INVESTASI : Inovasi Jurnal Ekonomi dan Akuntansi
e –ISSN : 2986-9315 | p–ISSN : 2986-5913
Volume 4 Nomor 4, Oktober 2026
DOI : https://doi.org/10.59696/investasi.v4i4.303

Dukungan Organisasi dan Efikasi Diri Kolektif: Determinan Motivasi Berprestasi Atlet Esports Sumatera Utara

Tamado Simon Sagala
Universitas Methodist Indonesia
*Korespondensi: tamadosimon@gmail.com

Submit : 25 Sept 2026 | **Diterima** : 12 Okt 2026 | **Terbit** : 15 Okt 2026

ABSTRACT

This investigation explores how institutional backing and shared team confidence shape the drive to succeed among electronic sports competitors, assessing these variables both separately and jointly. The target demographic comprised exactly 48 individuals who secured medals during the 2026 North Sumatra Esports Provincial Championship. Methodologically, the inquiry applied a total population sampling technique, ensuring every champion participated directly in the data collection process. The study adopted a descriptive quantitative framework, relying on multiple linear regression as the primary tool to interpret the statistical data. Based on the analytical outputs, providing robust organizational resources independently triggers a substantial and favorable surge in the competitors' desire to achieve. In a parallel finding, a squad's internal belief in their joint capabilities acting alone also serves as a potent catalyst for their ambition. Furthermore, when analyzed simultaneously, the combination of external management provisions and internal group confidence dictates the overall drive to win, accounting for a 53.1% variance. The findings conclude that building a championship-caliber mindset in digital sports cannot rely on fragmented strategies. True competitive zeal is born from a harmonious intersection between excellent external administrative stewardship and a healthy, unified psychological environment inside the roster. Consequently, regional athletic associations are urged to craft training blueprints that balance the funding of high-end technological facilities with dedicated psychological coaching to fortify team cohesion.

Keywords: *Organizational Support, Collective Self-Efficacy, Achievement Motivation, Esports, Sports Management*

ABSTRAK

Tujuan utama dari riset ini adalah mengevaluasi sejauh mana dukungan organisasi beserta efikasi diri kolektif memberikan dampak, baik secara individual maupun serentak, terhadap motivasi berprestasi atlet olahraga elektronik. Populasi yang dilibatkan mencakup 48 atlet peraih medali dalam ajang Kejuaraan Provinsi (Kejurprov) Esports Sumatera Utara tahun 2026. Dengan mengadopsi teknik sensus atau sampling jenuh, seluruh anggota populasi tersebut secara langsung ditarik sebagai responden observasi. Desain studi ini bersandar pada kerangka kuantitatif berjenis deskriptif, sementara proses analisis datanya dieksekusi melalui permodelan regresi linear berganda. Berdasarkan temuan empiris, terbukti bahwa dukungan organisasi secara parsial memberikan sumbangsih yang positif dan bermakna terhadap peningkatan motivasi berprestasi. Korelasi yang searah dan signifikan juga ditunjukkan secara individual oleh variabel efikasi diri kolektif terhadap dorongan berprestasi atlet. Lebih lanjut, pada pengujian secara simultan, kedua prediktor tersebut dikonfirmasi mampu mendeterminasi motivasi berprestasi secara bersama-sama dengan proporsi kontribusi mencapai 53,1 persen. Konklusi akhir dari studi ini menegaskan bahwa upaya mencetak atlet *esports* dengan mentalitas kampiun menuntut pendekatan yang menyeluruh. Tingginya hasrat untuk menorehkan prestasi pada dasarnya merupakan produk dari integrasi yang harmonis antara kualitas manajemen eksternal lembaga dan kuatnya ikatan psikologis di ranah internal regu. Sebagai implikasinya, para pemangku kebijakan keolahragaan di tingkat daerah sangat direkomendasikan untuk merancang langkah pembinaan yang memadukan investasi infrastruktur teknis dengan program pemeliharaan soliditas tim.

Kata Kunci: Dukungan Organisasi, Efikasi Diri Kolektif, Motivasi Berprestasi, Esports, Manajemen Keolahragaan

© 2026 Penulis diterbitkan oleh Soratekno Publisher.
Artikel ini merupakan publikasi akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution (CC BY) 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), yang memberikan izin kepada siapa pun untuk menggunakan, mendistribusikan, dan mereproduksi artikel ini dalam media apa pun tanpa pembatasan, dengan syarat karya asli dicantumkan sitasinya secara benar.

PENDAHULUAN

Transformasi industri olahraga elektronik (esports) dari arena hiburan digital menuju cabang olahraga prestasi kompetitif menuntut pembaruan tata kelola manajemen sumber daya manusia (SDM) keolahragaan. Berbeda dengan disiplin olahraga konvensional yang bertumpu dominan pada biomekanik fisik, esports menuntut kapasitas kognitif tingkat tinggi, transmisi visuomotorik milidetik, serta konsistensi pengambilan keputusan taktis di bawah tekanan kompetisi yang ketat (Bányai et al., 2023; Poulus et al., 2022) .

Esports saat ini telah diakui oleh pemerintah republic Indonesia sebagai salah satu cabang olahraga berprestasi yang dinaungi oleh PBESI sebagai Induk Olahraga di bawah naungan KONI, (Budiarto, 2020; Hugman, 2020) Karakteristik performa berkecepatan tinggi ini menegaskan bahwa pencapaian prestasi atlet tidak dapat disandarkan semata pada bakat mekanik individual, melainkan dipacu secara fundamental oleh dorongan psikologis untuk mengungguli standar kompetitif atau motivasi berprestasi (achievement motivation) (Garcia-Naveira et al., 2022) . Dalam lanskap pembinaan olahraga daerah di Indonesia, motivasi berprestasi menjadi determinan krusial yang menentukan persistensi dan resiliensi atlet dalam menjalani pemusatan latihan jangka panjang menuju ajang multi-event nasional (Rocha & Turner, 2024a) .

Dalam konstelasi pembinaan olahraga prestasi di Provinsi Sumatera Utara, Kejuaraan Provinsi (Kejurprov) Esports Sumatera Utara 2026 diselenggarakan sebagai tolok ukur pembibitan talenta regional. Ajang bergengsi ini merupakan fase puncak berjenjang yang mempertemukan kontingen atlet terbaik hasil seleksi Kejuaraan Kabupaten/Kota (Kejurkab/Kejurkot) se-Sumatera Utara. Diselenggarakan melalui babak kualifikasi daring sejak 13 September 2026 dan berpuncak pada partai final luring pada 20 September 2026 di Gelanggang Mahasiswa Universitas Sumatera Utara (USU), turnamen ini mempertandingkan lima nomor resmi: Mobile Legends MLBB, PUBGM, Free Fire, serta eFootball (Single dan Double). Dari perhelatan ini, dihasilkan 48 atlet peraih medali (Juara 1, 2, dan 3) yang diproyeksikan langsung masuk ke dalam radar seleksi Pemusatan Latihan Daerah (Pelatda) kontingen Sumatera Utara mengikuti PON-XXII.

Meskipun telah membuktikan keunggulannya di level provinsi, menjaga kesinambungan motivasi berprestasi para juara menuju seleksi PON 2028 menghadapi dinamika psikososial yang kompleks. Atlet digital rentan mengalami penurunan motivasi akibat kejenuhan kognitif, kecemasan performa, dan ketidakpastian dukungan pembinaan berkelanjutan (Trotter et al., 2024). Ditinjau dari perspektif manajemen SDM dan perilaku organisasi olahraga, motivasi berprestasi atlet dibentuk oleh interaksi dialektis antara stimulus eksternal kelembagaan dan keyakinan internal kolektif tim.

Faktor determinan eksternal berakar pada konstruk Perceived Organizational Support (POS) (Caesens et al., 2022).atlet yang mempersepsikan bahwa lembaga pembina—dalam hal ini Pengurus Cabang (Pengcab) ESI Kabupaten/Kota maupun Pengprov ESI Sumatera Utara—menghargai pengorbanan waktu mereka, menyediakan fasilitas latihan yang representatif, serta menjamin kesejahteraan fisik dan mentalnya, akan merespons dengan keterikatan moral dan dedikasi prestasi yang lebih tinggi. Sebaliknya, keterbatasan sarana latihan digital, ketidakjelasan akomodasi, dan minimnya kepedulian kelembagaan berisiko mereduksi rasa percaya diri dan daya juang atlet daerah dalam mengamankan medali (Kurniawan, 2020; Rocha & Turner, 2024b) .

Secara simultan, faktor determinan internal bertumpu pada efikasi diri kolektif (team collective efficacy), yakni keyakinan bersama anggota tim atas kapasitas terpadu mereka untuk mengorganisasi dan mengeksekusi strategi permainan demi mengamankan kemenangan (Fransen et al., 2022). Mengingat mayoritas nomor pertandingan Kejurprov 2026 bersifat beregu yang menuntut saling ketergantungan tugas (task interdependence), efikasi kolektif berfungsi sebagai penyangga psikologis saat tim menghadapi ketertinggalan poin. Riset keolahragaan kontemporer membuktikan bahwa tingginya efikasi dan regulasi emosi secara signifikan memperkuat motivasi pencapaian target serta konsistensi performa atlet saat bertanding di bawah tekanan kompetisi resmi (Fransen et al., 2022; Komarudin et al., 2022) .

Meskipun interaksi antara dukungan organisasi, efikasi kolektif, dan motivasi berprestasi telah banyak dikaji pada cabang olahraga fisik tradisional, studi empiris yang menguji ketiga konstruk tersebut secara terintegrasi pada populasi atlet esports elit peraih medali di Indonesia masih sangat terbatas. Sebagian besar riset esports domestik terdahulu terkonsentrasi pada analisis hukum federasi, adiksi gim daring kasual, atau kajian deskriptif industri kreatif digital. Berangkat dari kekosongan literatur tersebut, ditujukan untuk menganalisis dan membuktikan determinasi Perceived Organizational Support dan efikasi diri kolektif terhadap motivasi berprestasi pada 48 atlet peraih medali Kejurprov Esports Sumatera Utara 2026. Temuan ini

diharapkan menyumbangkan kontribusi empiris bagi literatur manajemen SDM keolahragaan digital sekaligus menjadi landasan manajerial berbasis bukti bagi ESI Sumut dan KONI dalam merancang program Pelatda menuju PON NTT-NTB 2028..

METODE PENELITIAN

Desain operasional dalam studi ini mengadopsi rancangan penyelidikan kuantitatif berdimensi deskriptif. Sasaran utamanya adalah untuk mengevaluasi besaran intervensi dari prediktor Dukungan Organisasi beserta Efikasi Diri Kolektif terhadap kriteria Motivasi Berprestasi pada kontingen jawara Kejuaraan Provinsi (Kejurprov) Esports Sumatera Utara 2026. Ajang tingkat provinsi ini merupakan arena kompetisi berjenjang yang mempertemukan delegasi elit dari berbagai kabupaten dan kota. Tingginya intensitas persiapan dan masifnya tekanan panggung untuk memperebutkan kuota pemusatan latihan daerah (Pelatda) PON 2028 diyakini menjadi katalisator kuat yang membentuk mentalitas atlet. Oleh karena itu, pengujian empiris ini diarahkan secara spesifik untuk melihat sejauh mana determinasi variabel bebas (Dukungan Organisasi dan Efikasi Diri Kolektif) mampu merekonstruksi fluktuasi pada variabel terikatnya (Motivasi Berprestasi).

Populasi dan Sampel

Mengacu pada batasan konseptual (Sugiyono, 2022) mengenai wilayah generalisasi, kelompok sasaran yang ditetapkan sebagai populasi observasi dalam riset ini mencakup seluruh atlet peraih podium (juara pertama hingga ketiga) pada ajang Kejurprov Esports Sumatera Utara 2026. Total keseluruhan delegasi yang berpartisipasi dan berhasil membawa pulang medali dari empat nomor kompetisi bergengsi—yakni *Mobile Legends, PUBG Mobile, Free Fire,* dan *eFootball*—berjumlah tepat 48 individu..

Teknik Pengambilan Sampel

Mengingat proporsi jumlah populasi yang tergolong terbatas, prosedur penarikan elemen responden dieksekusi melalui pendekatan *non-probability sampling* berbasis sensus murni atau sampling jenuh, selaras dengan kaidah metodologi yang dianjurkan oleh Sugiyono (2022). Melalui mekanisme ini, seluruh 48 atlet tersebut diikutsertakan sebagai sampel definitif secara utuh. Penetapan kriteria inklusi pada instrumen ini mewajibkan responden sebagai partisipan aktif yang telah melewati kerasnya persaingan sejak tahap kualifikasi hingga laga puncak. Syarat ini diberlakukan agar data yang terekam benar-benar merepresentasikan pemahaman mendalam sang atlet mengenai dinamika kekompakan regu, tensi turnamen, hingga wujud riil advokasi dari pengurus cabang masing-masing. Kesediaan subjek untuk merespons kuesioner secara komprehensif juga menjadi syarat mutlak demi menjamin objektivitas serta keakuratan pemetaan dorongan berprestasi pada ekosistem olahraga digital ini.

Teknik Analisis Data

Tahapan pemrosesan informasi dari lapangan akan diselesaikan menggunakan instrumen statistik regresi linear berganda. Guna menjamin presisi kalkulasi matematisnya, komputasi data dikelola sepenuhnya dengan memanfaatkan fasilitas perangkat lunak SPSS versi 26. Ekstraksi dari pengolahan tersebut diproyeksikan untuk membentuk fungsi matematis yang memodelkan arah hubungan antar variabel, di mana persamaan regresinya dikonstruksi melalui formulasi berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

Keterangan:
Y = Motivasi Berprestasi;
$\beta_1 . \beta_2$ = Koefisien Regresi Dukungan Organisasi dan Efikasi Diri;
X_1 = Dukungan Organisasi;
X_2 = Efikasi Diri Kolektif; e = Error).

Uji Validitas dan Reliabilitas

Tahapan seleksi item dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas data. Pengujian validitas dioperasikan untuk menyatakan bahwa kuesioner yang didistribusikan secara akurat dan representatif sesuai dengan indikator variabel yang telah ditetapkan. Merujuk pada ketentuan (Ghozali, 2016) , kelayakan suatu butir pernyataan dievaluasi berdasarkan nilai signifikansi yang harus lebih kecil dari 0,05 atau perolehan nilai r_{hitung} yang melampaui batas r_{tabel}. Butir

pernyataan yang gagal memenuhi kriteria statistik tersebut akan dianggap gugur dan secara otomatis dikeluarkan dari tahapan pengolahan data regresi linear berganda.

Setelah dinyatakan valid, instrumen penelitian kemudian dilanjutkan pada tahap uji reliabilitas guna mengevaluasi tingkat keandalan dan konsistensi tanggapan responden. Mengacu pada standar yang dirumuskan oleh Ghozali (2016), sebuah konstruk penelitian diklasifikasikan sebagai alat ukur yang reliabel apabila koefisien menunjukkan angka di atas 0,70. Semakin tinggi nilai koefisien tersebut hingga mendekati angka satu, maka tingkat konsistensi internal dari instrumen kuesioner dinilai semakin sempurna dan layak digunakan untuk pengambilan data.

Uji Asumsi Klasik

Tahapan pertama dalam rangkaian prasyarat ini adalah uji normalitas, yang menurut (Sugiyono, 2019) bertujuan untuk mengevaluasi karakteristik distribusi nilai residual guna memastikan apakah sebarannya membentuk pola yang normal atau menyimpang. Suatu model regresi dinyatakan terbebas dari bias distribusi data apabila hasil uji statistik mencatatkan nilai sig lebih besar dari 0,05. Dalam praktiknya, pendekatan analisis yang akan diaplikasikan pada tahap ini adalah uji *Kolmogorov-Smirnov* atau *Shapiro-Wilk*, di mana pemilihan metodenya akan disesuaikan dengan proporsi jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian.

Syarat berikutnya dari sebuah model regresi yang representatif adalah ketiadaan korelasi atau hubungan linier yang sempurna antar sesama variabel independen. Untuk mendeteksi hal tersebut, dilakukan uji multikolinearitas yang berfungsi mengukur seberapa kuat tingkat keterikatan antar prediktor bebas, mengingat korelasi yang terlampau kuat akan memicu distorsi pada variabel dependen. Mengacu pada parameter, suatu model regresi dapat disimpulkan aman dan tidak mengalami gejala multikolinearitas apabila memiliki angka lebih kecil dari 10,00 serta perolehan nilai harus berada di atas 0,10.

Tahapan terakhir pada uji kelayakan model ini adalah uji heteroskedastisitas. Pengujian ini dioperasikan untuk mengidentifikasi berujuan Untuk meminimalisasi tingkat kesalahan prediksi, model regresi diwajibkan memiliki varians residual yang konstan dan stabil, atau yang lazim dikenal sebagai homoskedastisitas. data dalam suatu model dinyatakan memiliki varians yang konstan dan terbebas dari masalah heteroskedastisitas apabila probabilitas signifikansinya melampaui batas 0,05. Proses pendeteksian kelayakan ini akan diselesaikan melalui metode statistik Uji Glejser ataupun observasi pola penyebaran titik melalui grafik *Scatterplot*.

Uji Hipotesis Simultan F

Guna menakar sejauh mana kapabilitas seluruh prediktor saat mengintervensi variabel kriteria secara kolektif, instrumen operasional yang digunakan adalah pengujian statistik F. Dalam mengeksekusi pengambilan keputusannya, studi ini berpijak pada dalil (Sekaran & Bougie, 2016) ang menyaratkan adanya komparasi antara metrik empiris F_{hitung} dengan nilai kritis F_{tabel}. Hipotesis yang menyatakan hadirnya dampak gabungan tersebut baru dapat diamini bilamana perolehan F_{hitung} sukses mengungguli batas F_{tabel}. Sebagai mekanisme validasi sekunder, evaluasi ini turut meninjau probabilitas signifikansinya. Bukti bahwa prediktor memberikan determinasi serentak yang bermakna akan disahkan jika rasio signifikansi (Sig.) sukses ditekan hingga lebih rendah dari taraf nyata 0,05.

Pengujian Hipotesis Parsial t

Berpindah pada pengujian hipotesis secara mandiri, riset ini mengandalkan uji statistik t guna membedah spesifikasi daya ungkit dari masing-masing variabel independen tatkala memengaruhi variabel dependen. Secara esensial, prosedur ini menyoroti pola interaksi tunggal secara spesifik antara satu faktor penentu dengan hasil akhirnya. Merujuk kembali pada literatur Sekaran dan Bougie (2016), verifikasi atas hipotesis tunggal ini berpusat pada persandingan antara kalkulasi t_{hitung} melawan t_{tabel}. Sebuah prediktor akan diakui kebermaknaan perannya hanya jika rekam jejak t_{hitung}-nya sanggup melewati ambang batas t_{tabel}. Sebagai pelengkap instrumen konfirmasi, parameter probabilitas kesalahan (Sig.) juga dilibatkan. Status signifikansi dari sebuah variabel bebas akan terkonfirmasi secara definitif bilamana angka probabilitasnya bermukim di bawah margin toleransi 5% atau 0,05.

Koefisien Determinasi (R^2)

Tahapan analisis kelayakan model yang terakhir adalah pengukuran koefisien determinasi (R^2), yang kerap diasosiasikan sebagai representasi dari sumbangan efektif. Tujuan utama dari

pengujian ini adalah untuk menakar faktot persentase kontribusi variabel-variabel independen di model dapat menjelaskan fluktuasi pada variabel dependen. Sekaran dan Bougie (2016) mengemukakan bahwa rentang nilai koefisien ini bergerak dari angka nol hingga satu (0–1). Semakin perolehan angkanya membesar dan mendekati nilai mutlak satu, maka semakin tinggi pula daya peramal atau proporsi sumbangan dari variabel Dukungan Organisasi beserta Efikasi Diri Kolektif dalam menerangkan fenomena variasi yang terjadi pada variabel Y Motivasi Berprestasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Instrument

Uji Validitas

Tabel 1. Rekapitulasi Pengujian Validitas Kuesione

Variabel	Item Kuesioner	r hitung	Keterangan
Dukungan Organisasi (X1)	DO 1	0.779	Lebih Besar dari r Tabel
	DO 2	0.673	Lebih Besar dari r Tabel
	DO 3	0.742	Lebih Besar dari r Tabel
	DO 4	0.783	Lebih Besar dari r Tabel
	DO 5	0.873	Lebih Besar dari r Tabel
	DO 6	0.758	Lebih Besar dari r Tabel
	DO 7	0.844	Lebih Besar dari r Tabel
	DO 8	0.797	Lebih Besar dari r Tabel
	DO 9	0.781	Lebih Besar dari r Tabel
Efikasi Diri Kolektif (X2)	EDK 1	0.679	Lebih Besar dari r Tabel
	EDK 2	0.748	Lebih Besar dari r Tabel
	EDK 3	0.769	Lebih Besar dari r Tabel
	EDK 4	0.764	Lebih Besar dari r Tabel
	EDK 5	0.752	Lebih Besar dari r Tabel
	EDK 6	0.863	Lebih Besar dari r Tabel
	EDK 7	0.754	Lebih Besar dari r Tabel
	EDK 8	0.764	Lebih Besar dari r Tabel
	EDK 9	0.765	Lebih Besar dari r Tabel
Motivasi Berprestasi (Y)	MP 1	0.609	Lebih Besar dari r Tabel
	MP 2	0.682	Lebih Besar dari r Tabel
	MP 3	0.722	Lebih Besar dari r Tabel
	MP 4	0.678	Lebih Besar dari r Tabel
	MP 5	0.8	Lebih Besar dari r Tabel
	MP 6	0.8	Lebih Besar dari r Tabel
	MP 7	0.836	Lebih Besar dari r Tabel
	MP 8	0.7	Lebih Besar dari r Tabel
	MP 9	0.579	Lebih Besar dari r Tabel

Sumber Tabel: Data diolah oleh Peneliti,2026

Merujuk pada sajian data statistik di atas, terpantau bahwa ke-27 butir pertanyaan—yang terdistribusi secara proporsional masing-masing 9 indikator untuk dimensi Dukungan Organisasi, Efikasi Diri Kolektif, serta Motivasi Berprestasi—sukses menorehkan angka koefisien korelasi (r_{hitung}) yang secara meyakinkan melampaui batas kritis r_{tabel} sebesar 0,361. Berpijak pada pemenuhan kriteria tersebut, seluruh komponen kuesioner dalam studi ini secara definitif disahkan kevalidannya.

Fenomena empiris ini mengonfirmasi bahwa redaksi kalimat pada setiap instrumen telah terartikulasi dengan sangat jernih sehingga dapat dicerna secara seragam oleh para responden. Konsekuensinya, alat ukur ini terbukti memiliki tingkat presisi yang prima dalam merepresentasikan konstruk tata kelola kelembagaan, soliditas kelompok, maupun dorongan berprestasi. Oleh karena itu, perangkat kuesioner ini dinyatakan sepenuhnya mumpuni dan memenuhi syarat kelayakan untuk diaplikasikan pada fase penjaringan data primer yang menyasar 48 kontestan peraih medali Kejurprov Esports Sumatera Utara.

Uji Reabilitas

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Batas Kritis	Keterangan
Dukungan Organisasi	9	0,941	0,700	Reliabel
Efikasi Diri Kolektif (	9	0,937	0,700	Reliabel
Motivasi Berprestasi	9	0,917	0,700	Reliabel

Sumber Tabel: Data diolah oleh Peneliti,2026

Keseluruhan instrumen variabel penelitian mencatatkan koefisien *Cronbach's Alpha* yang jauh berada di atas standar nilai kritis 0,70. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kuesioner yang digunakan terbukti sangat andal (reliabel) dan memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik. Alat ukur ini sudah memenuhi syarat secara statistik untuk didistribusikan pada tahap pengumpulan data utama kepada 48 atlet peraih medali Kejurprov Esports Sumatera Utara 2026.

Uji Asumsi Klasik

Menyusul konfirmasi atas kelayakan alat ukur melalui prosedur validitas dan reliabilitas, kerangka analitik beralih pada tahap pemenuhan prasyarat regresi. Fase ini memfokuskan pada evaluasi serangkaian asumsi klasik yang diaplikasikan terhadap himpunan data primer dari 48 kontestan peraih medali Kejurprov Esports Sumatera Utara 2026

Hasil Uji Normalitas

.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
Test Statistic	,101
Asymp. Sig. (2-tailed)	,200[c,d]

Sumber Tabel: Data diolah oleh Peneliti,2026

Merujuk pada luaran komputasi melalui pendekatan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, teridentifikasi bahwa besaran probabilitas *Asymp. Sig. (2-tailed)* mencapai angka 0,200. Mengingat perolehan metrik signifikansi tersebut secara nyata melampaui ambang batas toleransi kesalahan yang dipatok pada 0,05 (0,200 > 0,05), maka dapat ditarik konklusi bahwa sebaran nilai residual pada model regresi ini telah berdistribusi secara normal dan terbebas dari bias keragaman data.

Hasil Uji Multikolinearitas

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinearitas

	Tolerance	VIF
Dukungan Organisasi	,568	1,762
Efikasi Diri Kolektif	,568	1,762

Sumber Tabel: Data diolah oleh Peneliti,2026

Berdasarkan ekstraksi data pada pengujian korelasi antar-prediktor, terpantau bahwa dimensi Dukungan Organisasi maupun Efikasi Diri Kolektif secara seragam menorehkan metrik *Tolerance* sebesar 0,568 yang dibarengi dengan rasio *Variance Inflation Factor* (VIF) di level 1,762. Oleh karena perolehan parameter tersebut secara mutlak mematuhi standar kelayakan—yakni *Tolerance* yang melampaui batas 0,10 serta VIF yang tertahan di bawah rentang 10,00—maka persamaan regresi ini dikonfirmasi sepenuhnya bersih dari ancaman multikolinearitas. Fakta empiris ini sekaligus menegaskan bahwa kedua variabel independen tersebut beroperasi secara otonom (saling lepas) dan tidak saling berhimpitan secara statistik ketika memproyeksikan fluktuasi pada Motivasi Berprestasi.

Hasil Uji Heteroskedastisitas

Tabel 5. Hasil Uji heteroskedastisitas

Coefficients[a]					
Model	**Unstandardized Coefficients**		**Standardized Coefficients**	**t**	**Sig.**
	B	**Std. Error**	**Beta**		
1 (Constant)	,170	2,385		,071	,943
Dukungan Organisasi	,101	,069	,283	1,472	,148
Efikasi Diri Kolektif	-,038	,083	-,087	-,453	,653

Sumber Tabel: Data diolah oleh Peneliti,2026

Merujuk pada pemaparan angka di Tabel 7, penjabaran dari evaluasi statistik melalui pendekatan uji Glejser memperlihatkan bahwa probabilitas signifikansi untuk prediktor Dukungan Organisasi mencatatkan angka 0,148. Perolehan tersebut secara nyata berada di atas ambang batas toleransi kesalahan 5% atau 0,05. Pola yang identik turut teridentifikasi pada prediktor Efikasi Diri Kolektif, di mana tingkat signifikansinya mencapai 0,653 dan terbukti jauh melampaui taraf nyata 0,05. Mengingat seluruh variabel bebas yang diregresikan terhadap nilai residual mutlaknya sukses memperoleh angka signifikansi di atas 0,05, maka dapat ditarik konklusi akhir bahwa persamaan regresi dalam studi ini mempunyai varians yang konstan (homoskedastis) dan sepenuhnya aman dari indikasi gangguan heteroskedastisitas.

Uji Hipotesis

Hasil Uji Parsial T

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Pengujian Hipotesis Parsial

Variabel Prediktor	Koefisien Regresi (B)	Std. Error	Koefisien Beta	t-hitung	Signifikansi	Keterangan
Dukungan Organisasi (X1)	0.343	0.114	0.398	3.003	0.004	Signifikan
Efikasi Diri Kolektif (X2)	0.433	0.138	0.417	3.144	0.003	Signifikan

Sumber Tabel: Data diolah oleh Peneliti,2026

Merujuk pada luaran data statistik yang tertera pada Tabel 8, evaluasi terhadap hipotesis pertama (H_1) mengonfirmasi kebermaknaan relasi antara Dukungan Organisasi dengan Motivasi Berprestasi. Prediktor pertama ini sukses merekam besaran t_{hitung} di angka 3,003 yang didampingi oleh tingkat probabilitas 0,004. Mengingat kalkulasi t_{hitung} tersebut berhasil melampaui batas t_{tabel} (3,003 > 2,014) dan rasio kesalahannya sangat minim (0,004 < 0,05), maka H_1 secara empiris dinyatakan sah dan diterima.

Lebih lanjut, pada tahapan pembuktian hipotesis kedua (H_2) mengenai determinasi Efikasi Diri Kolektif terhadap Motivasi Berprestasi, instrumen SPSS menampilkan perolehan t_{hitung} sebesar 3,144 berbarengan dengan signifikansi 0,003. Pola yang tercipta ini sejalan dengan variabel pendahulunya, di mana perbandingan t_{hitung} sukses mengungguli t_{tabel} (3,144 > 2,014) serta rasio signifikansinya menembus syarat kelayakan mutlak (0,003 < 0,05).

Di sisi lain, penerapan model regresi linear berganda dalam studi ini difungsikan guna memetakan trayektori serta magnitud intervensi dari prediktor Dukungan Organisasi (X_1) maupun Efikasi Diri Kolektif (X_2) terhadap variabel kriteria Motivasi Berprestasi (Y). Ekstraksi data komputasional tersebut menghasilkan sebuah estimasi matematis yang diformulasikan ke dalam persamaan berikut: $Y = 8\,845 + 0\,343X_1 + 0\,433X_2$.

Mengacu pada konstruksi fungsi regresi di atas, teridentifikasi besaran nilai konstanta (α) pada angka 8,845. Konfigurasi ini membawa interpretasi bahwa seandainya tidak ada sama sekali injeksi dari variabel Dukungan Organisasi beserta Efikasi Diri Kolektif (atau diasumsikan bernilai absolut nol), maka fondasi awal dari Motivasi Berprestasi yang secara alamiah telah mengakar pada diri jawara Kejurprov Esports Sumatera Utara 2026 adalah konstan di level 8,845 satuan.

Berikutnya, parameter koefisien arah untuk dimensi Dukungan Organisasi (X_1) mencatatkan nilai bernuansa positif di angka 0,343. Tanda positif ini mendeskripsikan berlakunya korelasi linear yang berbanding lurus antara kualitas intervensi kelembagaan dengan motivasi para

kontestan. Implikasi taktisnya, setiap kali pihak ofisial mendongkrak kualitas dukungan mereka—baik melalui modernisasi sarana, insentif, maupun advokasi—sebanyak satu skala satuan, maka Motivasi Berprestasi atlet akan otomatis terakselerasi sebesar 0,343 satuan. Proyeksi ini berlaku dengan menetapkan asumsi bahwa variabel independen lainnya tidak mengalami pergerakan atau berada pada kondisi *ceteris paribus*.

Hasil Uji Simultan F

Tabel 7. Rekapitulasi Pengujian Hipotesis Simultan (Uji F)

Model	Sum of Squares	Derajat Bebas (df)	Mean Square	Fhitung	Signifikansi	Keterangan
Regresi	602,513	2	301,256	27,593	0,000	Signifikan
Residual	491,300	45	10,918	-	-	-
Total	1093,812	47	-	-	-	-

Sumber Tabel: Data diolah oleh Peneliti,2026

Mengevaluasi luaran komputasi varians pada Tabel 9, teridentifikasi bahwa parameter F_{hitung} sukses menembus angka 27,593 yang diiringi oleh rasio probabilitas pada level mutlak 0,000. Mengingat metrik empiris tersebut secara telak mengungguli prasyarat F_{tabel} (27,593 > 3,20) sekaligus menekan margin kesalahan hingga jauh di bawah standar 5% atau 0,05 (0,000 < 0,05), maka rumusan hipotesis ketiga (H_3) terverifikasi kelayakannya. Secara definitif, pembuktian ini mengesahkan keberadaan dampak serentak dan bermakna dari seluruh prediktor. Secara praktis, temuan empiris ini menegaskan bahwa untuk memicu gairah kompetisi yang maksimal pada ekosistem keolahragaan digital daerah, intervensi tidak bisa dilakukan secara terpisah. Pembangunan mentalitas juara menuntut harmonisasi yang utuh; tata kelola kelembagaan eksternal yang mumpuni harus beroperasi secara beriringan dengan pemeliharaan soliditas psikologis di ranah internal regu.

Hasil Uji Koefisen Determinasi

Tabel 8. Rekapitulasi Pengukuran Koefisien Determinasi

Model	Koefisien Korelasi (R)	Koefisien Determinasi (R2)	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,742	0,551	0,531	3,304

Sumber Tabel: Data diolah oleh Peneliti,2026

Beralih pada pengujian kemampuan model, ekstraksi data statistik merekam perolehan parameter *Adjusted R Square* di level 0,531. Konfigurasi numerik tersebut merepresentasikan fakta bahwa integrasi antara variabel Dukungan Organisasi beserta Efikasi Diri Kolektif sanggup mendeterminasi fluktuasi Motivasi Berprestasi sebesar 53,1 persen secara khusus pada populasi jawara Kejurprov Esports Sumatera Utara 2026.

Di sisi lain, proporsi residu sebesar 46,9 persen—yang merupakan hasil pengurangan dari rasio absolut 100 persen—tercipta akibat adanya campur tangan faktor-faktor penentu lain di luar jangkauan observasi studi ini. Komponen eksternal yang tidak diteliti tersebut diduga kuat meliputi intensitas durasi latihan, instrumen finansial tambahan, gaya kepemimpinan sang pelatih, hingga stabilitas mental bawaan atlet. Sebagai tambahan penegasan, metrik korelasi majemuk (R) yang menyentuh angka 0,742 membuktikan betapa eratnya kohesi hubungan antara kepedulian lembaga penaung dan keyakinan kolektif skuad terhadap eskalasi dorongan berprestasi para kompetitor virtual tersebut.

Pembahasan

Berdasarkan pengujian empiris yang telah dilakukan, bagian ini akan menguraikan interpretasi hasil analisis, mengaitkannya dengan kerangka teoretis, serta mendialogkannya dengan temuan-temuan penelitian terdahulu guna menegaskan kontribusi penelitian ini bagi pengembangan ilmu Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) di bidang olahraga digital.

Pengaruh Dukungan Organisasi terhadap Motivasi Berprestasi

Hasil pengujian hipotesis pertama membuktikan bahwa Dukungan Organisasi memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Motivasi Berprestasi atlet juara Kejurprov Esports Sumatera Utara 2026. Temuan ini secara teoretis memperkuat konsep *Perceived Organizational Support* (POS), di mana terdapat prinsip timbal balik (*reciprocity*) antara anggota dengan

organisasinya. Ketika atlet merasa bahwa lembaga (seperti Pengurus Cabang ESI dan KONI) sungguh-sungguh menghargai kontribusi mereka serta peduli terhadap kesejahteraan teknis dan mentalnya, atlet cenderung meresponsnya dengan komitmen dan motivasi juang yang lebih tinggi.

Dalam ekosistem *esports*, interpretasi dukungan organisasi memiliki peran yang sangat krusial dibandingkan olahraga fisik. Ketersediaan pemusatan latihan (*bootcamp*) yang terstandarisasi, stabilitas konektivitas internet (bebas dari gangguan *ping/lag*), kelayakan spesifikasi perangkat, hingga kejelasan insentif pembinaan adalah bentuk nyata kehadiran organisasi yang berasosiasi erat dengan kesiapan mental atlet.

Temuan ini sangat koheren dan memperluas cakupan penelitian dari Rocha dan Turner (2024), yang sebelumnya menyimpulkan bahwa fasilitas dan apresiasi manajemen adalah prediktor utama komitmen atlet elit. Jika Rocha dan Turner berfokus pada ranah olahraga fisik konvensional, penelitian ini memberikan kontribusi pengembangan keilmuan dengan mengindikasikan bahwa postulat tersebut juga relevan pada tata kelola atlet digital generasi Z. Organisasi keolahragaan yang hadir sebagai pelindung dan fasilitator terbukti secara empiris mampu mendorong munculnya motivasi prestasi di panggung kompetisi.

Pengaruh Efikasi Diri Kolektif terhadap Motivasi Berprestasi

Berdasarkan pengujian hipotesis kedua, Efikasi Diri Kolektif terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Berprestasi. Bahkan, analisis menunjukkan bahwa dinamika keyakinan internal kelompok ini memberikan dorongan yang sedikit lebih dominan dalam membentuk motivasi atlet dibandingkan sekadar faktor kelembagaan eksternal.

Interpretasi dari temuan ini menegaskan bahwa motivasi atlet *esports* daerah tidak lahir dari ruang hampa atau semata-mata ambisi individual. Olahraga *esports* bertumpu pada karakteristik kesalingtergantungan tugas (*task interdependence*) yang cukup masif. Ketenangan seorang *shotcaller* (kapten *in-game*), rasa saling percaya terhadap rotasi rekan setim, hingga keyakinan kolektif bahwa tim mampu membalikkan keadaan (*comeback*) saat tertinggal poin, bertindak sebagai generator psikologis utama. Atlet yang merasa berada dalam tim dengan *chemistry* yang sinkron dan mekanik yang unggul secara kolektif cenderung menunjukkan orientasi penguasaan keahlian (*mastery*) yang lebih konsisten.

Argumentasi ini sejalan dengan temuan Gürbüz, Altınkök, dan Kaban (2023) yang mengonfirmasi bahwa efikasi kolektif memprediksi pencapaian target pada cabang olahraga beregu. Kontribusi penelitian ini adalah mengisi celah literatur dengan mengindikasikan bahwa efikasi kolektif yang selama ini diukur di lapangan fisik ternyata memanifestasikan pola psikologis yang serupa di arena virtual. Tanpa adanya efikasi diri kolektif yang solid, kemampuan individu tingkat dewa sekalipun berisiko menjadi kurang optimal dalam menopang motivasi berprestasi di tingkat provinsi.

Integrasi Simultan Dukungan Organisasi dan Efikasi Diri Kolektif

Pengujian hipotesis simultan membuktikan bahwa Dukungan Organisasi dan Efikasi Diri Kolektif secara serentak memengaruhi Motivasi Berprestasi. Temuan ini secara fundamental menegaskan bahwa upaya pengembangan atlet elit bermental juara sebaiknya dirancang secara komprehensif, bukan parsial. Dorongan berprestasi pada dasarnya merupakan hasil sinergi dari dua kutub yang berkesinambungan: kutub manajerial/eksternal dan kutub psikologis/internal.

Temuan ini memberikan respons dan pengembangan atas riset García-Naveira et al. (2022) yang sebelumnya hanya menitikberatkan motivasi atlet *esports* pada regulasi kesejahteraan mental individu (mikro). Penelitian ini menggeser diskursus tersebut ke tingkat makro (Manajemen SDM), dengan menunjukkan indikasi bahwa motivasi atlet digital adalah produk dari desain tata kelola lingkungan (organisasi dan tim).

Sebagai kontribusi praktis bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan perumusan kebijakan, temuan ini memberikan panduan strategis bagi ESI Sumatera Utara. Untuk menjaring kontingen tangguh menuju PON 2028, manajemen daerah disarankan menyadari bahwa kucuran dana dan fasilitas mewah (Dukungan Organisasi) belum tentu mengoptimalkan pencapaian prestasi jika tim tersebut dipenuhi *toxic behavior* dan hilangnya rasa saling percaya (Efikasi Kolektif rendah). Sebaliknya, *chemistry* tim yang luar biasa rentan mengalami penurunan jika mereka dibiarkan berlatih secara mandiri tanpa pendampingan pengurus daerah. Oleh karena itu, sinergi yang utuh antara manajemen kelembagaan yang profesional dan pembinaan psikologi kelompok yang sehat diyakini menjadi faktor esensial dalam tata kelola ekosistem keolahragaan digital masa depan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian empiris, penelitian ini menyimpulkan bahwa dukungan organisasi dan efikasi diri kolektif, baik secara parsial maupun simultan, berperan signifikan dalam menstimulasi motivasi berprestasi atlet *esports*. Sinergi antara tata kelola fasilitas kelembagaan eksternal yang memadai dan kuatnya keyakinan dinamika internal kelompok terbukti mampu mendeterminasi lebih dari separuh faktor pembentuk motivasi atlet dalam persiapan menuju PON 2028. Meskipun temuan ini memberikan pandangan holistik bagi keilmuan Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) keolahragaan, penelitian ini memiliki keterbatasan karena ukuran dan cakupan sampel yang hanya melibatkan 48 atlet peraih medali di Kejurprov Sumatera Utara. Oleh karena itu, kesimpulan yang dihasilkan mencerminkan dinamika spesifik pada ekosistem regional tersebut dan tidak dapat digeneralisasi secara luas sebagai representasi mutlak bagi karakteristik seluruh populasi atlet *esports* di Indonesia.

REFERENSI

Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2023). The psychology of esports: A systematic literature review of player characteristics, performance, and well-being. *Journal of Behavioral Addictions*, *12*(4), 875–901. https://doi.org/10.1556/2006.2023.00063

Caesens, G., Gillet, N., Morin, A. J. S., & Stinglhamber, F. (2022). Perceived organizational support and employee well-being: A longitudinal study. *Journal of Occupational and Organizational Psychology*, *95*(4), 843–869. https://doi.org/10.1111/joop.12398

Fransen, K., Boen, F., & Mertens, N. (2022). Team psychological momentum, collective efficacy, and performance in sports: An empirical examination. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, *20*(4), 1142–1160. https://doi.org/10.1080/1612197X.2021.1948589

Garcia-Naveira, A., Jerez-Mayorga, D., & Gomez-Lopez, M. (2022). Achievement motivation and psychological well-being in competitive video game players. *Frontiers in Psychology*, *13*, 889215. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.889215

Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23* (8th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Gurbuz, B., Altinkok, M., & Kaban, E. (2023). The predictive role of team cohesion and collective efficacy on achievement goals in team sports. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, *101*(1), 12–23. https://doi.org/10.2478/pcssr-2023-0017

Komarudin, K., Suherman, A., & Gumilar, A. (2022). Pengaruh efikasi diri dan regulasi emosi terhadap motivasi berprestasi atlet remaja. *Jurnal Keolahragaan*, *10*(1), 11–20. https://doi.org/10.21831/jk.v10i1.47293

Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, *15*(2), 61–66. https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509

Poulus, D., Coulter, T. J., Trotter, M. G., & Polman, R. (2022). Longitudinal analysis of mental toughness, stress, and coping mechanisms in elite esports competitors. *Psychology of Sport and Exercise*, *61*, 102194. https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2022.102194

Rocha, C. M., & Turner, B. A. (2024a). Organizational support and elite athlete commitment: The mediating role of psychological empowerment. *Sport Management Review*, *27*(1), 45–66. https://doi.org/10.1016/j.smr.2023.05.002

Rocha, C. M., & Turner, B. A. (2024b). Organizational support and elite athlete commitment: The mediating role of psychological empowerment. *Sport Management Review*, *27*(1), 45–66. https://doi.org/10.1016/j.smr.2023.05.002

Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research Methods for Business: A Skill Building Approach* (7th ed.). John Wiley & Sons.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alphabet.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.