

Pengaruh Pemberian Permainan Figjig Dan Puzzle Terhadap Perilaku Kemalasan Sosial Pada Mahasiswa

Emazati Baroroh*¹
Saruni²

^{1,2}Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, IAIN Pontianak, Indonesia
*e-mail: emazati@iainptk.ac.id¹, sarunisaruni3@gmail.com²

(Naskah masuk : 18 February 2024, Revisi : 08 Maret 2024, Publikasi : 14 Maret 2024)

Abstrak

Mahasiswa merupakan bagian dari makhluk sosial yang memiliki tanggungjawab dan kewajiban salah satunya mengerjakan tugas kelompok. Hambatan yang dapat mengganggu kinerja kelompok jika terjadi social loafing. Penelitian ini menggunakan kuantitatif deskriptif dengan memberikan perlakuan 2 Kelompok mahasiswa diberikan dua permainan jenis yaitu figjig dan puzzle. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui perilaku social loafing yang terjadi ketika diberikan dua bentuk permainan tersebut kepada mahasiswa. Hipotesis yang diajukan yaitu terdapat pengaruh pemberian dua bentuk permainan terhadap perilaku kemalasan sosial pada kelompok mahasiswa. Kriteria pemilihan subjek penelitian pada penelitian ini menggunakan teknik random sampling (probability sampling). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi non-participant dengan setting alami. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi perilaku social loafing pada dua permainan yang diberikan kepada kelompok mahasiswa. Berbagai temuan, keterbatasan dan saran perbaikan penelitian untuk kedepannya juga didiskusikan.

Kata kunci: Eksperimen, Figjig, Puzzle, Social Loafing

Abstract

Students are part of social creatures who have responsibilities and obligations, one of which is doing group assignments. Obstacles that can disrupt group performance if social loafing occurs. This research uses descriptive quantitative by providing treatment. 2 groups of students are given two types of games, namely jigsaws and puzzles. The aim of this research is to determine the social loafing behavior that occurs when these two forms of games are given to students. The hypothesis proposed is that there is an influence of providing two forms of games on social loafing behavior in student groups. The criteria for selecting research subjects in this study used a random sampling technique (probability sampling). The data collection technique was carried out using the non-participant observation method in a natural setting. The results of this research show that social loafing behavior occurred in two games given to groups of students. Various findings, limitations and suggestions for future research improvements are also discussed.

Keywords: Experiments, Figjigs, Puzzles, Social Loafing

1. PENDAHULUAN

Manusia pada umumnya berperan sebagai makhluk individu sekaligus juga berperan sebagai makhluk sosial. Manusia dikatakan sebagai makhluk individu karena memiliki ciri khas dan karakteristik yang berbeda-beda. Di sisi lain manusia juga disebut dengan makhluk sosial. Di mana manusia tidak lepas berinteraksi, komunikasi dan saling membutuhkan satu sama lain. Sejalan dengan pendapat Mumtazinur (2019) menyatakan bahwa manusia satu dengan lainnya senantiasa hidup berdampingan dan bermasyarakat. Oleh karena itu individu satu dengan individu lain tidak bisa berdiri sendiri karena saling membutuhkan, saling berinteraksi dan juga saling berkomunikasi. Sebagai makhluk sosial, manusia akan senantiasa berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Interaksi tersebutlah yang akhirnya akan membentuk kehidupan sosial pada masyarakat baik untuk saling membantu, tolong-menolong, hingga melengkapi kekurangan dan kelebihan antara satu dengan yang lainnya.

Menurut Mumtazinur (2019) interaksi sosial adalah hubungan yang memiliki timbal balik atau saling berhubungan antara individu dengan individu lainnya. Dengan demikian

adanya hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok maupun kelompok tersebutlah nantinya akan menimbulkan interaksi sosial. Adanya interaksi sosial untuk mengembangkan kemampuan sosial, kognitif dan juga pengalaman yang dimilikinya (Ibda, 2015). Dengan demikian interaksi sosial menjadi salah satu faktor alasan manusia disebut sebagai makhluk sosial, dikarenakan sebagian besar individu tumbuh dan berkembang karena melakukan interaksi sosial. Dalam hal ini saling berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain dibutuhkan oleh setiap individu untuk membangun hubungan dengan masyarakat.

Tidak hanya di masyarakat, interaksi sosial juga bisa terjadi pada kelompok-kelompok sosial salah satunya yaitu interaksi antar mahasiswa dalam satu universitas. Menurut Hulukati dan Djibran (2018) mendefinisikan mahasiswa sebagai individu yang memasuki tahap perkembangan orang dewasa dan sedang berada di suatu perguruan tinggi yang memiliki tanggung jawab sebagai penuntut ilmu. Mahasiswa merupakan individu dengan rentang usia 18-25 tahun yang sedang menempuh pendidikan di suatu perguruan tinggi. Pada masa ini mahasiswa juga dikategorikan sebagai makhluk sosial karena mahasiswa juga tidak bisa hidup sendiri, selalu memerlukan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, dan juga selalu berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain.

Saat mahasiswa proses dalam perkuliahan tidak hanya terkait pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan antara mahasiswa dengan dosen. Selain itu juga yang harus dilakukan mahasiswa yaitu mengerjakan tugas. Tugas yang diberikan kepada individu bukan hanya memenuhi syarat kelulusan semata, dalam artian skripsi atau TA. Namun ada tuntutan lain berupa tugas harian di setiap matakuliah yang diberikan kepada mahasiswa. Tugas menjadi salah satu syarat atau standarisasi untuk pertimbangan nilai dari dosen pada mahasiswa. Tugas harian sangat berguna untuk semakin mengasah pemahaman mahasiswa terhadap suatu materi perkuliahan. Selain itu setidaknya mahasiswa juga dapat berlatih untuk menyelesaikan masalah, berkerja sama, dan berkomunikasi. Tugas selama proses perkuliahan setidaknya terdapat 2 kategori, yaitu tugas individual dan tugas kelompok

Tugas kelompok yang diberikan kepada mahasiswa dengan berupa *team work* tidak lepas dari interaksi sosial dan memerlukan keterlibatan antar anggota. Krisnasari dan Tjahjo Purnomo (2017) menjelaskan *team work* atau kerja berkelompok merupakan suatu hal lazim terjadi dikalangan mahasiswa. Tugas kelompok itu diberikan seorang dosen bukan hanya semata untuk syarat nilai saja. Salah satu tujuannya adalah untuk melihat sejauh mana mahasiswa bisa berinteraksi, berkomunikasi, dan membangun kerjasama antara satu sama lain. Dampak positif yang bisa didapatkan dari belajar kelompok adalah meningkatnya prestasi belajar (Putriana, 2013). Saat belajar kelompok, motivasi belajar akan meningkat sehingga dapat memberikan peningkatan pada prestasi belajar. Di samping berbagai macam dampak positif tersebut, bekerja dalam suatu kelompok juga memiliki beberapa hambatan dalam pelaksanaannya. Bahkan jika ditinjau lebih jauh lagi hambatan-hambatan tersebut dapat menghambat dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai dan mempengaruhi hasil akhir yang dapat menjadi kurang maksimal.

Salah satu fenomena yang dapat menghambat kerjasama dalam pelaksanaan tugas berkelompok adalah kemalasan sosial (*social loafing*). Kamalasan sosial (*social loafing*) adalah pelepasan tanggung jawab, menurunnya motivasi dan kontribusi, yang dilakukan oleh individu dalam suatu kelompok sosial dibandingkan ketika individu bekerja sendirian (Naila, 2021). Dalam suatu kelompok jika salah satu dari anggota melakukan kemalasan sosial memungkinkan berdampak negatif terhadap kinerja kelompok dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Bentuk bentuk *social loafing* yang terjadi berupa berkurangnya motivasi dan kontribusi individu sehingga hasil dan tujuan yang diharapkan tidak berjalan efektif.

Hal ini sejalan dengan aspek *social loafing* menurut teori Myers (2012) yaitu menurunnya motivasi pada individu, bersikap pasif dalam kelompok, memberikan atau menyerahkan tanggung jawab kepada anggota kelompok, *free rider*, dan menurunnya kesadaran pada individu terhadap evaluasi yang diberikan oleh anggota kelompok. Berkurangnya kesadaran pada individu ditengah kelompok memberikan pengaruh besar dalam menimbulkan

kemalasan sosial yang menjadikan suatu kelompok tidak berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan. Kelompok menjadi tidak efektif, begitu pula dengan anggotanya yang tidak tidak aktif berperan menjalankan tugas dan tanggung jawabnya.

Kemalasan sosial juga bisa dilihat ketika salah satu kelompok tersebut melepaskan tanggung jawab dan menyerahkannya kepada anggota kelompok lain. Selain itu terjadinya penurunan kontribusi, hanya berkontribusi diawal saja dan bahkan menurun hingga akhir sehingga dapat bisa menyebabkan kemalasan sosial. Bahkan bentuk kemalasan sosial yang paling ekstrim adalah tidak berkontribusi sama sekali karena berpikir bahwa orang lain bisa melakukannya. Menurut Sutanto dan Simanjuntak (2015) mengatakan bahwa individu yang memiliki kepribadian kemalasan sosial akan berperilaku seperti tidak memiliki daya usaha ataupun gagasan serta ide, kurang berani, lebih banyak memilih diam, kurang terampil dalam mengekspresikan pikiran dan perasaannya, serta tidak mau berusaha ketika dihadapkan dengan masalah. Dengan begitu individu yang berada pada perilaku kemalasan sosial dapat menjadikan dirinya kehilangan motivasi dan kontribusinya dalam suatu kelompok, sehingga menjadikan kurang optimalnya kemampuan dalam diri. Tentu saja jika aspek-aspek kemalasan sosial demikian dilakukan oleh individu maka akan memberikan dampak negatif baik itu untuk diri individu maupun kepada kelompok tersebut.

Kemalasan sosial memberikan dampak kepada individu seperti berkurangnya ilmu yang dimiliki, dan juga dampak kepada kelompok yaitu hubungan antara anggota kelompok akan terjadi kurang baik Putri dkk., (2021). Hal ini dikarenakan adanya kesenjangan antara anggota kelompok yang disebabkan adanya kendala-kendala yang tentu menghambat kinerja antar anggota kelompok yang menjadikan visi misi dari kelompok tersebut tidak berjalan lancar sebagaimana mestinya. Selain itu kompetensi dan pengalaman dari setiap individu dalam kelompok dapat saja menurun. Dampak lain yang dapat terjadi, misalnya: menghambat dalam penyelesaian tugas sehingga hasil tugas menjadi tidak maksimal. Selain itu juga berpengaruh pada beban yang tidak merata, dalam artian bertumpu pada satu atau beberapa orang saja. Dampak yang paling parah ialah jika tugas tidak dapat selesai dikejakan.

Dalam hal ini salah satu yang dapat mempengaruhi kemalasan sosial adalah karakteristik tugas. Pada nyatanya setiap tugas yang diberikan kepada mahasiswa memiliki beberapa tujuan dengan berbagai karakteristik yang diberikan. Karakteristik tugas merupakan salah satu hal penting yang dapat mempengaruhi kinerja dalam suatu kelompok. Di mana karakteristik tugas dapat menyebabkan kemalasan sosial diakibatkan kurangnya kemampuan dan kepercayaan diri yang dimiliki individu. Hal ini sejalan dengan pendapat Pratama dkk.,(2020) bahwa karakteristik tugas mahasiswa juga mempengaruhi penilaian diri terhadap kemampuan yang dimilikinya seperti tugas yang rumit dan sulit akan cenderung di jauhi sehingga menimbulkan kemasalan sosial lebih besar dibanding dengan tugas yang mudah dan sederhana. Untuk itu karakteristik tugas menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi terjadinya kemalasan sosial.

Dari faktor yang terjadi, kemalasan sosial (*social loafing*) bisa menimbulkan penurunan kinerja mahasiswa dalam suatu tugas kelompok jika dihadapkan dengan tugas yang rumit dan sulit. Untuk melihat apakah dalam suatu *team work* atau tugas berkelompok pada mahasiswa tersebut menimbulkan *social loafing* atau tidak yaitu dengan memberikan bentuk perlakuan yang sedikit menantang mahasiswa. Bentuk perlakuan yang dimaksud adalah memberikan dua bentuk permainan yang berbeda dengan cara kerja berupa tugas berkelompok. Permainan merupakan salah satu sarana yang biasa digunakan dalam suatu kegiatan bermain sehingga bisa menarik perhatian individu yang melakukannya (Khadijah & Armanila, 2017). Permainan akan lebih menarik dan berkesan jika dilakukan dalam bentuk kelompok. Ketika permainan dilakukan dalam bentuk kelompok maka kerjasama merupakan kunci utama untuk mencapai keberhasilan dalam penyelesaian permainan tersebut.

Dua bentuk permainan yang digunakan adalah permainan *figjig* dan *puzzle*. *Figjig* memiliki kesamaan dengan permainan TTS (Teka-Teki Silang) hanya saja permainan ini berisi angka yang terdiri dari dua digit hingga tujuh (Widiasri dkk., 2007) Permainan ini berisikan bilangan-bilangan atau angka yang dapat memberi manfaat dalam mengasah logika dan ketelitian. Permainan *figjig* ini juga memiliki kotak kosong sama halnya dengan permainan TTS

dan bilangan atau angka jawaban sudah tersedia. Selain angka jawaban yang sudah tersedia, didalam kotak kosong yang disediakan terdapat satu kotak yang telah terisi oleh angka sebagai petunjuk untuk jawaban berikutnya. Pemain hanya melanjutkan angka demi angka sesuai dengan angka jawaban yang telah disediakan. Pada umumnya individu akan menghindari hal-hal terkait persoalan matematika atau hal yang berbau angka. Dalam hal ini semua yang terkait persoalan matematika akan dihindari dikarenakan individu menganggap bahwa matematika itu adalah hal yang sulit dan tidak menyenangkan. Sejalan dengan menurut Kholil dan Zulfiani (2020) menyatakan bahwa matematika itu bersifat kompleks, sehingga sebagian orang menganggap matematika itu sulit dan membingungkan. Untuk itu dalam permainan *figjig* ini menggunakan sistem persoalan matematika, sehingga memungkinkan orang untuk berpikir bahwa permainan ini rumit dan sulit.

Pengaruh pemberian dua jenis permainan yaitu, Figjig dan Puzzle. Puzzle yang di definisikan oleh Muloke dan Bataha (2017) , sebagai salah satu permainan edukasi yang dianggap sebagai alat yang efektif untuk merangsang kreativitas dan memperkuat ingatan individu. Dalam konteks permainan ini, individu diperhadapkan pada tantangan untuk menyelesaikan susunan potongan potongan puzzle menjadi gambar yang utuh. Hal ini sejalan dengan pendapat Situmorang (2012) bahwa permainan puzzle dapat terdiri dari gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf ataupun angka-angka yang dibentuk dalam potongan-potongan kecil yang nantinya membentuk suatu pola tertentu. Pada proses penyusunan puzzle ini diperlukan ketelitian, kesabaran dan waktu yang cukup sehingga dapat memunculkan perilaku kemalasan sosial dalam kelompok ini. Penelitian ini bertujuan untuk memahami sejauh mana permainan figjig dan puzzle dapat mempengaruhi perilaku kemalasan sosial dalam kerja kelompok mahasiswa. Dengan memilih sampel secara acak, penelitian ini berusaha untuk mendapatkan data yang relevan terkait fenomena kemalasan sosial yang mungkin terjadi pada saat mahasiswa diberikan dua jenis permainan tersebut. Hipotesisnya adalah bahwa pemberian dua bentuk permainan tersebut akan berpengaruh terhadap kemungkinan terjadinya perilaku kemalasan sosial dalam kelompok mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pemahaman tentang bagaimana jenis-jenis permainan dapat mempengaruhi dinamika kerja kelompok dan perilaku individu dalam konteks Pendidikan yang tinggi.

2. METODE RISET

2.1. Desain Penelitian

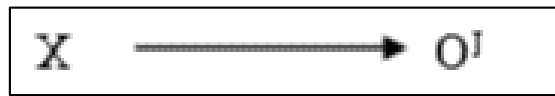
Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif , penelitian ini merupakan penelitian eksperimental . peneliti menggunakan desain eksperimen. Menurut Payadnya dan Jayantika (2018) menyatakan bahwa desain eksperimen merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan suatu perlakuan atau tindakan dengan maksud mendapatkan nilai atau melihat apakah perlakuan tersebut memiliki pengaruh terhadap subjek. Dalam penelitian ini perlakuan yang dimaksud berupa permainan. Di mana penelitian ini, dengan diberikannya permainan kepada sejumlah kelompok mahasiswa IAIN Pontianak apakah nantinya akan diberikan sejumlah perubahan atau dampak yang mengacu pada perilaku kemalasan sosial.

Dalam desain eksperimen tersebut, pada dasarnya dibagi lagi menjadi beberapa bagian. Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan desain *the one group-posttest only design*. Menurut Prasetyo dkk., (2020) menjelaskan bahwa *the one group-posttest only design* dilakukan hanya sekali yaitu setelah diberikannya perlakuan kepada subjek, dan dilakukan tanpa melakukan pretest terlebih dahulu. Sejalan dengan pendapat tersebut, peneliti tidak mengetahui kondisi dan situasi yang dirasakan oleh subjek. Peneliti hanya melakukan mengamati ketika subjek sudah melakukan perlakuan berupa permainan yang diberikan.

Dalam penelitian ini perlakuan diterapkan pada sekelompok subjek yaitu mahasiswa. Desain post test dipilih karena penelitian ini merupakan penelitian pendahuluan yang akan diperluas pada penelitian lanjutan karena masih dalam tahap membangun landasan penelitian.

Selain itu penelitian ini menggunakan setting alami, agar perilaku subjek dapat terlihat secara natural.

Berikut desain eksperimen yang digunakan:



Gambar 1. Design eksperimen

Keterangan:

X : perlakuan

O1 : pengamatan setelah diberi perlakuan.

2.2. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek dipilih dengan teknik random sampling (probability sampling). Probability sampling adalah cara memilih elemen yang berasal dari populasi untuk diambil sebagai anggota sampel yang dikenal dengan cara acak (random) (Supranto, 2009). Cara ini dipandang sebagai cara yang netral karena obyektif, sehingga masing-masing elemen memiliki probabilitas (kemungkinan) yang sama dan setara untuk dipilih. Dalam hal ini peneliti memberikan peluang kepada seluruh mahasiswa IAIN Pontianak untuk menjadi sample dalam penelitian ini. Kemudian pemilihan sample dilakukan secara acak kepada kelompok mahasiswa yang ditemui. Hal itu sejalan dengan pendapat Prasetyo dkk., (2020) bahwa teknik random sampling merupakan salah satu teknik dalam pengambilan sample dari sejumlah populasi dilakukan secara acak yang dimungkinkan akan terpilih menjadi sample dalam penelitian. Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa IAIN, sedang duduk berkelompok, dan bersedia mengikuti rangkaian penelitian.

Oleh sebab itu sample dalam penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok kecil sekitar 2-3 orang dan kelompok besar sekitar 6-8 orang. Kelompok kecil melakukan permainan pertama yaitu permainan *figjig* dan kelompok besar melakukan permainan kedua yaitu *puzzle*. Selain itu, karakteristik ini peneliti juga mengesampingkan jenis kelamin, umur, maupun jurusan atau program studi pada mahasiswa yang terpilih sehingga peluang menjadi sample menjadi lebih tinggi.

2.3. Pengoleksian Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi. Menurut Latipah (2017) mendeskripsikan observasi yaitu berupa suatu pengamatan yang dilakukan untuk mengamati situasi dan kondisi yang sedang terjadi baik terlibat langsung dalam kelompok (*participant observation*) maupun tidak terlibat (*non participant observation*). Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti berupa pengamatan *non participant observation*. Pada observasi nonpartisipan ini peneliti tidak ikut serta berperan dalam proses observasi, hanya menjadi pemerhati dan pengamat yang berdiri sendiri (independen) (Fadjarajani dkk., 2020). Peneliti dapat mengabadikan proses observasi dengan mencatat, menganalisis yang kemudian dilanjutkan dengan membuat kesimpulan sebagai hasil pengamatan yang dilakukan. Sehingga peneliti tidak terlibat langsung dalam kelompok hanya mengamati dengan menggunakan alat pengamatan berupa lembar turus. Observasi dilakukan oleh 3 orang pengamat kepada 2 kelompok subjek yang memainkan 2 jenis permainan yang berbeda. Berikut merupakan aspek dan indikator yang digunakan dalam lembar observasi

1. Aspek Menurunnya motivasi individu dalam kegiatan kelompok
Indikator ;
 - a. Subjek melakukan aktivitas lain
 - b. Subjek tidak bersemangat diakhir
2. Aspek Sikap pasif
Indikator :

- a. Subjek acuh tak acuh saat diminta bantuan
 - b. Subjek memberikan alasan untuk tidak membantu
 - c. Subjek memilih diam dan membiarkan pekerjaan dilakukan oleh temannya
 - d. Subjek bersedia tapi diakhir makin tidak memberi bantuan
3. Aspek Pelebaran tanggung jawab
 Indikator :
- a. Subjek menyuruh temannya yang lain untuk menyelesaikan pekerjaannya
 - b. Subjek meninggalkan temannya disaat pekerjaan belum terselesaikan
4. Aspek Free ride
 Indikator :
- a. Subjek tidak bersemangat saat membantu
 - b. Subjek hanya mengarahkan tanpa membantu dengan tenaga
5. Aspek Penurunan kesadaran akan evaluasi dari orang lain
 Indikator :
- a. Subjek ketika ditegur semakin melambat pekerjaannya
 - b. Subjek ketika ditegur berhenti pekerjaannya

2.4. Rancangan Intervensi

Intervensi yang diberikan berupa perlakuan dengan memberikan permainan *figjig* dan permainan *puzzle*. Perlakuan kedua permainan tersebut dilaksanakan selama 1 kali dengan waktu yang berbeda. Kemudian permainan ini diberikan kepada 2 kelompok yang berlainan. Jumlah anggota untuk permainan *figjig* berjumlah 3 orang. Selain itu untuk permainan *puzzle* berjumlah 6 orang. Berikut adalah rancangan pemberian perlakuan, yaitu:

Tabel 2. Rancangan Intervensi

Pertemuan	Nama Sesi	Uraian Kegiatan	Tujuan	Waktu
1.	Persiapan	Mengumpulkan subjek terlebih dahulu terkait kesediaan dan waktu pelaksanaan.	Mengetahui ada tidaknya sikap pasif	11.40
2.	Perlakuan pemberian permainan <i>figjig</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari subjek yang tenggah duduk berkelompok, dengan jumlah maksimal 3 orang. • Setelah didapati kelompok subjek yang sesuai maka mereka ditanyai kesediaannya • Memulai permainan: menjelaskan tata cara permainan <i>figjig</i> dan memulai permainan • Melakukan pengamatan / observasi sejak pencarian subjek hingga seluruh rangkaian permainan <i>figjig</i> berakhir 	Mengetahui indikator-indikator prilaku pada setiap aspek social loafing pada permainan <i>figjig</i>	11.40-12.10
3.	Perlakuan pemberian permainan <i>puzzle</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari subjek yang tenggah duduk berkelompok, dengan jumlah maksimal 6 orang. • Setelah didapati kelompok subjek yang sesuai maka mereka ditanyai kesediaannya • Memulai permainan: menjelaskan tata cara 	Mengetahui indikator-indikator prilaku pada setiap aspek social loafing pada permainan <i>puzzle</i>	12.10-12.30

4.	permainan <i>puzzle</i> dan memulai permainan Ketika mengamati ada yang mengalami penurunan dalam pengerjaan tugas, maka dibiarkan apakah ada kuesadaran untuk membantu temannya atau hanya sekedar melihat saja.	Mengetahui ada tidaknya penurunan kesadaran akan evaluasi dari orang lain	11.40-12.30
----	--	---	-------------

3. HASIL

Tabel 3. Hasil Observasi

Aspek	Indikator Perilaku	Permainan			
		P1	Jumlah	P2	Jumlah
Menurunnya motivasi individu dalam kegiatan kelompok	Subjek melakukan aktivitas lain	II	2	III	3
	Subjek tidak bersemangat diakhir	I	1	-	0
Sikap pasif	Subjek acuh tak acuh saat diminta bantuan	II	2	I	1
	Subjek memberikan alasan untuk tidak membantu	-	0	I	1
	Subjek memilih diam dan membiarkan pekerjaan dilakukan oleh temannya	II	2	III	4
	Subjek bersedia tapi diakhir makin tidak memberi bantuan	II	2	II	2
	Subjek menyuruh temannya yang lain untuk menyelesaikan pekerjaannya	II	2	I	1
Pelebaran tanggung jawab	Subjek meninggalkan temannya disaat pekerjaan belum terselesaikan	I	1	-	0
	Subjek tidak bersemangat saat membantu	-	0	III	3
	Subjek hanya mengarahkan tanpa membantu dengan tenaga	-	0	I	1
Penurunan kesadaran akan evaluasi dari orang lain	Subjek ketika ditegur semakin melambat pekerjaannya	-	0	III	3
	Subjek ketika ditegur berhenti pekerjaannya	-	0	III	3

Berdasarkan tabel observasi yang dilakukan oleh tiga observer ditemukan beberapa aspek kemalasan sosial yang dilakukan mahasiswa di saat berikan perlakuan berupa 2 permainan. Saat subjek diberikan perlakuan, saat itu juga observasi dilakukan secara bersamaan. Observasi yang dilakukan tidak dijabarkan kepada subjek karena untuk meminimalisir adanya kesadaran terkait evaluasi atau pengawasan dari orang lain. Dengan demikian hasil data diatas ditunjukkan berdasarkan pengamatan langsung secara alami tanpa ada *setting* yang dilakukan.

Berdasarkan variabel penelitian ini yaitu perilaku kemalasan sosial (*social loafing*) terdapat lima aspek sebagai landasan dalam penentuan indikator pengamatan yang dilakukan. Pertama yaitu menurunnya motivasi individu dalam kegiatan kelompok, berdasarkan hasil pengamatan terdapat 6 kali perlakuan dengan masing-masing 3 kali perlakuan pada tiap permainan. Aspek kedua yaitu bersikap pasif, dengan hasil pengamatan terjadi 14 kali

perlakuan. Kelompok permainan pertama melakukan sebanyak 6 kali perlakuan dan kelompok permainan kedua melakukan sebanyak 8 kali perlakuan. Selanjutnya aspek ketiga yaitu pelebaran tanggungjawab dengan pengamatan terjadi 4 kali perlakuan, di mana 3 kali perlakuan ditemukan pada kelompok permainan pertama dan 1 kali perlakuan terjadi pada kelompok permainan kedua. Aspek keempat yaitu *free ride* terjadi sebanyak 4 kali perlakuan yang hanya terjadi pada kelompok permainan kedua. Terakhir yaitu aspek penurunan kesadaran akan evaluasi dari orang lain, aspek ini terjadi 6 kali perlakuan pada saat kelompok permainan kedua.

Untuk itu, hasil data menunjukkan bahwa aspek terbanyak yang dilakukan mahasiswa adalah bersikap pasif yang berjumlah 14 kali perlakuan dengan 4 indikator perilaku yang diberikan. Sedangkan hasil data dengan jumlah perlakuan terendah berada pada aspek *free ride* dan penurunan kesadaran akan evaluasi dari orang lain dengan jumlah perlakuan yang sama yaitu 4 kali perlakuan. Jika di amati dari jumlah dua permainan, permainan *puzzle* lebih banyak melakukan indikator perilaku *social loafing* yaitu terdapat 22 kali perlakuan sedangkan pada permainan *figjig* terdapat 12 kali perlakuan. Dari dua permainan diatas dapat disimpulkan bahwa teramatinya perilaku kemalasan sosial pada kelompok subjek dengan berbagi variasi di dalamnya.

4. DISKUSI

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui perilaku kemalasan sosial (*social loafing*) yang terjadi ketika diberikan dua bentuk permainan tersebut kepada mahasiswa. Jika dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan maka peneliti dapat mencapai tujuan tersebut. Jika dilihat dari hasil observasi dengan diberikannya dua bentuk permainan yaitu *figjig* dan *puzzle*, dua kelompok mahasiswa melakukan perilaku *social loafing*.

Selain tujuan penelitian, hipotesis pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh pemberian dua bentuk permainan terhadap perilaku kemalasan sosial pada kelompok mahasiswa, hipotesis juga dapat diterima. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh permainan *figjig* dan *puzzle* pada kelompok mahasiswa sehingga menimbulkan perilaku kemalasan sosial (*social loafing*). Perilaku ini terjadi beberapa kali, setelah permainan dilakukan (dilihat tabel 3. hasil observasi).

Saat penelitian berlangsung, hal menarik yang ditemukan oleh peneliti adalah karakteristik tugas menjadi salah satu faktor yang memengaruhi terjadinya perilaku *social loafing*. Menurut Pratama dan Aulia (2020) bahwa karakteristik tugas mempengaruhi penilaian diri terhadap kemampuan yang dimilikinya seperti tugas yang rumit dan sulit akan cenderung di jauhi sehingga menimbulkan kemasalan sosial lebih besar dibanding dengan tugas yang mudah dan sederhana. Hal ini sejalan dengan observasi yang dilakukan bahwa permainan *puzzle* dengan kategori rumit memiliki jumlah perlakuan *social loafing* lebih banyak dibanding dengan permainan *figjig*. Hal ini karena dalam *puzzle* memiliki petunjuk atau *clue* lebih sedikit dibandingkan permainan *figjig*. Ketidaktepatan pada sebuah instruksi dan petunjuk ataupun *clue* dalam pengerjaan diprediksi akan mempermentakan seseorang melakukan kemalasan sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat Sarwono bahwa kemalasan sosial dapat dipengaruhi oleh tidak adanya kejelasan dari tugas ataupun petunjuk yang memunculkan faktor intrinsik yang rendah, seperti petunjuk tugas yang tidak jelas, kurang bermakna dan menarik (Jati & Diana, 2019). Sehingga dalam hal ini individu bisa saja tidak mau aktif dan bersungguh-sungguh dalam memberikan kontribusi dalam suatu kelompok. Instruksi yang tidak jelas pun membuat individu mengarah pada penurunan motivasi dan antusiasme dalam mengerjakan tugas.

Sementara itu Permainan *figjig* yaitu permainan ini menggunakan persoalan berupa angka. Persoalan yang berupa angka dan aritmatika merupakan salah satu karakteristik yang umum untuk di jauhi oleh orang-orang karena menganggap itu sulit. Hal ini dikuatkan dengan pendapat Syahril dan Kartini (2021) bahwa seringkali siswa merasa takut dan menghindari persoalan matematika karena bersifat abstrak. Dengan demikian persoalan matematika, atau persoalan berupa angka-angka memiliki stigma tersendiri yang cenderung di hindari karena dianggap sulit. Sama halnya dengan permainan kedua yaitu *puzzle dengan* ukuran lebih kecil dan hanya memiliki satu gradasi warna.

Menyusun *puzzle* yang memiliki karakteristik potongan-potongan kecil agar menjadi suatu gambar yang utuh, tentu saja diperlukan ketelitian, dan kesabaran. Selain itu *puzzle* yang menggambarkan sebuah panorama akan memerlukan waktu yang cukup banyak dalam penyelesaiannya. Dengan karakteristik *puzzle* dan *figjig* yang rumit maka memungkinkan mahasiswa melakukan perilaku *social loafing*, walaupun dengan kerumitan dan karakteristik tugas yang berbeda. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa karakteristik tugas yang rumit dalam temuan penelitian ini berhubungan dengan angka, atau aritmatika, penyelesaian potongan-potongan kecil yang banyak, persoalan yang memerlukan waktu yang lama, persoalan yang membutuhkan ketelitian, dan kesabaran yang tinggi. Dengan demikian secara umum kedua permainan memiliki pengaruh yang sama yaitu menimbulkan perilaku kemalasan sosial pada kelompok mahasiswa.

Lalu bagaimana sebaiknya?, Apakah karakteristik tugasnya yang diubah untuk meminimalisir terjadi perilaku kemalasan sosial saat tugas kelompok mahasiswa?. Tentu saja sebaiknya tidak. Layaknya hidup manusia yang selalu punya persoalan dan permasalahan yang beraneka ragam, mulai dari ringan sampai berat. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro (2013) yang mengatakan bahwa persoalan manusia dengan dirinya sendiri dapat beraneka ragam yang tentu dengan intensitasnya berbeda-beda tingkatannya ataupun jenisnya. Permasalahan tersebut bisa dihubungkan dengan berbagai persoalan atas tanggung jawab individu dengan apa yang telah dilakukannya, hidup dengan praktis dan efisien, serta kesanggupan dirinya dalam menerima kebenaran hidup, stabil dan penuh pendirian. Persoalan dan permasalahan tersebut tidak bisa kita atasi dengan menghindari atau bahkan menuntut untuk dikurangi. Menurut Peter (2013) Setiap persoalan serta cobaan dapat berguna bagi kebaikan manusia, karena manusia hidup dengan berbagai aspek baik dari dimensi rohani, mental, psikologis dan emosional. Dengan berbagai permasalahan yang dirasakan individu diberi waktu, pengalaman dan kesempatan untuk berkembang dalam memperbaiki hidup.

Idealnya sebagai manusia saat kita mendapatkan masalah maka yang harus kita lakukan adalah memaksimalkan waktu dan kesempatan yang ada untuk diatasi serta menyelesaikannya. Menurut Sabaruddin (2019) menyatakan bahwa manfaat dalam menyelesaikan permasalahan dapat digunakan untuk melatih kecakapan berpikir, mencari, mendapatkan serta menerapkan ilmu yang dimiliki sehingga dapat menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi. Dengan adanya persoalan dan permasalahan kita akan mendapatkan ilmu atau hal baru terkait persoalan dan permasalahan tersebut. Hal ini hampir sama dengan dengan karakteristik tugas yang diberikan kepada mahasiswa. Tugas yang diberikan kepada mahasiswa bukan hanya memenuhi syarat kelulusan semata.

Dalam Nurjanna (2016) mengatakan bahwa pemberian tugas digunakan untuk memperoleh nilai baik, tetapi saat proses pengerjaannya diperlukan latihan terus menerus terutama persoalan tugas yang rumit, sehingga memberikan pelajar/mahasiswa pengalaman untuk mengintergrasikan ilmu antara teori dengan terapan. Selain itu terdapat manfaat lain dalam pemberian tugas kepada mahasiswa seperti untuk mengasah pemahaman mahasiswa terhadap suatu materi perkuliahan. Selain itu setidaknya mahasiswa juga dapat berlatih untuk menyelesaikan masalah, berkerjasama, dan berkomunikasi, berinteraksi, berkomunikasi, dan membangun kerjasama antara satu sama lain. Sehingga secara ideal bukan karakteristik pada tugas yang kurangi tingkat kesulitannya, namun mahasiswa perlu adanya peningkatan proses mental yang kuat, meliputi daya juang, motivasi yang tinggi, dan sebagainya. Selain itu perlu perbaikan sikap kerja, untuk terus maju menghadapi tugas dengan karakteristik berat. Dihadapkan dengan banyak hal tersebut akan memunculkan berbagai persoalan dalam kehidupan yang bisa saja dapat berupa masalah. Masalah merupakan suatu hal yang akan selalu dihadapi oleh setiap individu yang meliputi berbagai dampak, akibat serta resiko yang dirasakan.

Menurut Gray proses dalam penyelesaian masalah dapat dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu memahami masalah terlebih dahulu, mengumpulkan berbagai fakta dan informasi, merumuskan jalan keluar yang memungkinkan pada masalah, kemudian melakukan evaluasi, hingga akhirnya mendapatkan kesimpulan dalam penyelesaian masalah (Maulidya, 2018).

Adanya masalah akan membawa individu pada pengalaman yang dapat dijadikan sebagai refleksi bagi kehidupan dan bisa dipetik pembelajarannya, sehingga menjadi patokan pada diri untuk menjalani kehidupan di masa mendatang. Pemecahan masalah menandakan bahwa seorang individu memiliki upaya yang sejalan dalam mencoba mengatasi persoalan yang ada. Sehingga pada akhirnya dapat meminimalisir *social loafing* yang terjadi saat mengerjakan tugas atau hal yang lainnya.

Menurut Hulukati dan Djibran (2018) mendefinisikan mahasiswa sebagai individu yang memasuki tahap perkembangan orang dewasa dan sedang berada di suatu perguruan tinggi yang memiliki tanggung jawab sebagai penuntut ilmu. Dengan memiliki tanggung jawab sebagai penuntut ilmu mahasiswa menjadi salah satu subjek yang rentan untuk melakukan perilaku *social loafing* salah satunya disaat pendidik (dosen) memberikan tugas yang dikerjakan secara berkelompok. Untuk meminimalisir terjadi kemalasan sosial, para pendidik atau dosen sebaiknya mempertimbangkan ulang terkait hal-hal dalam pengerjaan tugas kelompok, seperti membatasi anggota kelompok agar tidak terlalu banyak. Hal ini sejalan dengan penelitian Titisemita (2021) bahwa sebesar 45% *social loafing* pada tugas kelompok mahasiswa dipengaruhi oleh jumlah anggota atau ukuran kelompok tersebut. Dengan membatasi jumlah anggota kelompok diharapkan perilaku kemalasan sosial akan berkurang sehingga tugas kelompok dapat dilaksanakan secara efektif sesuai tujuan pendidik memberikan tugas tersebut.

Dalam konteks agama islam larangan *social loafing* sejalan dengan konteks tolong menolong, dan tanggung jawa. Hal ini dicantumkan dalam Al-Qur'an yaitu pada Q.S Al-Ma'idah ayat 2 yang berbunyi.

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا لَا تَجْلُوْا سَعْتِيْنَ اللّٰهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ
وَلَا الْقَلَائِدَ وَلَا اَعْيُنَ الْبَيْتِ الْحَرَامِ يَبْتَغُوْنَ فَضْلًا مِّنْ رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًا
وَإِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوْا وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ اَنْ صَدُوْكُمْ
عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ اَنْ تَعْتَدُوْا وَتَعَاوَنُوْا عَلٰى الْبِرِّ وَالْتَّقْوٰى وَلَا
تَعَاوَنُوْا عَلٰى الْاِثْمِ وَالْعُدُوْنِ وَاَنْتُمْ وَاَعْتَدُوْا لِلّٰهِ اِنَّ اللّٰهَ شَدِيْدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu melanggar syi'ar-syi'ar Allah, dan jangan melanggar kehormatan bulan-bulan Haram, jangan (menggangu) binatang-binatang had-ya, dan binatang-binatang qalaa-id, dan jangan (pula) mengganggu orang-orang yang mengunjungi Baitullah sedang mereka mencari karunia dan keredhaan dari Tuhannya dan apabila kamu telah menyelesaikan ibadah haji, maka bolehlah berburu. Dan janganlah sekali-kali kebencian(mu) kepada sesuatu kaum karena mereka menghalang-halangi kamu dari Masjidil Haram, mendorong kamu berbuat aniaya (kepada mereka). Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan taqwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertaqwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya."

Berdasarkan tafsir Ibnu Katsir yang ditahqiq oleh DR Abdullah (1994) mengenai ayat "Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan taqwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran" bahwa tolong menolong dalam berbuat kebaikan diperintahkan oleh Allah kepada orang-orang yang beriman. Hal itulah yang disebut dengan *al-birru* (kebijakan), serta meninggalkan kemungkaran dinamakan dengan *at-taqwa*. Selain itu berbuat dosa dan mengerjakan hal-hal yang haram juga dilarang oleh Allah dalam ayat ini. Dalam konteks *social loafing* termasuk dalam kategori mengerjakan hal yang tidak baik dan haram dikaitkan dengan perilaku tidak menolong rekan satu kelompok, berpangku tangan dan tidak bertanggung jawab. Padahal jika dilihat lebih jauh mengerjakan tugas kelompok pada mahasiswa juga merupakan suatu perbuatan kebaikan yaitu berjihad di jalan Allah dalam kaitannya berjuang untuk menuntut ilmu. Dengan demikian saling tolong-menolong, membantu satu sama lain dalam mengerjakan tugas yang diberikan termasuk golongan orang yang

bertakwa dan sesuai janji Allah SWT yaitu terhindar dari siksaan baik di dunia maupun diakhirat.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan penelitian ini bertujuan untuk memahami perilaku kemalasan sosial (*social loafing*) dalam dua bentuk permainan, yaitu *figjig* dan *puzzle*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh permainan *figjig* dan *puzzle* terhadap kemalasan sosial pada kelompok mahasiswa. Penelitian juga menemukan bahwa karakteristik tugas memengaruhi terjadinya perilaku *social loafing*. Tugas yang dianggap rumit dan sulit cenderung memicu kemalasan sosial lebih besar daripada tugas yang mudah dan sederhana. Selain itu, ketidakjelasan instruksi dan petunjuk dalam pengerjaan tugas juga dapat memperkuat perilaku kemalasan sosial. Permainan *figjig* menggunakan persoalan berupa angka, yang umumnya dianggap sulit dan dihindari oleh orang-orang. Permainan *puzzle*, di sisi lain, membutuhkan ketelitian dan kesabaran dalam menyusun potongan-potongan kecil menjadi gambar yang utuh. Keduanya memiliki karakteristik yang rumit dan dapat memicu kemalasan sosial, meskipun dengan tugas dan karakteristik yang berbeda.

Meskipun demikian setiap individu akan memiliki dan menghadapi berbagai masalah persoalan dalam kehidupan, mulai dari yang ringan hingga berat. Masalah tersebut perlu dihadapi dan diselesaikan dengan waktu, pengalaman, dan kesempatan yang ada. Penyelesaian masalah dapat digunakan untuk melatih keterampilan berpikir dan menerapkan ilmu yang dimiliki, serta mengatasi tugas-tugas yang rumit. Pemberian tugas kepada mahasiswa tidak hanya untuk memperoleh nilai, tetapi juga untuk mengasah pemahaman, kemampuan berpikir, kerjasama, komunikasi, dan interaksi antar mahasiswa. Mahasiswa perlu mengembangkan proses mental yang kuat, motivasi yang tinggi, dan sikap kerja yang baik untuk menghadapi tugas dengan karakteristik berat. Bagi pendidik, mempertimbangkan hal-hal dalam pengerjaan tugas kelompok, seperti membatasi jumlah anggota kelompok, dapat membantu meminimalisir kemalasan sosial. Batasan ini dapat memungkinkan tugas kelompok dilaksanakan secara efektif sesuai dengan tujuan pendidik.

Dalam mengatasi kemalasan sosial, penting bagi individu untuk memahami masalah terlebih dahulu, mengumpulkan informasi, merumuskan solusi yang memungkinkan, dan melakukan evaluasi. Pemecahan masalah menandakan bahwa individu memiliki upaya yang sejalan dalam menghadapi masalah dan dapat mengurangi kemalasan sosial. Dalam konteks mahasiswa, mereka juga harus menyadari tanggung jawabnya sebagai penuntut ilmu dan berusaha untuk tidak terlibat dalam perilaku kemalasan sosial saat mengerjakan tugas berkelompok.

Diketahui bahwa hasil pengamatan yang telah dilakukan, hipotesis pada penelitian ini diterima yaitu terdapat pengaruh pada dua bentuk permainan terhadap perilaku kemalasan sosial pada kelompok mahasiswa. Pengambilan data diperoleh dengan pengamatan dilakukan oleh 3 observer saat subjek bermain permainan *figjig* dan *puzzle*. Hasil observasi ditemukan bahwa terjadi perilaku *social loafing* pada dua permainan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dua permainan tersebut teramati perilaku kemalasan sosial pada lembar observasi yang. Kelompok mahasiswa pada permainan pertama yaitu *figjig* ditemukan melakukan *social loafing* sebanyak 12 kali dan kelompok *puzzle* didapati sebanyak 22 kali.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (1994). *Lubaabut Tafsir Min Ibni Katsir Jilid 3*. Bogor: Pustaka Imam Syafi'i.
- Fadjarajani, S., Rosali, E. S., Patimah, S., Nasrullah, Sriekaningsih, A., Daengs, A., ... Nugraha, M. S. (2020). *Metodologi Penelitian, Pendekatan Multidisipliner*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Hulukati, W., & Djibran, M. R. (2018). Analisis Tugas Perkembangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. *Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling Teori Dan Praktik)*, 2(1), 73-114. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v2n1.p73-80>

- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 27–38.
- Jati, S. N., & Diana. (2019). Hubungan Perilaku Social Loafing dan Need for Cognition dalam Kegiatan Kerja Kelompok pada Mahasiswa Pgpaud (Studi Identifikasi Model Pembelajaran). *Eksistensi*, 1(2), 67–77. Retrieved from <http://openjurnal.unmuhpnk.ac.id/index.php/Eksis/article/view/1687>
- Khadijah, & Armanila. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kholil, M., & Zulfiani, S. (2020). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(2), 151–168. <https://doi.org/10.35719/educare.v1i2.14>
- Krisnasari, E. S. D., & Tjahjo Purnomo, J. (2017). Hubungan Kohesivitas Dengan Kemalasan Sosial Pada Mahasiwa. *Jurnal Psikologi*, 13(1), 13. <https://doi.org/10.24014/jp.v13i1.2586>
- Latipah, E. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Maulidya, A. (2018). Berpikir dan Problem Solving. *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 4(1), 11–29. Retrieved from <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ihya/article/view/1381>
- Muloke, I. C., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. 5, 1–6.
- Mumtazinur. (2019). *Buku Ajar Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Banda Aceh: Lembaga Kajian Konstitusi Indonesia (LKKI) Fakultas Syariah dan Hukum (UIN) Ar-Raniry.
- Myers, D. G. (2012). *Psikologi Sosial Jilid 2*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Naila, I. (2021). Perilaku Social Loafing Dalam Pembelajaran Daring: Studi Kasus Pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(1), 136–141. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v2i1.417>
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada Universitas Press.
- Nurjanna. (2016). Penggunaan Metode Pemberian Tugas Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Siswa Kelas IV SDN 2 Lais. *Kreatif Tadulako Online*, 4(8), 135–147.
- Peter, R. (2013). Memahami dan Mengatasi Krisis Menjadi Peluang. *Humaniora*, 4(2), 1055. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i2.3546>
- Prasetyo, A. R., Kaloeti, D. V. S., Rahmandani, A., Salma, & Ariati, J. (2020). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Eksperimen*. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro Semarang.
- Pratama, Desta, K., & Aulia, F. (2020). Faktor-faktor yang berperan dalam pemalasan sosial (social loafing): Sebuah kajian literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1460–1468.
- Putri, G. A., Iswinarti, I., & Istiqomah, I. (2021). Harga Diri Dengan Kemalasan Sosial Pada Mahasiswa LSO (Lembaga Semi Otonom). *Journal Psikogenesis*, 8(2), 229–240. <https://doi.org/10.24854/jps.v8i2.790>
- Putriana, S. (2013). Pengaruh Belajar Kelompok dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 23 Purworejo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2(4), 325–330. Retrieved from <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/oikonomia/article/view/1928>
- Sabaruddin. (2019). Penggunaan Model Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analisis Peserta Didik Pada Materi Gravitasi Newton. *Jurnal Lantanida*, 7(1), 1–100.
- Situmorang, M. A. (2012). Meningkatkan kemampuan memahami wacana Melalui media pembelajaran puzzle. *Jurnal Bahasa*, 1(1).
- Supranto, J. (2009). *Statistik teori dan aplikasi edisi ketujuh*. Jakarta: Erlangga.
- Sutanto, S., & Simanjuntak, E. (2015). Intensi Social Loafing pada Tugas Kelompok Ditinjau dari

- Adversity Quotient pada Mahasiswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 33–45.
- Syahril, R. F., & Kartini, K. (2021). Analisis Kesalahan Siswa Berdasarkan Objek Matematika pada Materi Barisan dan Deret di Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2816–2825. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.766>
- Titisemita, A. (2021). Hubungan Antara Self Efficacy dengan Social Loafing Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang. *DEMOS: Journal of Demography, Ethnography and Social Transformation*, 1(1), 45–54. <https://doi.org/10.30631/demos.v1i1.1021>
- Widiasri, Monica, & Lay, R. E. (2007). Perangkat Lunak Untuk Pembuatan Dan Penyelesaian Permainan Figjig. *Proseding The 8th Seminar on Intelligent Technology and Its Applications*. Institut Teknologi Sepuluh November.