, baik dalam aspek penguatan psikologis, pengembangan sistem dukungan sosial, maupun penyediaan fasilitas belajar yang memadai. Temuan penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa UKM Esport dalam mengelola strategi belajar yang lebih efektif dan seimbang antara tuntutan akademik dan aktivitas kompetitif, sehingga prestasi akademik tetap dapat dipertahankan secara optimal tanpa mengorbankan pengembangan minat dan bakat di bidang esport.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang diterapkan dalam kajian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain asosiatif komparatif dan bersifat explanatory research yang bertujuan menjelaskan hubungan kausal antarvariabel melalui pengujian hipotesis secara statistik. Penelitian kuantitatif dipilih karena memungkinkan pengukuran variabel self-efficacy, social support, fasilitas belajar, dan prestasi akademik dalam bentuk data numerik yang dapat dianalisis secara objektif dan terstruktur menggunakan prosedur statistik inferensial (Ali, 2022; Sugiyono, 2022). Jenis penelitian asosiatif digunakan untuk mengidentifikasi besaran pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat baik secara parsial maupun simultan melalui analisis regresi linear berganda yang relevan dengan tujuan penelitian. Desain komparatif dimanfaatkan untuk membandingkan kondisi prestasi akademik mahasiswa berdasarkan perbedaan tingkat self-efficacy, social support, dan fasilitas belajar yang dimiliki responden. Kerangka explanatory research memberikan dasar metodologis yang kuat dalam menjelaskan hubungan sebab-akibat antarvariabel sehingga hasil penelitian tidak hanya bersifat deskriptif tetapi juga mampu memberikan penjelasan empiris yang mendalam mengenai fenomena yang diteliti (Creswell, 2018). Fokus penelitian diarahkan pada mahasiswa yang tergabung dalam UKM Esport Universitas Negeri Surabaya sebagai unit analisis utama guna memperoleh gambaran yang representatif terkait pengaruh faktor psikologis, sosial, dan lingkungan belajar terhadap prestasi akademik.

Proses penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Surabaya dengan populasi seluruh mahasiswa aktif yang tergabung dalam UKM Esport pada periode akademik 2023–2025 yang berjumlah 100 orang sehingga teknik sampel jenuh diterapkan dengan melibatkan seluruh anggota populasi sebagai responden penelitian (Sugiyono, 2018). Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen kuesioner berbasis skala Likert empat tingkat yang dirancang untuk mengukur konstruk psikologis dan sosial secara kuantitatif serta menghindari kecenderungan jawaban netral yang dapat mengaburkan kejelasan sikap responden (Azwar, 2019). Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator teoritis yang relevan dengan masing-masing variabel serta diuji kelayakannya melalui uji validitas menggunakan Pearson Product Moment dan uji reliabilitas dengan koefisien Alpha Cronbach menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Tahapan analisis data diawali dengan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas Kolmogorov–Smirnov, uji linearitas, uji multikolinieritas, dan uji heterokedastisitas untuk memastikan terpenuhinya asumsi regresi. Teknik analisis utama menggunakan regresi linear berganda disertai uji t, uji F, dan koefisien determinasi guna mengetahui pengaruh parsial, simultan, serta kontribusi masing-masing variabel independen terhadap prestasi akademik mahasiswa (Ghozali, 2016). Seluruh rangkaian metode penelitian dirancang secara sistematis dan terintegrasi agar hasil penelitian memiliki validitas ilmiah yang kuat serta mampu menjawab tujuan penelitian secara akurat dan komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji T ini dimanfaatkan guna mengkaji seberapa jauh pengaruh atau hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini, uji t digunakan untuk menguji Pengaruh Self-Efficacy terhadap Prestasi Akademik, Pengaruh Social Support terhadap Prestasi Akademik dan Pengaruh Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Akademik. Hipotesis diterima apabila nilai signifikansi $< 0,05$, berikut ini adalah hasil pengujian Uji T menggunakan media SPSS sebagai alat

bantu:

Tabel 1. Uji T

		<i>Coefficients^a</i>				
<i>Model</i>		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1	<i>(Constant)</i>	1.768	.425		4.161	.000
	<i>Fasilitis Belajar</i>	.251	.107	.230	2.352	.004
	<i>Social Support</i>	.169	.118	.138	1.436	.000
	<i>Self Efficacy</i>	.219	.118	.183	1.854	.04

Berdasarkan hasil uji t, ketiga variabel independen terbukti berpengaruh signifikan terhadap Prestasi Akademik, ditunjukkan oleh nilai signifikansi < 0,05 pada semua variabel. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Self Efficacy, Social Support, dan Fasilitas belajar masing-masing memiliki kontribusi yang nyata dalam meningkatkan Prestasi Akademik, sehingga seluruh variabel layak dipertahankan dalam model regresi.

Tabel 2. Hasil Uji F

<i>Model Summary^b</i>				
<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	.421a	.177	.152	.53147

Berdasarkan hasil analisis, nilai R Square sebesar 0,177 menunjukkan bahwa model regresi mampu menjelaskan 17,7% variasi Prestasi Akademik melalui variabel Self-Efficacy, Social Support, dan fasilitas belajar sementara itu, sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel independen memberikan kontribusi yang cukup kuat terhadap Prestasi Akademik meskipun masih terdapat variabel lain yang berpotensi memengaruhi secara signifikan.

Prestasi akademik dalam konteks pendidikan tinggi dipahami sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran yang mencerminkan penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi mahasiswa sebagaimana dirancang dalam kurikulum perguruan tinggi. Menurut (Hulwani, 2024) menegaskan bahwa prestasi akademik berfungsi sebagai tolok ukur efektivitas proses pembelajaran yang telah dijalani oleh peserta didik. Pemahaman tersebut diperkuat oleh pandangan (Mudawama, 2022) yang menyatakan bahwa prestasi akademik mencerminkan kualitas dan kuantitas pengetahuan yang berhasil dikuasai mahasiswa selama proses pendidikan berlangsung. Aktivitas mahasiswa dalam UKM Esport sering kali dipersepsikan sebagai kegiatan yang berpotensi mengganggu fokus akademik. Temuan penelitian ini justru menunjukkan bahwa keterlibatan dalam UKM Esport tidak secara otomatis menurunkan prestasi akademik ketika mahasiswa memiliki sumber daya psikologis dan sosial yang memadai. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa faktor internal dan eksternal berkontribusi terhadap kemampuan mahasiswa dalam menjaga keseimbangan antara aktivitas akademik dan non-akademik. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa prestasi akademik merupakan hasil akumulasi dari berbagai faktor pendukung yang bekerja secara simultan. Konteks ini menempatkan penelitian sebagai kontribusi penting dalam memperluas pemahaman mengenai dinamika prestasi akademik mahasiswa aktif organisasi.

Hasil uji prasyarat analisis yang menunjukkan terpenuhinya asumsi normalitas, linearitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas memberikan dasar metodologis yang kuat dalam

penggunaan regresi linear berganda. Keabsahan model analisis memastikan bahwa hubungan antara self-efficacy, dukungan sosial, dan fasilitas belajar terhadap prestasi akademik dapat diinterpretasikan secara ilmiah dan objektif. Nilai konstanta regresi sebesar 1,234 mengindikasikan adanya nilai dasar prestasi akademik yang tetap dimiliki mahasiswa meskipun variabel bebas berada pada kondisi minimal. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa prestasi akademik dipengaruhi pula oleh faktor lain seperti motivasi intrinsik, minat belajar, dan karakteristik individu mahasiswa. Menurut (Suttriso, 2021) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan faktor penting dalam pencapaian tujuan pendidikan yang bersumber dari dorongan internal dan lingkungan sekitar. Menurut (Lestary, 2023) menekankan bahwa motivasi intrinsik memiliki keterbatasan ketika mahasiswa tidak mampu menemukan relevansi materi pembelajaran dengan minat pribadi. Temuan ini relevan dengan kondisi mahasiswa UKM Esport yang harus mengelola motivasi belajar di tengah tuntutan aktivitas kompetitif. Keberadaan faktor lain di luar model penelitian menunjukkan kompleksitas determinan prestasi akademik dalam pendidikan tinggi. Kerangka analisis ini memperkuat argumen bahwa penelitian lanjutan perlu memasukkan variabel tambahan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

Pengaruh positif self-efficacy terhadap prestasi akademik mahasiswa UKM Esport menunjukkan pentingnya keyakinan individu terhadap kemampuan diri dalam menghadapi tuntutan akademik. Sudut pandang (Bandura, 1997) mendefinisikan self-efficacy sebagai keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam mengorganisasi dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk mencapai kinerja tertentu. Definisi tersebut menempatkan self-efficacy sebagai fondasi psikologis dalam proses pengambilan keputusan dan ketekunan belajar. Menurut (Feist et al., 2010) menjelaskan bahwa self-efficacy mencerminkan keyakinan individu mengenai kemampuan dirinya dalam menyelesaikan tugas dan menghadapi situasi tertentu. Mahasiswa UKM Esport dengan tingkat self-efficacy tinggi cenderung memiliki persepsi positif terhadap tantangan akademik yang dihadapi. Keyakinan tersebut mendorong mahasiswa untuk tetap berusaha meskipun mengalami tekanan akademik dan jadwal latihan yang padat. Hasil uji t yang signifikan menunjukkan bahwa peningkatan self-efficacy sejalan dengan peningkatan prestasi akademik. Menurut (Putri & Santoso, 2025) juga menemukan bahwa self-efficacy berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa. Konsistensi temuan ini memperkuat posisi self-efficacy sebagai determinan utama keberhasilan akademik mahasiswa aktif organisasi.

Dukungan sosial terbukti memiliki pengaruh positif terhadap prestasi akademik mahasiswa yang tergabung dalam UKM Esport. Dukungan sosial mencakup bantuan emosional, informasional, dan instrumental yang diterima individu dari lingkungan sekitarnya. Mahasiswa yang memperoleh dukungan dari keluarga, teman sebaya, dan lingkungan kampus cenderung memiliki ketahanan psikologis yang lebih baik dalam menghadapi tekanan akademik. Menurut (Suttriso, 2021) menyatakan bahwa motivasi belajar yang bersumber dari lingkungan sekitar berperan penting dalam menjaga konsistensi usaha belajar mahasiswa. Dukungan sosial memberikan rasa aman dan pengakuan yang meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam menjalani peran ganda sebagai pelajar dan atlet esport. Kondisi tersebut memungkinkan mahasiswa untuk mempertahankan fokus akademik meskipun terlibat dalam aktivitas kompetitif. Mahasiswa yang merasa dihargai dan didukung menunjukkan tingkat stres akademik yang lebih rendah. Dukungan sosial juga berperan sebagai faktor protektif terhadap kelelahan akademik yang sering dialami mahasiswa aktif organisasi. Temuan ini menegaskan bahwa lingkungan sosial yang kondusif merupakan elemen penting dalam menunjang keberhasilan akademik mahasiswa.

Pengaruh positif fasilitas belajar terhadap prestasi akademik menunjukkan pentingnya aspek lingkungan fisik dan teknologi dalam proses pembelajaran mahasiswa. Fasilitas belajar mencakup ketersediaan ruang belajar yang nyaman, akses teknologi informasi, serta sarana pendukung akademik lainnya. Mahasiswa UKM Esport membutuhkan fasilitas belajar yang memadai untuk mengoptimalkan waktu belajar di sela aktivitas non-akademik. Ketersediaan teknologi pembelajaran memungkinkan mahasiswa untuk mengakses materi secara fleksibel dan efisien (Mudawama, 2022). Lingkungan belajar yang kondusif berkontribusi terhadap peningkatan konsentrasi dan efektivitas belajar. Kondisi fasilitas yang memadai juga membantu

mahasiswa dalam mengelola waktu belajar secara mandiri. Fasilitas belajar yang baik berperan sebagai penunjang utama dalam menjaga kualitas pembelajaran mahasiswa aktif organisasi. Keterbatasan fasilitas berpotensi menurunkan motivasi dan efektivitas belajar mahasiswa. Temuan ini menegaskan bahwa dukungan institusional melalui penyediaan fasilitas belajar merupakan strategi penting dalam meningkatkan prestasi akademik mahasiswa.

Hasil uji F menunjukkan bahwa self-efficacy, dukungan sosial, dan fasilitas belajar secara simultan berpengaruh signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa UKM Esport Universitas Negeri Surabaya. Pengaruh simultan ini menunjukkan adanya keterkaitan erat antara faktor psikologis, sosial, dan lingkungan dalam menentukan capaian akademik mahasiswa. Nilai koefisien determinasi sebesar 0,177 mengindikasikan bahwa ketiga variabel tersebut menjelaskan 17,7 persen variasi prestasi akademik. Persentase tersebut menunjukkan kontribusi yang bermakna meskipun masih terdapat faktor lain di luar model penelitian. Motivasi belajar, minat akademik, dan manajemen waktu diduga menjadi faktor tambahan yang memengaruhi prestasi akademik mahasiswa. Menurut (Lestary, 2023) menekankan bahwa motivasi intrinsik dapat menurun ketika materi pembelajaran dianggap tidak relevan. Kondisi ini relevan bagi mahasiswa UKM Esport yang memiliki minat kuat pada bidang non-akademik. Keterpaduan ketiga variabel dalam model penelitian memperlihatkan bahwa peningkatan prestasi akademik memerlukan pendekatan multidimensional. Temuan ini memberikan dasar empiris bagi pengembangan kebijakan pendidikan yang lebih holistik.

Penguatan self-efficacy memungkinkan mahasiswa untuk menghadapi tuntutan akademik dengan keyakinan dan ketekunan yang lebih tinggi. Dukungan sosial memberikan landasan emosional dan motivasional yang membantu mahasiswa dalam menjaga keseimbangan peran. Ketersediaan fasilitas belajar yang memadai memperkuat efektivitas proses pembelajaran mahasiswa. Kombinasi ketiga faktor tersebut menciptakan kondisi yang kondusif bagi keberhasilan akademik mahasiswa aktif organisasi. Temuan ini mempertegas pentingnya perhatian institusi terhadap aspek psikologis, sosial, dan lingkungan belajar mahasiswa. Pendekatan pengembangan mahasiswa yang terintegrasi diperlukan untuk mendukung prestasi akademik secara berkelanjutan. Konteks UKM Esport menunjukkan bahwa prestasi akademik dapat berjalan seiring dengan aktivitas non-akademik yang intensif. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pengelolaan mahasiswa berbasis minat dan bakat di perguruan tinggi.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan simpulan komprehensif yang menegaskan adanya hubungan positif dan signifikan antara efikasi diri, dukungan sosial, serta ketersediaan sarana belajar dengan capaian akademik mahasiswa yang tergabung dalam UKM Esport di Universitas Negeri Surabaya. Efikasi diri berperan penting dalam membentuk keyakinan mahasiswa terhadap kemampuan mengelola tuntutan akademik dan nonakademik sehingga mendorong performa belajar yang optimal dan konsistensi prestasi akademik. Dukungan sosial dari keluarga, rekan sebaya, komunitas UKM, dan lingkungan akademik berfungsi sebagai penguatan psikologis yang meningkatkan motivasi, ketahanan belajar, serta kemampuan adaptasi mahasiswa terhadap kompleksitas beban studi. Ketersediaan fasilitas belajar yang memadai, baik sarana fisik, akses teknologi, maupun lingkungan belajar yang kondusif, menjadi faktor pendukung eksternal yang memfasilitasi proses pembelajaran secara efektif dan berkelanjutan. Integrasi ketiga variabel tersebut membentuk ekosistem pembelajaran holistik yang memungkinkan mahasiswa UKM Esport mempertahankan capaian akademik tanpa mengabaikan pengembangan minat dan bakat nonakademik, sekaligus menuntut peran aktif mahasiswa dalam mengembangkan efikasi diri serta dukungan institusional melalui kebijakan dan fasilitas yang adaptif.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan, terutama pada cakupan subjek yang terbatas pada mahasiswa UKM Esport di satu perguruan tinggi sehingga generalisasi temuan masih bersifat kontekstual. Fokus kajian pada tiga variabel utama juga belum sepenuhnya merepresentasikan kompleksitas faktor lain yang berpotensi memengaruhi capaian akademik, seperti motivasi intrinsik, manajemen waktu, regulasi diri, beban akademik, serta tuntutan kompetisi Esport yang dinamis, sementara penggunaan desain

kuantitatif potong lintang berpotensi menimbulkan bias subjektivitas dan belum mampu menangkap perubahan perilaku secara longitudinal. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk memperluas variabel kajian, menerapkan desain longitudinal atau metode campuran, serta melibatkan subjek dari berbagai perguruan tinggi dengan karakteristik UKM Esport yang beragam. Pengembangan kajian yang lebih komprehensif diharapkan mampu memperkaya kontribusi teoretis dan menghasilkan rekomendasi praktis yang lebih aplikatif bagi pengelolaan UKM Esport serta perumusan kebijakan pendidikan tinggi yang responsif terhadap perkembangan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, M. K. (2020). Game apa yang sering ditandingkan di turnamen e-sport. Tempo.co. <https://sport.tempo.co/read/1238822/12-game-yang-sering-ditandingkan-di-turnamen-esport>
- Anggraini, R. A. (2020). Hubungan keaktifan organisasi mahasiswa dengan prestasi akademik mahasiswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 45–54. <https://doi.org/10.24269/dpp.v8i1.2291>
- Daryono, M. F., & Lailiyah, A. M. (2021). Peran manajemen kesiswaan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Manajemen Pendidikan Indonesia*, 3(4), 87–96.
- Asih, D. & Hasanah, E. (2021). Manajemen kesiswaan dan disiplin belajar dalam mewujudkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 23–32.
- Fachruddin, & Amiruddin. (2022). Pengaruh manajemen kesiswaan terhadap prestasi belajar peserta didik di SMPS IT Al-Furqon Hidayatullah Lawe Loning Aman. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 6(2), 45–58.
- Fahrizqi, E. B., Gumantan, A., & Yuliandra, R. (2021). Pengaruh latihan sirkuit terhadap kekuatan tubuh bagian atas unit kegiatan mahasiswa olahraga panahan. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 20(1), 43–54. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v20i1.9207>
- Firmansyah, Ramadan, M. F., Lesmono, W. A., Tasrief, A. M., Pongtambing, Y. S., Amran, R., & Sampetoding, E. A. M. (2023). Sistem informasi UKM e-sport Universitas Hasanuddin berbasis web. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(1), 49–57. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i1.109>
- Hidayat, M. A., & Irwansyah. (2018). Analisis keterlibatan komunitas dalam industri permainan daring di Indonesia. *Jurnal Komunikasi Universitas Diponegoro*, 10(2), 112–124.
- Ibrahim, R., Irawan, R. H., & Niswatin, R. K. (2024). Sistem penilaian mahasiswa berprestasi pada UKM esports. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Teknologi (INOTEK)* (Vol. 8, hlm. 343–350). Universitas Nusantara PGRI Kediri. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/>
- Junta, J. N. S., Setyanti, E., Anakotta, E., & Lesilolo, H. J. (2024). Membentuk kedisiplinan dan motivasi belajar mahasiswa: Studi berdasarkan pemikiran John Dewey. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 155–162. <https://ejournal.staitbh.ac.id/index.php/learning/article/view/19477>
- Khasanah, S., Wulandari, A., Salim, N., Amalia, K., & Khamidi, A. (2025). Pengelolaan ekstrakurikuler kewirausahaan meningkatkan prestasi non-akademik siswa dan branding sekolah. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2226–2231. <http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id>
- Mahendra, M. A., & Rosmi, Y. F. (2025). Motivasi mahasiswa mengikuti unit kegiatan mahasiswa (UKM) e-sports di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. *Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga*, 5(1). <http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>
- Maula, M. S. (2021). Trend e-sport pada komunitas UINSA e-sport (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. <http://digilib.uinsby.ac.id>
- Melianti, E. O., Giatman, M., & Ernawati, E. (2023). Pengaruh manajemen kesiswaan terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Education Research*, 4(3), 1007–1013. <https://journal.unp.ac.id/index.php/eduresearch>
- Nadhira Tsurayya, A., Febriana, R., & Wildan, M. A. (2024). Peran unit kegiatan mahasiswa (UKM)

- dan konsep kepemimpinan terhadap pengembangan diri mahasiswa FEB UTM. *Jurnal Ilmiah*, 12(2), 158–173.
- Nurhidayati, M. (2025). Keaktifan berorganisasi dan pengaruhnya terhadap prestasi akademik mahasiswa Universitas YPPI Rembang. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 10(1), 55–63.
- Putri, M., Giatman, M., & Ernawati, E. (2021). Manajemen kesiswaan terhadap hasil belajar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 119. <https://doi.org/10.29210/3003907000>
- Rahmawati, L., & Putra, A. (2021). Peran organisasi mahasiswa dalam meningkatkan soft skill mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 134–143. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i2.3346>
- Rofiqoh, A., & Hidayat, R. (2025). Manajemen kesiswaan terhadap hasil belajar siswa. *JDMP: Jurnal Dimensi Manajemen Pendidikan*, 6(1), 55–66. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jdmp/article/view/13852>
- Sugandi, A. (2022). Konsep manajemen kesiswaan di SMP Islam Terpadu Al Kahfi Bogor. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v3i1.5440>
- Tatalia, T. (2025). Pengaruh partisipasi dalam unit kegiatan mahasiswa terhadap pengembangan keterampilan sosial mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 9(1), 11240–11244. <https://doi.org/10.36312/jisip.v9i1.11240>
- Yunita, D. (2021). Perancangan sistem informasi unit kegiatan mahasiswa Universitas Nasional Karangturi berbasis web. *Jurnal Ilmiah SINUS*, 19(2), 79–88. <https://doi.org/10.30646/sinus.v19i2.601>