

Gen Z sebagai *Collaborative Achiever*: Analisis Faktor Motivasi Belajar Mahasiswa Manajemen Universitas Islam Bandung

Aditia Wirayudha^{a,1}, M. Arif Rahmadha Darma Putra KM^{b,2}, Allya Roosallyn Assyofa^{c,3},

Indah Himawati Pertiwi^{d,4}

^{a,b,c,d} Universitas Islam Bandung, Jl. Tamansari No.24 Lt. 3-4, Kota Bandung 40116, Indonesia

*¹aditia.wirayudha@unisba.ac.id; ²arifrahmadhadpkm@gmail.com; ³allyaroosallyn.mgt@gmail.com;

⁴work.indah1pertiwi@gmail.com

* Aditia Wirayudha

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p><i>Sejarah Artikel:</i> Diterima: 28 September 2025 Direvisi: 27 Oktober 2025 Disetujui: 19 Desember 2025 Tersedia Daring: 1 Januari 2026</p> <p><i>Kata Kunci:</i> <i>Generasi Z</i> <i>Struktur Motivasi</i> <i>Teori Motivasi McClelland</i> <i>Collaborative Achiever</i> <i>Analisis Faktor Eksploratori</i></p>	<p>Memahami faktor motivasi Gen-Z menjadi sesuatu yang menarik karena memerlukan penyelarasan pada metode dan tujuannya belajar sesuai dengan karakteristik unik dari Gen Z. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi struktur faktor motivasi mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan berdasarkan teori kebutuhan McClelland yang meliputi kebutuhan akan prestasi, kekuasaan, dan afiliasi. Penelitian dilakukan pada mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Islam Bandung dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode <i>Exploratory Factor Analysis</i> (EFA). Data dikumpulkan melalui kuesioner dengan skala Likert yang disebarluaskan kepada 89 responden yang dipilih menggunakan teknik <i>simple random sampling</i>. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat empat faktor utama yang memengaruhi motivasi belajar mahasiswa, yaitu: (1) <i>Achievement-Oriented with Social Control</i>, yang mencerminkan dorongan untuk meningkatkan performa, menerima umpan balik, dan merasakan kepuasan atas pencapaian; (2) <i>Powerful Achievement</i>, yang menunjukkan keinginan untuk memimpin, bertanggung jawab, dan menghadapi tantangan; (3) <i>Social-Collaborative</i>, yang mencakup kebutuhan untuk diterima, berinteraksi sosial, dan berkolaborasi; serta (4) <i>Achievement with Competitive Drive</i>, yang berorientasi pada ketercapaian target dan kompetisi. Keempat faktor tersebut menjelaskan 61,812% total varians motivasi belajar mahasiswa. Hasil penelitian ini yaitu memperkenalkan profil motivasi mahasiswa sebagai "<i>Collaborative Achiever</i>" yang mengupayakan kesuksesan akademis melalui harmoni sosial dibandingkan dengan persaingan individu. Temuan ini menawarkan opsi strategis bagi pelaksanaan pendidikan tinggi termasuk dosen menggunakan metode pengajaran berbasis permasalahan yang dirancang untuk kelompok-kelompok kecil pada mahasiswa Gen Z.</p>

ABSTRACT
<p><i>Keywords:</i> <i>Generation Zers</i> <i>Motivational Structure</i> <i>McClelland's Motivation Theory</i> <i>Collaborative Achiever</i> <i>Exploratory Factor Analysis</i></p> <p><i>Figuring out what motivates Gen Z is interesting since it means that learning techniques and goals must be in line with what makes Gen Z special. This study seeks to delineate the framework of students' motivational variables in lecture activities, grounded in McClelland's theory of wants, which encompasses the need for accomplishment, power, and affiliation. The research was performed on students enrolled in the Management Study Program at Bandung Islamic University, employing a quantitative methodology and the Exploratory Factor Analysis (EFA) technique. Data were gathered via a questionnaire employing a Likert scale, administered to 89 respondents picked through a simple random sample method. The analysis reveals four primary factors that affect students' learning motivation: (1) Achievement-Oriented with Social Control, indicating a drive to enhance performance, obtain feedback, and derive satisfaction from accomplishments; (2) Powerful Achievement, reflecting a desire to lead, assume responsibility, and confront challenges; (3) Social-Collaborative, encompassing the need for acceptance, social interaction, and collaboration; and (4) Achievement with Competitive Drive, focused on reaching objectives and fostering competition. These four factors account for 61.812% of the overall variance in student learning motivation. The findings of this study present a student motivation profile characterized as a "Collaborative Achiever," who seeks academic success through social cohesion rather than individual rivalry. These findings present strategic alternatives for the implementation of higher education, including the utilization of problem-based teaching approaches tailored for small cohorts of Generation Z students.</i></p>



1. Pendahuluan

Proses pembelajaran di perguruan tinggi di era saat ini mengalami pergeseran pengajaran dari metode konvensional yang berpusat pada dosen menuju proses pembelajaran untuk lebih berpusat kepada mahasiswa. Pendekatan ini lebih menekankan pada keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mendorong mahasiswa untuk membangun pengetahuan sendiri melalui berbagai metode (Luthfiyyah et al., 2025). Pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa ini diharapkan dapat membuat mahasiswa secara aktif membangun pengetahuan, sikap, dan perilaku yang sehingga mahasiswa mampu dan berani untuk mengemukakan pendapatannya (Sukendro & Yuliawan, 2021). Dalam konteks ini, penting bagi dosen dan pengelola di Perguruan Tinggi untuk memahami apa yang menjadi tantangan dalam pengerjaan tugas atau proyek ini agar mahasiswa tetap memiliki motivasi. Setiawan (2019), Yusnita & Muqowim (2020), Lee & Branch (2022) menjelaskan bahwa pendekatan yang berpusat pada mahasiswa yang efektif dapat meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, pemahaman konsep, dan proses berpikir kritis mahasiswa karena mahasiswa dapat membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi dan eksplorasi secara mandiri sehingga memungkinkan mahasiswa untuk menentukan kebutuhan belajarnya dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Luthfiyyah et al., 2025).

Salah satu hal yang dapat dilakukan dosen di kelas yaitu dengan membuat sebuah tugas atau proyek yang dikerjakan oleh mahasiswa. Tantangan yang sering dialami oleh mahasiswa dalam pengerjaan tugas atau proyek secara berkelompok yaitu kesulitan dalam menjaga fokus dan konsistensi dalam pembelajaran, terutama jika mahasiswa ini memiliki tugas atau proyek dari mata kuliah lain ditambah jika mahasiswa memiliki tanggung jawab dalam organisasi kemahasiswaan yang diikutinya. Khansa dan Poerwita, (2021) menjelaskan tantangan pada beban tugas, tuntutan peran serta tanggung jawabnya dalam organisasi dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar mahasiswa (Nurhariza et al., 2023). Tantangan pada beban tugas yang cukup banyak akan membuat mahasiswa tergesa-gesa dalam pengerjaan proyek kelompoknya dengan tujuan agar proyek ini dapat segera selesai, sehingga kurang memprioritaskan kualitas hasil dari proyek yang dikerjakannya (Wirayudha et al., 2024).

Mahasiswa sarjana pada era saat ini mayoritas merupakan Gen Z. Gen Z sendiri merupakan individu yang lahir pada tahun 2001 – 2020 yang didominasi oleh nilai-nilai budaya, keberagaman, kreativitas, dan inovasi (Robbins & Judge, 2024). Gen Z ini memiliki harapan terhadap *feedback* yang cukup cepat dan tinggi dikarenakan mereka perlu banyak belajar atas hal yang telah mereka lakukan sebagai akibat dari minimnya pengalaman yang mereka miliki (Dolot, 2018). Maka dari itu peran dosen untuk memberikan *feedback* atas tugas atau proyek yang dilakukan oleh para mahasiswa menjadi penting agar mereka mampu memunculkan kreativitas dan inovasi.

Tentunya untuk lebih memahami apa yang menjadi kebutuhan, tantangan, dan harapan dari mahasiswa dalam melaksanakan tugas atau proyeknya ini, pendekatan teori motivasi dapat digunakan. Motivasi merupakan sebuah proses yang memperhitungkan intensitas, arah, dan ketekunan usaha dari individu untuk mencapai tujuannya (Pinder, 2008). Tujuan ini akan mempengaruhi cara berperilaku mereka tergantung dari hasil yang mereka harapkan. Tujuan ini dapat berupa keinginan, harapan, sasaran, insentif, dan kebutuhan (Luthans et al., 2021). Salah satu teori motivasi yang relevan dengan hal ini adalah teori yang dikemukakan oleh David McClelland. Teori ini menjelaskan bahwa perilaku individu itu digerakkan oleh tiga

kebutuhan utama yaitu kebutuhan akan prestasi, afiliasi, dan kekuasaan (Griffin et al., 2020). Pada konteks mahasiswa, kombinasi dari tiga kebutuhan ini dapat mempengaruhi motivasi dalam menjalani perkuliahan.

Kebutuhan afiliasi yang kuat akan menunjukkan keinginan untuk disukai, diterima, dan dihormati (Baptista et al., 2021). Moberg & Lasher, 2011 menjelaskan bahwa kebutuhan afiliasi yang kuat cenderung menyukai situasi kerja yang kooperatif karena mereka dapat berinteraksi dengan banyak orang (Baptista et al., 2021). Kebutuhan akan prestasi yang tinggi cenderung menunjukkan suasana hati yang positif dan lebih tertarik pada tugas yang sedang dikerjakan karena tugasnya menantang (Robbins & Judge, 2022). Kebutuhan yang ketiga menurut David McClelland adalah kebutuhan untuk akan kekuasaan. Kebutuhan ini yaitu merupakan sebuah keinginan untuk mengendalikan lingkungan, orang-orang, sumber daya, informasi, dan lain sebagainya (Griffin et al., 2020).

Fachriansyah & Wulandari (2022) menjelaskan bahwa perguruan tinggi Islam di Indonesia memiliki peran strategis untuk membangun talenta yang unggul dari para mahasiswa yang dibangun atas persaudaraan dan dukungan dari sosial (Abdillah, 2024; Saputra et al., 2025). Universitas[AD4.1] Islam Bandung merupakan salah satu Perguruan Tinggi Islam Swasta besar di Kota Bandung, Jawa Barat yang memiliki banyak program studi, salah satunya adalah Program Studi Manajemen. Sebagai salah Program Studi yang memiliki jumlah mahasiswa terbanyak di Universitas Islam Bandung, tentunya para dosen perlu memahami apa yang menjadi kebutuhan dari para mahasiswa ini yang merupakan Gen Z. Hainline et.al (2010) mengemukakan bahwa sebaiknya para dosen memiliki metode-metode pengajaran yang dapat meningkatkan pemahaman, motivasi akademik, serta pengajaran yang relevan dengan tujuan karier para Gen Z (Grace-Bridges, 2018). Hati dan Winardi (2016); Kusumaningtyas, et.al (2020) mengemukakan bahwa metode pengajaran yang dilakukan oleh dosen kepada mahasiswa Gen Z ini sebaiknya menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah yang menggunakan pengoptimalan teknologi (Bafadal & Rosyid, 2024). Tentunya metode ini perlu dibangun atas nilai-nilai persaudaraan dan dukungan sosial (Saputra et al., 2025).

Namun[AD5.1] tantangan muncul dari para pihak penyelenggara akademik termasuk para dosen di Program Studi Manajemen yaitu mengenai dinamika kelompok mahasiswa dalam mengerjakan sebuah tugas atau proyek berbasis masalah yang dibangun atas nilai persaudaraan dan dukungan sosial. Wujud dari tantangan ini yaitu mengenai tanggung jawab dari setiap anggota kelompok dalam mengerjakan tugas atau proyek. Beberapa anggota kelompok mengalami kesulitan dalam membagi peran dan tanggung jawabnya dalam kelompok sebagai akibat dari banyaknya aktivitas lain yang dilakukan mahasiswa tersebut (Wirayudha et al., 2024). Hal ini berpotensi menimbulkan ketimpangan pembagian beban kerja dan tanggung jawab yang adil pada setiap anggota kelompok. Salah satu bentuk konsekuensi yang berpotensi dirasakan oleh kelompok atas ketimpangan ini yaitu beberapa anggota kelompok akan berusaha untuk mengambil peran dan tanggung jawab dari anggota lainnya untuk menyelesaikan tugas atau proyek kelompok sesuai dengan batas waktunya, namun disisi lain kualitas hasil dari tugas atau proyek yang dikerjakan bukanlah menjadi prioritas karena hanya akan berfokus pada target dan kuantitas tugas atau proyek yang dikerjakan (Wirayudha et al., 2024). Oleh karena itu, perlu untuk lebih memahami lebih dalam mengenai faktor-faktor yang memotivasi para mahasiswa Gen Z ini dalam mengerjakan sebuah tugas atau proyek yang diberikan oleh dosen agar metode pengajaran ini dapat terlaksana dengan lebih efektif.

Pendekatan teori motivasi McClelland ini tentunya sudah banyak digunakan pada konteks organisasi dan industri, namun kajian lebih mendalam yang mengidentifikasi struktur faktor motivasi mahasiswa berdasarkan teori McClelland ini masih relatif terbatas. Sebagian besar

penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada deskripsi dari setiap faktor motivasi, pengaruh motivasi terhadap prestasi akademik, keterlibatan belajar, dan lain sebagianya (Gafarurrozi et al., 2024; Maharani et al., 2024; Priyanto & Azis, 2018). Terdapat beberapa penelitian yang menggunakan analisis faktor namun tidak menggunakan pendekatan faktor motivasi dari McClelland, tetapi menggunakan pendekatan motivasi dalam konteks akademik secara umum (Cokley, 2014; Syah, 2019; Zhang et al., 2023). Selain itu terdapat penelitian yang menggunakan pendekatan teori motivasi McClelland, namun hanya berfokus pada pembelajaran secara *online* (Siok et al., 2023). Berdasarkan pemaparan ini, penulis bertujuan untuk mengidentifikasi struktur faktor motivasi mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan berdasarkan Teori Kebutuhan McClelland dan mengadaptasi proses motivasi Luthans melalui pendekatan analisis faktor pada mahasiswa Program Studi Manajemen di Universitas Islam Bandung.

Motivasi merupakan sebuah proses yang memperhitungkan intensitas, arah, dan ketekunan usaha dari individu untuk mencapai tujuannya (Pinder, 2008). Tujuan individu-individu ini akan mempengaruhi cara berperilaku mereka tergantung dari hasil yang mereka harapkan. Tujuan ini dapat berupa keinginan, harapan, sasaran, insentif, dan kebutuhan yang dijelaskan pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Proses Motivasi
Sumber: Adaptasi dari (Luthans et al., 2021).

- *Needs* muncul ketika terdapat ketidakseimbangan antara kebutuhan fisiologis atau psikologis.
- *Drives* atau motif ini terbentuk untuk mengurangi ketidakseimbangan dari *needs*.
- *Incentives* adalah bentuk akhir dari siklus motivasi yang merupakan hasil yang didapatkan dari proses pengurangan ketidakseimbangan pada *needs* dan *drives*.

Merujuk pada teori motivasi dari McClelland, kebutuhan ini terdiri dari tiga kebutuhan, yaitu kebutuhan akan prestasi, kebutuhan akan kekuasaan, dan kebutuhan akan afiliasi. Kebutuhan akan prestasi merupakan kebutuhan untuk unggul atau mencapai serangkaian standar yang telah ditentukan (Robbins & Judge, 2022). Ciri dari individu dengan kebutuhan akan prestasi yang tinggi ini yaitu individu yang inovatif, produktif, dan kompetitif yang dipengaruhi oleh pola asuh, lingkungan, dan budaya (McClelland, 1976). Kebutuhan akan kekuasaan merupakan kebutuhan untuk mempengaruhi individu lain untuk bertindak sesuai dengan keinginannya (Robbins & Judge, 2022). Ciri dari individu dengan kebutuhan akan kekuasaan yang tinggi yaitu senang berada pada otoritas tinggi, ter dorong untuk mendapatkan status, dan cenderung mencari kesempatan untuk memimpin (McClelland, 1976). Kebutuhan akan afiliasi merupakan kebutuhan untuk membangun hubungan antar personal yang bersahabat dan dekat (Robbins & Judge, 2022). Ciri dari individu dengan kebutuhan akan afiliasi yang tinggi yaitu menekankan harmonisasi dalam sebuah hubungan antar individu, menghindari konflik, lebih menyukai kerja sama dibandingkan kompetisi, dan lebih mencari persahabatan serta persetujuan sosial (McClelland, 1976).

Para mahasiswa Gen Z ini didorong oleh kebutuhan untuk memahami kegunaan pengetahuan yang mereka dapatkan dari dunia pendidikan pada karier dan kehidupan mereka di masa yang akan datang (Gutierrez, 2025). Maka dari itu tugas atau proyek yang dikerjakan

perlu dirancang berdasarkan permasalahan nyata yang akan membuat mahasiswa menggunakan pengetahuannya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Merujuk [AD7.1] pada konsep motivasi yang dikemukakan oleh David McClelland dan gambar 1 yang dikemukakan oleh Fred Luthans et.al., maka konsep motivasi belajar mahasiswa Gen Z ini dapat dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Konsep Proses Motivasi

Needs	Drives	Incentives
Achievement	Menetapkan tujuan yang menantang, sulit, tetapi realistik	Berhasil mencapai tujuannya, serta menginginkan <i>feedback</i> yang spesifik dan langsung
Power	Keinginan untuk memimpin dan mempengaruhi orang lain	Memimpin sebuah kelompok atau organisasi serta tantangan untuk melakukan perubahan
Affiliation	Ingin mendapatkan dukungan, penerimaan, dan persetujuan dari orang lain	Terlibat pada kegiatan yang memiliki interaksi sosial yang tinggi dan diterima oleh lingkungannya

Source: Adaptasi dari (Luthans et al., 2021) and David McClelland in (Griffin et al., 2020)

Penelitian ini berfokus pada motivasi mahasiswa dalam perkuliahan, sehingga penjelasan pada tabel 1 adalah sebagai berikut:

- **Need for achievement:** Mahasiswa yang memiliki kebutuhan akan prestasi yang tinggi cenderung akan memiliki tujuan dalam perkuliahan yang cukup menantang dan sulit untuk dicapai tetapi masih realistik. Hasil yang mereka harapkan dari hal ini adalah kepuasan jika dapat mencapai tujuannya serta mendapatkan *feedback* yang spesifik dari dosen, pembimbing, mahasiswa lainnya, atau hasil penilaian yang diperoleh dari tugas atau proyek yang telah dikerjakan. Sebagai contoh jika mahasiswa terlibat dalam sebuah proyek lapangan secara berkelompok dan harus mempresentasikan hasilnya, tetapi persiapannya kurang baik, maka mahasiswa dengan kebutuhan prestasi tinggi cenderung akan mengatur ulang laporan, materi presentasi proyek, serta mengambil porsi pekerjaan lebih banyak dari anggota kelompok lainnya agar hasilnya maksimal.
- **Need for power:** Mahasiswa yang memiliki kebutuhan akan kekuasaan yang tinggi cenderung akan termotivasi untuk memimpin dan mempengaruhi orang lain pada sebuah kelompok atau organisasi karena ingin membawa perubahan pada kelompok atau organisasi itu. Sebagai contoh ketika mahasiswa menjadi ketua himpunan karena ingin membawa perubahan pada himpunan tersebut dengan rancangan program kerja, mengkoordinasikan anggota himpunan, serta mengeluarkan gagasan dan arahan yang dipatuhi oleh anggotanya.
- **Need for affiliation:** Mahasiswa yang memiliki kebutuhan akan afiliasi yang tinggi cenderung menginginkan dukungan, penerimaan, dan persetujuan dari rekan dan dosennya. Mahasiswa ini akan sangat terlibat aktif pada sebuah kelompok atau organisasi karena dia berhadap dengan cara seperti itu dia akan mendapatkan interaksi sosial dan dukungan yang tinggi dari kelompok atau organisasinya.

Berdasarkan pemaparan yang telah dikemukakan oleh penulis, maka pertanyaan penelitiannya yaitu:

1. Bagaimana struktur faktor motivasi belajar yang terbentuk pada mahasiswa Gen-Z di Program Studi Manajemen Universitas Islam Bandung?
2. Faktor motivasi manakah yang paling mendominasi dalam memengaruhi perilaku belajar mereka?

2. Metode

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu kuantitatif, penelitian yang didasarkan pada pengukuran atau kuantifikasi sebuah fenomena yang diteliti (Dubey & Kothari, 2022). Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Exploratory Factor Analysis* (EFA). *Exploratory Factor Analysis* (EFA) merupakan metode statistik multivariat yang bertujuan untuk menyelidiki struktur faktor pada sebuah variabel (Fontaine, 2004; Sürütü et al., 2022). Populasi dalam penelitian ini merupakan mahasiswa aktif Program Studi Manajemen Universitas Islam Bandung angkatan 2019 hingga 2023 dengan jumlah 523 mahasiswa. Bentuk sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu *probability sampling* dengan teknik *simple random sampling*. Untuk menentukan jumlah sampel minimum pada penelitian ini, penulis melakukan perhitungan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat *Acceptable Margin of Error* (*e*) sebesar 10%. Didapatkan jumlah sampel minimum dalam penelitian ini sebesar 84 mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Islam Bandung.

Selanjutnya penulis mengumpulkan data primer dengan menyebarkan kuesioner. Instrumen dalam kuesioner diukur menggunakan skala Likert yang terdiri dari 5 poin (1 = sangat tidak setuju; 5 = sangat setuju). Item kuesioner yang disebarluaskan dalam penelitian ini mengadopsi dari Steers & Braunstein yang kemudian terdapat penyesuaian narasi kuesioner agar relevan dengan konteks motivasi pada mahasiswa (Griffin et al., 2020). Item kuesioner ini terdiri dari 15 pernyataan yang mewakili konsep motivasi dari David McClelland yaitu *need for achievement* (5 item pernyataan), *need for power* (5 item pernyataan), dan *need for affiliation* (5 item pernyataan). Item kuesioner dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Item Kuesioner

No.	Item Pernyataan	Kata Kunci	Tema
1	Saya berusaha keras untuk terus meningkatkan performa belajar saya.	Peningkatan performa	Achievement
2	Saya senang tantangan. Dalam kuliah atau organisasi, saya suka mengambil tugas yang sulit.	Tantangan	Achievement
3	Ketika belajar atau mengerjakan proyek, saya ingin tahu bagaimana perkembangan hasil kerja saya.	Feedback	Achievement
4	Saya cenderung menetapkan target belajar atau kegiatan yang realistik, dan biasanya tercapai.	Ketercapaian target	Achievement
5	Saya merasa puas jika berhasil menyelesaikan tugas kuliah atau kegiatan yang sulit.	Puas atas pencapaian	Achievement
6	Saya suka kompetisi. Saya senang menang dalam lomba, akademik, maupun kegiatan lain.	Berorientasi Pada Kemenangan	Power
7	Saya suka memimpin. Saya senang menjadi penanggung jawab dalam kelompok atau proyek.	Penanggung jawab	Power
8	Jika saya tidak setuju dengan pendapat orang lain, saya akan menyampaikan pendapat saya dengan jujur.	Komunikatif	Power
9	Penting bagi saya agar orang lain bisa menerima dan setuju dengan ide saya.	Mempengaruhi	Power
10	Salah satu tujuan saya adalah memiliki lebih banyak kendali atas apa yang terjadi di sekitar saya.	Memegang Kendali	Power
11	Saat belajar atau berorganisasi, saya sering ngobrol santai tentang hal di luar tugas dengan teman-teman.	Interaksi sosial	Affiliation
12	Penting bagi saya untuk disukai oleh orang-orang di sekitar saya.	Penerimaan sosial	Affiliation
13	Banyak teman kuliah atau organisasi saya juga menjadi teman dekat di luar kegiatan.	Hubungan sosial	Affiliation
14	Saya senang menjadi bagian dari organisasi, komunitas, atau kelompok di kampus.	Keterlibatan	Affiliation
15	Saya lebih suka belajar atau bekerja sama dalam kelompok dibandingkan sendirian.	Kolaborasi	Affiliation

Sumber: Adaptasi dari Steers and Braunstein (Griffin et al., 2020)

Pengolahan data dari item kuesioner ini menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 25 yang dimulai dari pengujian normalitas data sebagai syarat untuk melakukan analisis metode *Exploratory Factor Analysis (EFA)*.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > dari 0.05, oleh karena itu dapat dijelaskan bahwa seluruh data penelitian bersifat normal dan dapat dilakukan pengujian selanjutnya. Untuk memastikan bahwa setiap indikator dalam instrumen penelitian benar-benar merepresentasikan konstruk motivasi belajar mahasiswa, dilakukan analisis *Exploratory Factor Analysis (EFA)*. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi struktur laten dari sekumpulan variabel yang diamati, sehingga dapat diketahui kelompok indikator yang membentuk faktor-faktor utama dalam konstruksi motivasi. Melalui EFA, peneliti dapat menentukan jumlah faktor dominan yang muncul serta hubungan antar indikator dalam masing-masing faktor. Berdasarkan hasil analisis menggunakan (EFA), diperoleh bahwa dari 15 indikator motivasi belajar mahasiswa yang diuji, hanya 13 indikator yang memenuhi syarat validitas dan dapat diinterpretasikan lebih lanjut. Proses rotasi menghasilkan empat komponen utama atau faktor dominan yang menjelaskan variabilitas motivasi belajar mahasiswa.

Berdasarkan hasil analisis *Exploratory Factor Analysis (EFA)*, proses ekstraksi menggunakan metode *Principal Component Analysis (PCA)* hasil analisis menunjukkan data sebagai berikut:

Tabel 3. Total Variance Explained

Komponen t	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings			Rotation Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	4.22	32.465	32.465	4.22	32.465	32.465	2.31	17.823	17.823
2	1.46	11.266	43.732	1.46	11.266	43.732	2.26	17.392	35.214
3	1.19	9.175	52.906	1.19	9.175	52.906	2.05	15.811	51.025
4	1.15	8.905	61.812	1.15	8.905	61.812	1.40	10.787	61.812
5	.893	6.872	68.684						
6	.713	5.485	74.170						
7	.683	5.255	79.425						
8	.575	4.426	83.851						
9	.523	4.027	87.878						
10	.453	3.487	91.365						
11	.438	3.370	94.734						
12	.356	2.735	97.470						
13	.329	2.530	100.000						

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Sumber: Olah Data Penulis (2025)

Berdasarkan tabel 3 ditemukan bahwa terdapat empat komponen utama dengan nilai eigenvalues di atas 1 yang secara keseluruhan mampu menjelaskan 61,812% dari total varians. Sebelum dilakukan rotasi, komponen pertama memiliki kontribusi paling besar, yaitu sebesar 32,465%, sedangkan komponen lainnya memberikan kontribusi yang relatif kecil. Setelah diterapkan rotasi Varimax, distribusi varians menjadi lebih seimbang, dengan kontribusi masing-masing faktor sebesar 17,823%, 17,392%, 15,811%, dan 10,787%. Proses rotasi ini

tidak mengubah total varians yang dijelaskan, tetapi memperjelas struktur hubungan antar faktor sehingga setiap indikator lebih menonjol pada satu komponen tertentu. Berdasarkan hasil tersebut, keempat komponen dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. **Achievement-oriented with social control**, yang mencakup indikator peningkatan performa, umpan balik, kepuasan atas pencapaian, memegang kendali dan hubungan sosial.
2. **Powerful Achievement**, yang terdiri atas indikator tantangan, penanggung jawab, dan keterlibatan
3. **Social-Collaborative**, yang memuat indikator interaksi sosial dan penerimaan sosial
4. **Achievement with Competitive Drive**, yang berorientasi pada ketercapaian target dan kompetisi.

Dengan demikian, penerapan rotasi Varimax berperan penting dalam memperjelas pembentukan faktor yang koheren serta konsisten dengan kerangka teori motivasi McClelland. Setelah mengetahui nilai total variance yang terdiri dari 4 faktor, langkah selanjutnya adalah mengetahui komponen dari faktor-faktor tersebut. Berikut merupakan hasil Rotated Component Matrix:

Tabel 4. Rotated Component Matrix

Factors	Keywords	Component			
		1	2	3	4
Achievement	Performance Improvement	.817	.086	.089	.052
	Challenges	.138	.822	.123	.115
	Feedback	.649	.202	-.155	.437
	Target Achievement	.032	.060	.197	.801
	Satisfaction with Achievement	.654	.051	.267	.085
Power	Win-Oriented	.274	.341	.204	.553
	Responsible	.045	.851	-.070	.156
	Communicative	.513	.496	.256	.146
	Influencing	.092	.193	.675	.138
	In Control	.024	-.159	.681	.184
Affiliation	Social Interaction	.549	.155	.405	-.330
	Social Acceptance	.248	.577	.522	-.177
	Social Relationships	.259	.159	.656	.056

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.^a

a. Rotation converged in 7 iterations.

Sumber: Olah Data Penulis (2025)

Berdasarkan tabel Rotated Component Matrix dapat dilihat komponen – komponen pada masing – masing faktor motivasi dari mahasiswa. Hal tersebut dapat diuraikan bahwa:

1. Achievement-Oriented with Social Control

Faktor ini memiliki *loading factors* yang terdiri dari: Peningkatan performa (0.817), *feedback* (0.649), dan puas atas pencapaian (0.654). Merujuk pada teori Motivasi McLelland, ketiga *loading factors* ini merupakan komponen dari faktor Kebutuhan akan Prestasi. Sedangkan komponen memegang kendali (0.513) merupakan faktor dari Kebutuhan akan Kekuasaan, dan komponen hubungan sosial (0.549) merupakan faktor dari Kebutuhan akan Afiliasi. Jika diurutkan berdasarkan nilai *loading factors* tertinggi yaitu: (1) Peningkatan performa; (2) Puas atas pencapaian; (3) *Feedback*; (4) Hubungan sosial; (5) Memegang kendali. Pola pada faktor *Achievement-Oriented with Social Control* menunjukkan bahwa responden termotivasi untuk berprestasi melalui *feedback*, relasi, dan kontrol atas hasil kerjanya.

2. Powerful Achievement

Merujuk pada teori Motivasi McLlelland, *loading factors* tantangan (0.822) merupakan komponen dari faktor Kebutuhan akan Prestasi. Sedangkan komponen penanggung jawab (0.851) merupakan faktor dari Kebutuhan akan Kekuasaan, dan komponen keterlibatan (0.577) merupakan faktor dari Kebutuhan akan Afiliasi. Jika diurutkan berdasarkan nilai *loading factors* tertinggi yaitu: (1) Penanggung jawab; (2) Tantangan; (3) Keterlibatan. Pola pada faktor *Powerful Achievement* menunjukkan bahwa responden merupakan individu yang proaktif, menyukai tantangan, dan berperan aktif dalam memimpin serta mengambil keputusan.

3. Social-Collaborative

Merujuk pada teori Motivasi McLlelland, keseluruhan *loading factors* merupakan komponen dari faktor Kebutuhan akan Afiliasi. Berdasarkan urutan nilai *loading factors* tertinggi hingga terendah pada kebutuhan akan prestasi yaitu: (1) Penerimaan sosial dengan nilai 0.681; (2) Interaksi sosial dengan nilai 0.675; (3) Kolaborasi dengan nilai 0.656. Pola pada faktor *Social-Collaborative* menunjukkan bahwa responden merupakan individu yang memiliki dorongan untuk diterima, berhubungan baik, dan bekerja sama dengan orang lain.

4. Achievement with Competitive Drive

Merujuk pada teori Motivasi McLlelland, *loading factors* ketercapaian target (0.801) merupakan komponen dari faktor Kebutuhan akan Prestasi dan komponen orientasi pada kemenangan (0.553) merupakan faktor dari Kebutuhan akan Kekuasaan. Pola pada faktor *Achievement with Competitive Drive* menunjukkan bahwa responden memiliki dorongan kuat untuk mencapai target dan menang, yang merupakan kombinasi antara *achievement* dan *power*.

Temuan *Exploratory Factor Analysis* (EFA) mengidentifikasi empat faktor dominan yang menjelaskan 61,812% total varians motivasi belajar mahasiswa. Keempat faktor ini yaitu *Achievement-Oriented with Social Control*, *Powerful Achievement*, *Social-Collaborative*, dan *Achievement with Competitive Drive* tidak secara langsung mereplikasi tiga kebutuhan McClelland (*need for achievement*, *need for power*, *need for affiliation*). Pola ini justru menunjukkan adanya struktur motivasi yang terintegrasi dan kontekstual, di mana kebutuhan-kebutuhan ini tidak bekerja secara terpisah, tetapi berpadu dalam konteks perkuliahan. Penjelasan dari keempat faktor ini adalah sebagai berikut:

1. Achievement-Oriented with Social Control

Faktor ini didominasi oleh indikator prestasi (Peningkatan performa, *Feedback*, Puas atas pencapaian) namun menariknya, faktor ini memiliki indikator *need for power* (Memegang Kendali) dan *need for affiliation* (Hubungan sosial). Hal ini ditafsirkan sebagai refleksi dinamika tugas atau proyek kelompok yang kompleks. Responden termotivasi untuk mencapai hasil tertinggi (*achievement*), dengan cara mengambil kendali (*power*) di dalam kelompok yang disebabkan oleh adanya ketidakseimbangan tanggung jawab anggota lainnya. Hal ini sesuai dilakukan oleh responden karena mereka mengalami kesulitan dalam membagi peran dan tanggung jawabnya dalam kelompok sebagai akibat dari banyaknya aktivitas lain yang dilakukan mahasiswa tersebut (Wirayudha et al., 2024a). Namun cara yang dilakukan oleh responden yaitu dengan menjaga hubungan sosial – relasi dengan anggota kelompoknya. Cara ini dilakukan oleh responden agar dapat mengurangi konflik yang terjadi yang mungkin disebabkan oleh perbedaan tujuan, proses, dan antar personal dalam pengerjaan tugas atau proyek kelompok (Griffin et al., 2020).

2. Powerful Achievement

Faktor ini menunjukkan perpaduan antara dorongan prestasi (Tantangan) dengan kebutuhan kekuasaan (Penanggung jawab) dan afiliasi (Keterlibatan). Dominasi indikator Penanggung Jawab (0.851) menunjukkan bahwa responden melihat tugas atau proyek sebagai sarana untuk melatih dan unjuk kemampuan mereka pada aspek kepemimpinan, bukan sekadar bertujuan untuk hasil akademis semata. Mereka mengambil peran penanggung jawab (*power*) untuk mengatasi tantangan (*achievement*) dalam tugas atau proyek yang dikerjakan. Hal ini menguatkan argumentasi bahwa kesulitan pada dinamika kelompok yang sering muncul, memberikan dorongan pada individu untuk menjadi lebih proaktif memimpin agar dapat menyelesaikan masalah kelompok.

3. Social-Collaborative

Faktor ini merupakan representasi yang paling sesuai dari Kebutuhan Afiliasi. Faktor ini terdiri dari Penerimaan sosial, Interaksi sosial, dan Kolaborasi. Temuan ini konsisten dengan literatur yang menjelaskan bahwa individu dengan kebutuhan afiliasi yang tinggi menyukai situasi kerja sama dan berusaha mendapatkan persetujuan sosial. Dalam konteks pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (student-centered learning), kolaborasi menjadi kebutuhan primer bagi mahasiswa.

4. Achievement with Competitive Drive

Faktor ini menyoroti orientasi yang sangat spesifik yaitu pencapaian target (Prestasi) yang diiringi oleh dorongan untuk menang (Kekuasaan/Kompetisi). Pola ini secara jelas berhubungan dengan tingginya keterlibatan responden dalam berbagai kompetisi yang diikutinya. Bagi kelompok responden ini, motivasi belajar tidak hanya tentang pemahaman konsep, tetapi tentang keunggulan komparatif dan hasrat untuk berada di puncak tinggi atau memenangkan persaingan. Kehadiran faktor ini mendukung perlunya dosen untuk membuat tugas yang menantang dan kompetitif agar dapat merangsang mahasiswa untuk berprestasi lebih tinggi lagi.

Berdasarkan pembahasan 4 faktor tersebut, penulis menemukan sesuatu yang menarik yaitu adanya kesenjangan antara dominasi Faktor 1 (*Achievement-Oriented with Social Control*) dengan rendahnya varians Faktor 4 (*Achievement with Competitive Drive*). Secara sepintas, hal ini tampak kontradiktif karena responden memiliki dorongan kuat untuk berprestasi, namun cenderung enggan terlibat dalam kompetisi. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui lensa *Achievement Goal Theory* (Elliot & McGregor, 2001). Mahasiswa dalam studi ini menunjukkan karakteristik *Mastery-Approach* yang kuat (Faktor 1), di mana fokus utama mereka adalah pada pengembangan kompetensi diri, penguasaan materi, dan standar internal yang tinggi. Sebaliknya, Faktor 4 mengindikasikan lemahnya *Performance-Approach*, yaitu rendahnya keinginan untuk mengungguli orang lain secara normatif. Kompetisi terbuka sebagai sarana pada Faktor 4 mungkin sering kali dianggap berisiko merusak harmoni sosial atau "*Social Control*" (Faktor 1) oleh responden. Konsekuensi dari hal ini yaitu pembentukan profil motivasi yang responden adalah *Collaborative Achiever* yang dapat diartikan sebagai individu yang ambisius terhadap kualitas hasil kerja, namun lebih memilih jalur aman dan kolaboratif daripada jalur kompetitif yang berisiko konflik. Implikasi negatifnya dari profil ini yaitu, para responden mungkin sangat kompeten secara teknis, namun kurang memiliki "daya juang" (*fighting spirit*) saat menghadapi tekanan kompetisi yang tinggi (*hyper-competitive*) karena mereka tidak terbiasa dengan dinamika "menang-kalah" (Faktor 4).

4. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi struktur faktor motivasi belajar mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Islam Bandung berdasarkan teori kebutuhan David McClelland. Penelitian ini mengonfirmasi bahwa motivasi mahasiswa tidak tunggal, melainkan terstruktur menjadi empat faktor yang terintegrasi yaitu: (1) Achievement-Oriented with Social Control, (2) Powerful Achievement, (3) Social-Collaborative, dan (4) Achievement with Competitive Drive. Secara spesifik, Achievement with Social Control menjadi faktor dominan, sementara Competitive Drive adalah faktor yang terlemah. Penelitian ini menunjukkan bahwa pada mahasiswa Gen-Z di lingkungan Perguruan Tinggi Islam khususnya Program Studi Manajemen di Universitas Islam Bandung, orientasi achievement tidak selalu berbanding lurus dengan kompetisi, melainkan achievement ini diraih dengan cara berkolaborasi (Collaborative Achiever).

Penulis mengusulkan rekomendasi yang diambil dari temuan penelitian sebagai berikut:

1. Para pengelola Pendidikan Tinggi dan Desain Kurikulum. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kecenderungan profil *Collaborative Achiever*. Hal ini merupakan hal yang baik bagi para mahasiswa, namun bagi para pengelola Pendidikan Tinggi, profil ini perlu diimbangi dengan strategi pedagogis yang spesifik untuk memberikan dukungan kepada para mahasiswa agar dapat meningkatkan “daya juang” yang lebih tinggi lagi, terutama ketika para mahasiswa ini sudah lulus dan akan menghadapi persaingan terbuka di masyarakat atau pasar tenaga kerja.
2. Metode dan Bentuk Pembelajaran Kompetisi Antar Kelompok: Karena faktor *Achievement with Competitive Drive* ini memiliki nilai yang paling kecil dibandingkan dengan ketiga faktor lainnya, serta faktor *Social-Collaborative* ini merupakan faktor murni dari kebutuhan akan afiliasi, para dosen disarankan merancang metode dan bentuk pembelajaran yang meningkatkan kompetisi terbuka berbasis tim. Dosen dapat merangsang dorongan kompetitif mahasiswa dalam lingkungan yang aman secara psikologis. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk melatih jiwa kompetitifnya tanpa mengorbankan kebutuhan afiliasi mereka.
3. Rotasi Kepemimpinan dalam sebuah kelompok: Untuk mengakomodasi dorongan Faktor *Powerful Achievement*, setiap perkuliahan yang berbasis kelompok mahasiswa sangat disarankan untuk melakukan rotasi peran kepemimpinan pada setiap kelompok. Hal ini ditujukan untuk memastikan dan “memaksa” mahasiswa untuk menjalankan kendali dan wewenang dalam pengambilan keputusan kelompok, melatih kekuasaan untuk memiliki keterampilan manajerial yang nyata sebagai seorang pemimpin.
4. Penilaian yang berorientasi Umpang Balik: Menyadari bahwa motif dominan mahasiswa adalah Faktor *Achievement-Oriented with Social Control*, metode penilaian disarankan menggunakan umpan balik yang mengacu pada kriteria (proses dinamika kelompok). Dosen harus memberikan umpan balik berkelanjutan dan konstruktif yang menantang mahasiswa untuk melampaui kinerja mereka sebelumnya. Umpan balik berkelanjutan dan konstruktif ini harus selaras dengan motivasi intrinsik mereka daripada perbandingan eksternal antar kelompok.
5. Keterbatasan utama dalam penelitian ini yaitu hanya memotret motivasi belajar mahasiswa Gen Z pada satu waktu saja dan sampel yang digunakan masih terlalu sedikit untuk memotret motivasi belajar mahasiswa. Maka, bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk:
 - a. Menggunakan metode *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) pada ukuran sampel yang lebih besar yang membandingkan antara Perguruan Tinggi Islam

dan Perguruan Tinggi umum agar dapat lebih memotret bagaimana motivasi belajar para mahasiswa Gen Z di perguruan tinggi.

- b. Mengadopsi desain *Explanatory Sequential Mixed-Methods* untuk menggali secara kualitatif alasan psikologis di balik rendahnya dorongan kompetisi (*competitive drive*) meskipun orientasi prestasinya tinggi."

5. Ucapan Terimakasih

Terimakasih kami ucapan kepada Program Studi Manajemen di Universitas Islam Bandung, yang memberikan bantuan administratif dan fasilitas yang dibutuhkan untuk penelitian ini. Kami menyampaikan apresiasi kepada mahasiswa Program Studi Manajemen di Universitas Islam Bandung yang telah berpartisipasi sebagai responden pada penelitian ini.

6. Daftar Pustaka

- Abdillah, F. (2024). Peran Perguruan Tinggi dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia di Indonesia. *Educazione: Jurnal Multidisiplin*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.37985/educazione.v1i1.4>
- Bafadal, R., & Rosyid, F. (2024). Memahami Kebutuhan Belajar Generasi Z melalui Asesmen Personal Berbasis Artificial Intelligence. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 182–188. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p182-188>
- Baptista, J., Silva, S., Stettiner, C. F., & Novais, R. (2021). Analysis of the Theory of Acquired Needs from McClelland as a Means of Work Satisfaction. *Timor Leste Journal of Business and Management*, 3, 54–59. <https://doi.org/10.51703/bm.v3i2.48>
- Cokley, Kevin. (2014). A Confirmatory Factor Analysis of the Academic Motivation Scale With Black College Students. *Measurement and Evaluation in Counseling and Development*, 48(2), 124–139. <https://doi.org/10.1177/0748175614563316>
- Dolot, A. (2018). The Characteristics of Generation Z. *E-Mentor*, 44–50. <https://doi.org/10.15219/em74.1351>
- Dubey, U. K. B., & Kothari, D. P. (2022). *Research Methodology: Techniques and Trends* (1st ed.). CRC Press Taylor and Francis. <https://doi.org/10.1201/9781315167138>
- Elliot, A., & McGregor, H. (2001). A 2×2 Achievement Goal Framework. *Journal of Personality and Social Psychology*, 30, 957–971. <https://doi.org/10.1037/t02396-000>
- Fontaine, J. R. J. (2004). Equivalence. *Encyclopedia of Social Measurement, Three-Volume Set*, 1, V1-803-V1-813. <https://doi.org/10.1016/B0-12-369398-5/00116-X>
- Gafarurrozi, M., Fathurrohman, R., Prihantoro, W. K., & Sugianto, H. (2024). Dynamics of Motivation in PAI Learning Study of McClelland's Theory of Motivation and Its Application in Improving Student Achievement. *Journal of Contemporary Islamic Education*, 4, 233–242. <https://doi.org/10.25217/jcie.v3i1.3787>
- Grace-Bridges, R. (2018). Book Review: Generation Z Goes to College. https://www.researchgate.net/publication/332819760_The_Journal_of_College_Orientation_and_Transition
- Griffin, R. W., Phillips, J. M., & Gully, S. M. (2020). *Organizational Behavior: Managing People and Organizations* (13th ed.). Cengage Learning Inc.

- Gutierrez, M. (2025, September 3). Beyond the Lecture Hall: Enhancing Motivation in Gen Z Learners. [Www.Mheducation.Com.](https://www.mheducation.com/highered/blog/2025/08/enhancing-motivation-in-gen-z-learners.html)
<https://www.mheducation.com/highered/blog/2025/08/enhancing-motivation-in-gen-z-learners.html>
- Luthans, F., Luthans, B. C., & Luthans, K. W. (2021). Organizational Behavior : An Evidence-Based Approach (14th ed.). Information Age Publishing, Incorporated.
- Luthfiyyah, A., Maharani, D. D., Desvita, E., & Aulia, N. R. (2025). Efektivitas Pendekatan Student-Centered Learning dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran. Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa, 3(2), 147–161.
- Maharani, A. C., Attaqiy, M., & Suparmi. (2024). Peran Kebutuhan McClelland dalam Pembentukan Motivasi Belajar Peserta Didik di Era Digital. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Manajemen Pendidikan, 5(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.53565/bahusacca.v5i2.1549>
- McClelland, D. C. (1976). The Achieving Society. Irvington Publisher.
- Nurhariza, F., Nasichah, & Karimah, A. (2023). Persepsi Mahasiswa tentang Stres Akademik dan Dampaknya pada Motivasi Belajar Mahasiswa Semester 5 Bimbingan Penyuluhan Islam UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 2 No. 2, 188. <https://doi.org/https://doi.org/10.1342/tarbiyah.v2i2.106>
- Pinder, C. C. (2008). Work Motivation in Organizational Behavior Second Edition (2nd ed.). Psychology Press.
- Priyanto, & Azis, A. (2018). STUDI KAUSALITAS MOTIF SOSIAL McCLELLAND,BUDAYA KERJA YANG DIMEDIASI KOMPETENSI FUNGSIONAL DI POLITEKNIK NEGERI MADIUN. Jurnal Manajemen, Administrasi, Pemasaran, Dan Kesehatan, 2, 9.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32486/epicheirisi.v2i2.456>
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2022). Organizational Behavior (18th ed.). Pearson Education Limited.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2024). Organizational behavior. Pearson Education, Limited.
- Saputra, E., Riza, M., & Apriza, M. (2025). Determination of Student Motivation in the Islamic Education Master's Program at IAIN Takengon: A Review from Social, Economic, and Academic Aspects (Cohort 2023–2024). Journal of Multicultural Education and Social Studies (JOMESS), 2(1), 18–27.
- Siok, T. H., Sim, M. S., & Rahmat, N. H. (2023). Motivation to Learn Online: An Analysis From McClelland's Theory of Needs. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 13(3). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v13-i3/16471>
- Sukendro, & Yuliawan, E. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Atletik Menggunakan Pendekatan Metode Student Centered Learning (SCL) Model Case Method pada Mahasiswa Porkes FKIP UNJA. Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan, 90–98.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22437/csp.v10i2.15902>
- Sürçü, L., Yıldız, İ., & Maslakci, A. (2022). Exploratory Factor Analysis (EFA) in Quantitative Researches and Practical Considerations.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/fgd4e>

- Syah, M. C. (2019). Uji Validitas Konstruk Pada Instrumen Motivasi Akademik Dengan Metode Confirmatory Factor Analysis (CFA). *Jurnal Pengukuran Psikologi Dan Pendidikan Indonesia (JP3I)*, 7(2), 78–85. <https://doi.org/10.15408/jp3i.v7i2.12099>
- Wirayudha, A., Firdaus, F. S., Maajid, R. A., Nurfarida, F., & Santosa, M. I. (2024a). Kesulitan Mahasiswa Dalam Membagi Tugas Kelompok Sebagai Efek Terhadap Perilaku Social Loafing. *Academy of Education Journal*, 15(1), 148–157. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2145>
- Wirayudha, A., Firdaus, F. S., Maajid, R. A., Nurfarida, F., & Santosa, M. I. (2024b). Social Loafing Behavior of Students in the Group Learning Process in Faculty of Economics and Business Universitas Islam Bandung. *KnE Social Sciences*, 9(22). <https://doi.org/10.18502/kss.v9i22.16669>
- Zhang, F., Bae, C. L., Broda, M. D., & Koenka, A. C. (2023). Factor Structure of Student Science-Learning Motivation: Evidence from TIMSS U.S. Data. *Sustainability*, 15(17). <https://doi.org/10.3390/su151713230>