

## **Pengaruh *Agility* Dan *Passion* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Serang Raya**

**Muhammad Syukron<sup>1</sup>, Hany Azza Umama<sup>2</sup>**

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Serang Raya Banten<sup>1,2</sup>

### ***Abstract***

*This study aims to measure the effect of Agility and Passion on Learning Achievement in Jurusan Management Universitas Serang Raya Banten. Agility problems rarely to research in the field of management, while Passion is still relatively little research done, so researchers are interested in researching with that title. In this study, 83 samples were used and the data were collected using a questionnaire. The data analysis tool used is Multiple Linear Regression. The result of the study conclude that partially Agility has no significant effect on Learning Achievement, partial Passion has a significant effect on Learning Achievement, while simultaneously Agility and Passion have a significant effect on Learning Achievement. This study develops a model of increasing student Learning Achievement in the face of the industrial revolution 4.0*

***Keywords: Agility; Passion; Learning Achievement***

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh *Agility* dan *Passion* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan Manajemen di Universitas Serang Raya Banten. Masalah *Agility* jarang sekali penelitian yang mengkaitkannya dalam bidang manajemen, sedangkan *Passion* merupakan hal yang masih relative sedikit dilakukan penelitian, sehingga peneliti tertarik meneliti dengan judul tersebut. Dalam penelitian ini digunakan 83 sampel dan data diambil dengan menggunakan kuisener. Alat analisa data yang digunakan adalah Regresi Linier Berganda. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa secara parsial *Agility* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa, secara parsial *Passion* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa, sedangkan secara simultan *Agility* dan *Passion* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. Penelitian ini mengusulkan sebuah model upaya peningkatan prestasi belajar mahasiswa dengan meningkatkan *Agility* dan *Passion*. Peneliti ini dapat membuka jalan untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa dalam menghadapi era revolusi industry 4.0.

**Kata Kunci : *Agility, Passion, Prestasi Belajar***

*Corresponding Author: [hany.azza1983@gmail.com](mailto:hany.azza1983@gmail.com)*

## PENDAHULUAN

Tuntutan kebutuhan dunia usaha dengan kualitas lulusan sarjana yang ada masih kurang sinkron, hal ini di dukung oleh data dari Pusat Statistik yang menyatakan bahwa 9,5% (688.660 orang) dari total pengangguran adalah sarjana (Gewati., 2016); (Azwar, 2016). Hal ini perlu menjadi bahan pemikiran baik bagi pemerintah maupun institusi pendidikan khususnya perguruan tinggi agar dapat mencetak lulusan yang mampu memenuhi kebutuhan dunia usaha, yang salah satunya dengan melakukan peningkatan prestasi belajar mahasiswa.

Prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa atau mahasiswa setelah melakukan aktivitas belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai, angka atau huruf (Huda, 2017). Prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui *Agility* dan *Passion*. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Kasali, 2016) bahwa prestasi belajar yang baik dibutuhkan *Agility* dan *Passion*. Sejalan juga dengan Suhardono, (2015)

Seiring dengan perubahan yang cepat saat ini baik dalam metode pembelajaran (misalnya dengan pembelajaran jarak jauh/daring) maupun hal yang lain, seorang pelajar perlu memiliki kemampuan *agility* yang akan mendorongnya untuk mudah beradaptasi dalam situasi yang berubah dengan cepat, sehingga dirasa perlu mengkaji lebih jauh berkaitan dengan *agility*. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Basuki, 2019). Selain itu, berdasarkan hasil kajian penelitian terdahulu peneliti jarang menemukan adanya penelitian tentang *Agility* yang dikaitkan dengan prestasi belajar. Kebanyakan penelitian tentang *Agility* dikaitkan dengan olahraga/kesehatan. Namun beberapa buku atau artikel terbaru sudah banyak yang membahas tentang *Agility* yang dikaitkan dengan masalah di bidang Manajemen. Berkaitan Dan dari hasil kajian penelitian terdahulu peneliti juga jarang menemukan adanya penelitian tentang *Passion* yang dikaitkan dengan prestasi belajar Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian tentang *Agility* dan *passion* dikaitkan dengan prestasi belajar.

Universitas Serang Raya adalah sebuah perguruan tinggi swasta di wilayah Provinsi Banten dan merupakan penggabungan dua perguruan tinggi, STMIK Serang dan STIE Serang, yang berada di naungan Yayasan Pendidikan Informatika. Saat ini universitas Serang Raya dikenal oleh

banyak kalangan masyarakat, dan bahkan dikatakan sebagai Universitas Swasta Terbaik di Serang yang memiliki mahasiswa dengan kuantitas dan kualitas yang cukup baik (Wikipedia., 2004). Kategori cukup baik bukanlah suatu kategori yang harus dipertahankan, oleh karenanya Universitas Serang Raya Harus melakukan peningkatan kualitas Mahasiswanya agar dapat menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan uraian di atas, Penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Agility* dan *Passion* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan Manajemen di Universitas Serang Raya.

## TINJAUAN LITERATUR

*Agility* adalah sebuah kapabilitas yang dibangun secara terus-menerus agar kelak organisasi kita mampu merespons perubahan dengan tangkas, efektif, tepat waktu, dan berkelanjutan (Kasali, 2016). Dengan adanya *agility* yang kuat, maka seorang mahasiswa akan mampu merespon perubahan dengan efektif, tangkas dan tepat waktu.

Personal *Agility* memiliki tiga aspek kecerdasan antara lain (Kasali, 2016):

1. Kecerdasan Intelektual,
2. Kecerdasan Emosional
3. Kecerdasan Fisik

*Passion* merupakan kecenderungan kuat terhadap aktivitas yang disukai, dimana mereka memberikan waktu dan tenaga yang dimiliki untuk aktivitas tersebut, artinya jika seorang mahasiswa memiliki *passion* terhadap jurusan yang dia ambil maka dia akan memiliki kecenderungan kuat untuk melakukan aktivitas lebih berkaitan dengan matakuliah di jurusan yang dia ambil. *Passion* juga diartikan sebagai kecintaan terhadap pekerjaannya. Pekerjaan seorang pelajar adalah belajar begitu juga dengan mahasiswa. Sehingga mahasiswa yang memiliki *passion* yang tinggi akan lebih giat belajar.

*Passion* dapat mengukur seberapa besarkah rasa kecintaan mahasiswa terhadap belajar mereka. Terkadang mahasiswa enggan untuk menumbuhkan rasa

kecintaan dalam belajar, dan prestasi belajar mereka mengalami penurunan. *Passion* juga dapat diukur seberapa besar rasa kecintaan mereka terhadap jurusan mereka. Mereka memilih jurusan manajemen karena mereka sangat mencintai jurusan tersebut dan juga memang *Passion* mereka memilih jurusan manajemen.

Indikator *passion* menurut (Berlian. Yusuf Saeful, 2016):

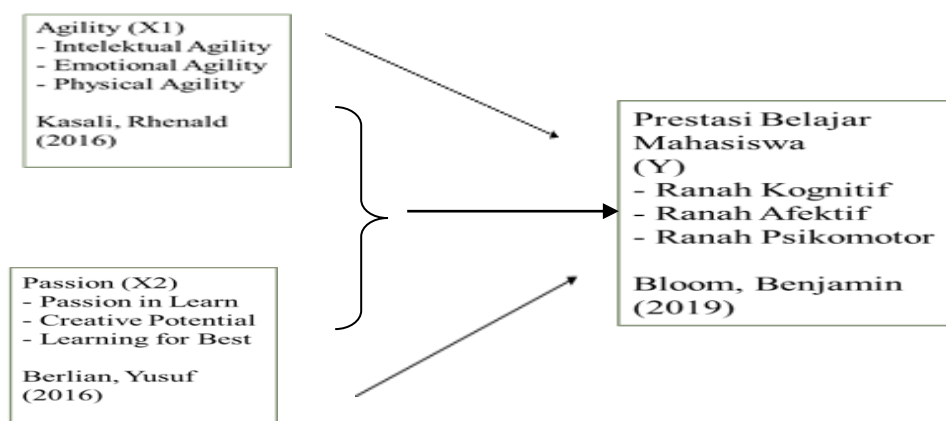
1. *Passion in learn*
2. *Creative potential*
3. *Learning for best*

Prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa atau mahasiswa setelah melakukan aktivitas belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai, angka atau huruf (Huda, 2017).

Indikator prestasi belajar:

1. Ranah kognitif
2. Ranah afektif
3. Ranah psikomotor

(Zaenuddin, 2020), (Abazariant, 2012), (Marlina., 2011)



Gambar 1. Kerangka Berfikir

Menurut Sugiyono, (2009), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap perumusan masalah penelitian. Peneliti membuat hipotesis berdasarkan kajian penelitian terdahulu yaitu Ekuri, dkk. (2014), Yang, dkk. (2015), Akanbi (2012),

Okotoh (2015), Kuleelung, dkk. (2015), Pradhan, dkk. (2017), Prasetya (2015), Monica (2015) :

- a) H1 : Diduga *Agility* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa jurusan Manajemen Universitas Serang Raya
- b) H2 : Diduga *Passion* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa jurusan Manajemen Universitas Serang Raya
- c) H3: Diduga *Agility* dan *Passion* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa jurusan Manajemen Universitas Serang Raya.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Alat analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *regresi linier berganda* dan Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa jurusan Manajemen Universitas Serang Raya berjumlah 213 orang mahasiswa. Karena jumlah populasi ini adalah lebih dari 100, maka peneliti ingin menggunakan 50% sampel dari jumlah populasi. Maka dari perhitungan menurut Arikunto di atas  $50\% \times 213 = 107$  mahasiswa. Jadi yang dijadikan sampel penelitian ini adalah 107 mahasiswa. Namun jumlah yang kembali saat memberikan kuisener ataupun jawaban yang lengkap berjumlah 83 sampel, sehingga yang digunakan dalam perhitungan adalah 83 sampel.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Validitas**

Tabel 1. Uji validitas *Agility* (X1)

| No  | r.hitung | r.tabel | Keputusan |
|-----|----------|---------|-----------|
| A1  | 0,348    | 0,220   | Valid     |
| A2  | 0,467    | 0,220   | Valid     |
| A3  | 0,615    | 0,220   | Valid     |
| A4  | 0,447    | 0,220   | Valid     |
| A5  | 0,460    | 0,220   | Valid     |
| A6  | 0,472    | 0,220   | Valid     |
| A7  | 0,401    | 0,220   | Valid     |
| A8  | 0,290    | 0,220   | Valid     |
| A9  | 0,289    | 0,220   | Valid     |
| A10 | 0,348    | 0,220   | Valid     |
| A11 | 0,467    | 0,220   | Valid     |
| A12 | 0,615    | 0,220   | Valid     |
| A13 | 0,447    | 0,220   | Valid     |
| A14 | 0,460    | 0,220   | Valid     |
| A15 | 0,472    | 0,220   | Valid     |
| A16 | 0,401    | 0,220   | Valid     |

Tabel 2 Uji Validitas *Passion*(X2)

| No  | r.hitung | r.tabel | Keputusan |
|-----|----------|---------|-----------|
| P1  | 0,240    | 0,220   | Valid     |
| P2  | 0,831    | 0,220   | Valid     |
| P3  | 0,418    | 0,220   | Valid     |
| P4  | 0,831    | 0,220   | Valid     |
| P5  | 0,478    | 0,220   | Valid     |
| P6  | 0,440    | 0,220   | Valid     |
| P7  | 0,350    | 0,220   | Valid     |
| P8  | 0,831    | 0,220   | Valid     |
| P9  | 0,276    | 0,220   | Valid     |
| P10 | 0,275    | 0,220   | Valid     |
| P11 | 0,478    | 0,220   | Valid     |
| P12 | 0,831    | 0,220   | Valid     |
| P13 | 0,240    | 0,220   | Valid     |

Tabel 3 Uji Validitas Prestasi belajar (Y)

| No   | r.hitung | r.tabel | Keputusan |
|------|----------|---------|-----------|
| PB1  | 0,486    | 0,220   | Valid     |
| PB2  | 0,506    | 0,220   | Valid     |
| PB3  | 0,390    | 0,220   | Valid     |
| PB4  | 0,837    | 0,220   | Valid     |
| PB5  | 0,302    | 0,220   | Valid     |
| PB6  | 0,275    | 0,220   | Valid     |
| PB7  | 0,486    | 0,220   | Valid     |
| PB8  | 0,837    | 0,220   | Valid     |
| PB9  | 0,837    | 0,220   | Valid     |
| PB10 | 0,234    | 0,220   | Valid     |
| PB11 | 0,506    | 0,220   | Valid     |
| PB12 | 0,393    | 0,220   | Valid     |
| PB13 | 0,390    | 0,220   | Valid     |
| PB14 | 0,837    | 0,220   | Valid     |

Berdasarkan hasil pengujian validitas dapat diketahui bahwa tidak terdapat pertanyaan yang tidak valid karena memiliki nilai diatas r tabel 0,220 (*tabel product*

moment). Pernyataan kuisioner dikatakan valid artinya kuisioner mampu dijadikan sebagai alat ukur dari variabel yang diteliti.

**Reliabilitas**

**Tabel 4. Uji Validitas Variabel Agility (X1)**

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha       | N of Items |
| ,712                   | 16         |

**Tabel 5 Uji Validitas Variabel Passion (X2)**

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha       | N of Items |
| ,726                   | 13         |

**Tabel 6 Uji Validitas Variabel Prestasi Belajar (Y)**

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha       | N of Items |
| ,780                   | 14         |

**Tabel 7 Perbandingan Nilai Uji Reliabilitas**

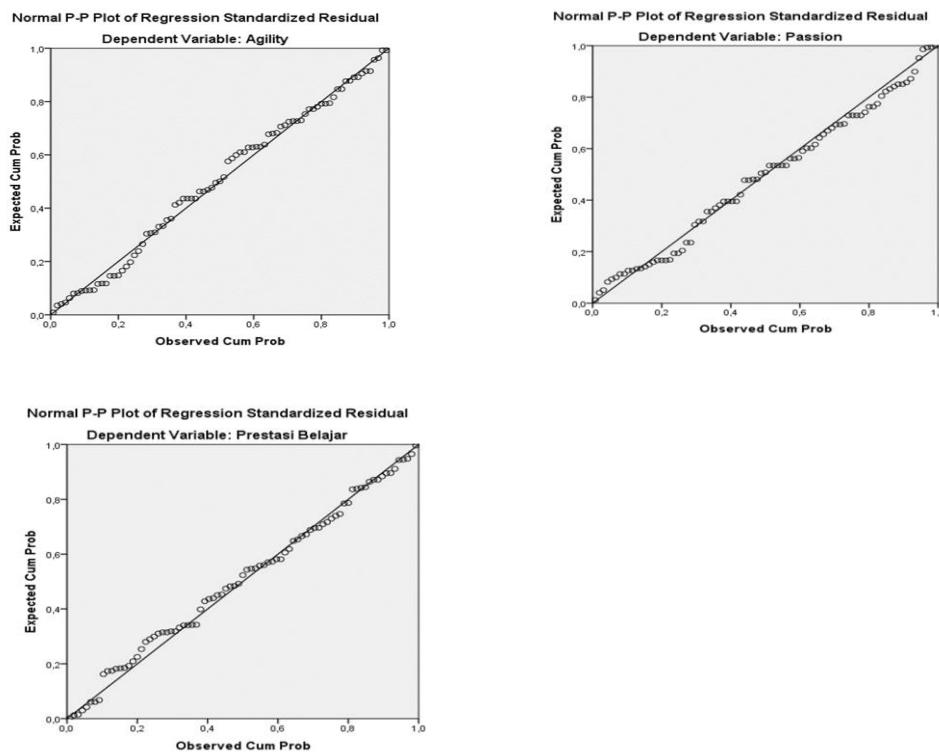
| Variabel             | Nilai Cronbach's Alpha | Scale Of Thumb Normally | Kesimpulan |
|----------------------|------------------------|-------------------------|------------|
| Agility (X1)         | 0,712                  | 0,60                    | Reliabel   |
| Passion (X2)         | 0,726                  | 0,60                    | Reliabel   |
| Prestasi Belajar (Y) | 0,780                  | 0,60                    | Reliabel   |

Berdasarkan tabel uji reliabilitas diatas yang menggunakan metode alpha cronbach's untuk tingkat kekonsistenan variabel X1 di dapat nilai alpha sebesar 0,712 dan variabel X2 di dapat nilai alpha sebesar 0,726 dan variabel Y diperoleh nilai alpha sebesar 0,780. Hal ini berarti alpha yang diperoleh dari variabel adalah >

koefisien korelasi 0,60 (*Scale Of thumb normally*) dan itu artinya bahwa pernyataan (X1, X2 dan Y) yang terdapat pada kuisisioner dapat dinyatakan reliabel.

**Uji Asumsi Klasik**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi variabel memiliki distribusi normal. Ada dua cara untuk mengetahui apakah residual berdistribusi normal atau tidak yaitu dengan analisis grafik dan uji statistik.



**Gambar 2. Uji normalitas data**

Gambar diatas merupakan metode grafik normal Probability Plot yang menunjukkan bahwa data atau titik disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka data tersebut sudah berdistribusi dengan normal. Maka model regresi telah memenuhi asumsi normalitas

**Tabel 8. Uji Normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov**

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test |                | Unstandardized Residual |
|------------------------------------|----------------|-------------------------|
| N                                  |                | 83                      |
| Normal Parameters <sup>a, b</sup>  | Mean           | ,0000000                |
|                                    | Std. Deviation | 2,00414183              |
| Most Extreme Differences           | Absolute       | ,063                    |
|                                    | Positive       | ,034                    |



Hasil Uji Normalitas yang menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,200, Maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal karena nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* Sebesar  $0,200 > 0,05$  dan berarti uji normalitas diterima.

Uji multikolinearitas untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel bebas dengan cara melihat nilai *Tolerance* dan *Variance Inflation Factor (VIF)*. Multikolinieritas tidak terjadi bila  $VIF < 10$  dan nilai *Toleranc*  $> 0.10$ .

**Tabel 8. Uji Normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov**

|       |            | Coefficients <sup>a</sup>   |            |                           |        |      | Collinearity Statistics |       |
|-------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|-------------------------|-------|
| Model |            | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t      | Sig. | Tolerance               | VIF   |
|       |            | B                           | Std. Error | Beta                      |        |      |                         |       |
| 1     | (Constant) | ,299                        | 2,905      |                           | ,103   | ,918 |                         |       |
|       | Agility    | ,065                        | ,066       | ,066                      | ,986   | ,327 | ,392                    | 2,554 |
|       | Passion    | ,996                        | ,076       | ,875                      | 13,060 | ,000 | ,392                    | 2,554 |

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Berdasarkan output di atas diketahui bahwa nilai *Tolerance* variabel *Agility (X1)* dan *Passion (X2)* yaitu  $0,392 > 0,1$ . Sedangkan nilai *VIF* dari kedua variabel bebas tersebut  $2,554 < 10$ , maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas antara *independent* dalam model regresi.

Uji autokorelasi bertujuan untuk menguji apakah dalam suatu model regresi linier ada korelasi antara korelasi pengganggu pada periode t dengan kesalahan pada periode t-1 (sebelumnya). Metode yang dapat digunakan untuk mengukur autokorelasi adalah metode yang dikemukakan oleh *Durbin-Watson*, dengan ketentuan sebagai berikut :

- Angka D-W dibawah -2 berarti ada autokorelasi positif.
- Angka D-W di antara -2 sampai +2, berarti tidak ada autokorelasi.
- Angka D-W di atas +2 berarti ada autokorelasi negatif.

**Tabel 9 Hasil Uji Autokorelasi**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Durbin-Watson |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|---------------|
| 1     | ,927 <sup>a</sup> | ,860     | ,856              | 2,029                      | 2,203         |

a. Predictors: (Constant), Passion, Agility

b. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Berdasarkan output SPSS v.23 pada tabel diatas diketahui nilai DW sebesar 2,203. Selanjutnya nilai ini dibandingkan dengan taraf signifikansi ( $\alpha = 5\%$  atau 0,05)  $n = 83$  dan jumlah variabel independent ( $k-2$ ) sehingga diperoleh nilai  $dU = 1,6928$ . Nilai  $DW = 2,203 >$  batas  $dU = 1,6928$  dan kurang dari  $(4 - dU) = 4 - 1,6928 = 2,3072$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi autokorelasi.

Uji Heterokedastisitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi terjadi ketidaksamaan dari residual pengamatan satu kepengamatan lainnya. Heterokedastisitas diuji dengan menggunakan uji koefisien korelasi Rank sperman yaitu bila nilai signifikan hasil korelasi lebih kecil dari 0.05, maka kesimpulannya terdapat heterokedastisitas (varian dari residual tidak hormone).

**Tabel 10 Hasil Uji Heterokedastisitas**

| Model |            | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. |
|-------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
|       |            | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| 1     | (Constant) | 1,154                       | 1,835      |                           | ,629  | ,531 |
|       | Agility    | -,018                       | ,042       | -,076                     | -,427 | ,671 |
|       | Passion    | ,029                        | ,048       | ,107                      | ,599  | ,551 |

a. Dependent Variable: RES2

Berdasarkan output SPSSv.23 pada tabel 4.63, diketahui hasil uji glejser diperoleh nilai signifikansi untuk *Agility*(X1) sebesar  $0,671 > 0,05$  dan *Passion*(X2) sebesar  $0,551 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak terjadi heteroskedastisitas

### Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda adalah untuk menganalisis besarnya pengaruh variabel bebas (*independent*) terhadap variabel terikat (*dependent*) apabila variabel linier berganda dengan menggunakan SPSS v.23 yaitu sebagai berikut:

**Tabel 9 Hasil Analisis Regresi**

|       |            | Coefficients <sup>a</sup>   |            |                           | t      | Sig. |
|-------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
|       |            | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients |        |      |
| Model |            | B                           | Std. Error | Beta                      |        |      |
| 1     | (Constant) | ,299                        | 2,905      |                           | ,103   | ,918 |
|       | Agility    | ,065                        | ,066       | ,066                      | ,986   | ,327 |
|       | Passion    | ,996                        | ,078       | ,875                      | 13,060 | ,000 |

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Sesuai dengan persamaan regresi yang diperoleh, maka model regresi tersebut dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- a) Nilai koefisien adalah 0,299. Hal ini berarti bahwa apabila nilai *Agility* (X1) dan *Passion* (X2) adalah 0 maka tingkat besarnya variabel Prestasi Belajar(Y) sebesar 0,299.
- b) Nilai koefisien regresi variabel *Agility*(X1) sebesar 0,065 artinya jika variabel *Agility* naik sebesar 1 satuan sedangkan variabel *Passion* nya tetap maka Prestasi Belajar akan naik sebesar 0,065.
- c) Nilai koefisien regresi variabel *Passion*(X2) sebesar 0,996 artinya jika variabel *Passion* naik sebesar 1 satuan sedangkan variabel *Agility* tetap maka nilai Prestasi Belajar akan naik sebesar 0,996.

**Tabel 11 Hasil Uji Koefisien Determinasi**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1     | ,927 <sup>a</sup> | ,860     | ,856              | 2,02904                    |

a. Predictors: (Constant), Passion, Agility

Berdasarkan output SPSS v.23 pada tabel diatas dengan model summary di atas, diperoleh R Square adalah 0,860. Hal ini berarti dengan memasukan *Agility*(X1) dan *Passion*(X2) hanya mampu menjelaskan Prestasi Belajar sebesar 86%, berarti ada 14% dijelaskan oleh variabel lain selain *Agility* dan *Passion*, misalnya disiplin, lingkungan keluarga, dan kepribadian.

**Tabel 12 Hasil Uji-T**

| Model |            | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t      | Sig. |
|-------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
|       |            | B                           | Std. Error | Beta                      |        |      |
| 1     | (Constant) | ,299                        | 2,905      |                           | ,103   | ,918 |
|       | Agility    | ,065                        | ,066       | ,066                      | ,986   | ,327 |
|       | Passion    | ,996                        | ,076       | ,875                      | 13,060 | ,000 |

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

| Model |            | Sum of Squares | df | Mean Square | F       | Sig.              |
|-------|------------|----------------|----|-------------|---------|-------------------|
| 1     | Regression | 2014,929       | 2  | 1007,465    | 244,708 | ,000 <sup>b</sup> |
|       | Residual   | 329,360        | 80 | 4,117       |         |                   |
|       | Total      | 2344,289       | 82 |             |         |                   |

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Passion, Agility

Uji t ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independent secara parsial berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap variabel dependen, hipotesis diterima atau ditolak adalah dengan membandingkan t hitung dengan t tabel. Dengan menggunakan SPSS hasil uji t dapat dilihat sebagai berikut:

### **Hipotesis 1: uji parsial pengaruh *Agility* (X1) terhadap Prestasi Belajar(Y)**

- Nilai t tabel > t hitung dimana  $1,66342 > 0,986$ .
- Jika dilihat dari perbandingan nilai signifikansi maka diperoleh nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,327, jika dibandingkan dengan nilai

signifikansi 5% (0,05) maka  $0,327 > 0,05$ . Maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan secara parsial antara *Agility* terhadap Prestasi Belajar mahasiswa Manajemen Universitas Serang Raya.

**Hipotesis 2: uji parsial pengaruh *Passion* (X2) terhadap Prestasi Belajar(Y)**

- a) Nilai t tabel < t hitung dimana  $1,66342 > 13,060$ .
- b) Jika dilihat dari perbandingan nilai signifikansi maka diperoleh nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,000, jika dibandingkan dengan nilai signifikansi 5% (0,05) maka  $0,000 < 0,05$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara *Passion* terhadap Prestasi Belajar mahasiswa Manajemen Universitas Serang Raya.

**Uji F**

Uji F digunakan untuk menguji seberapa besar pengaruh variabel independen (*Agility* dan *Passion*) secara simultan terhadap variabel dependen (Prestasi Belajar). Dengan menggunakan SPSS maka hasil perhitungan dapat dilihat sebagai berikut:

Berdasarkan tabel hasil uji F Anova di atas diperoleh nilai Fhitung sebesar 244,708 sedangkan nilai Ftabel ( $df = n - k - 1 = 80$ ) adalah sebesar 3,11 dengan taraf nyata:

- a) Nilai f tabel > f hitung dimana  $244,708 > 3,11$ .  
Artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berarti hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *Agility* dan *Passion* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Manajemen Universitas Serang Raya.
- b) Jika dilihat dari perbandingan nilai signifikansi maka diperoleh nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,000, jika dibandingkan dengan nilai signifikansi 5% (0,05) maka  $0,000 < 0,05$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara *Agility* dan *Passion* terhadap Prestasi Belajar mahasiswa Manajemen Universitas Serang Raya.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) *Agility* secara parsial tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Serang Raya.
- b) *Passion* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Serang Raya.
- c) *Agility* dan *Passion* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Serang Raya.

Adapun saran yang peneliti ajukan bagi Pihak Akademis

- a) Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan mempertimbangkan variabel lain atau menambahkan. Mengingat variabel *agility* secara parsial tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar, karena peneliti menduga adanya variabel yang memoderasi hubungan antara *agility* terhadap prestasi belajar mengingat *agility* dan *passion* memiliki pengaruh yang signifikan secara bersama terhadap prestasi belajar mahasiswa.
- b) Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mencari lebih banyak referensi baik dari buku-buku atau dari jurnal penelitian terdahulu.
- c) Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas populasi penelitian sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasi lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abazariant. (2012). *Definisi Kognitif, Afektif, dan Psikomotor*.  
<http://abazariant.blogspot.com/2012/10/definisi-kognitif-afektif-dan-psikomotor.html>
- Akanbi, P. . dan O. E. O. (2012). *Influence of Organizational Agility on Learning Achievement*.  
<https://www.semanticscholar.org/paper/The-Influence-Of-Strategic-Agility-On-The-Perceived-Ofogebu-Akanbi/ad8e68b123ec864bb93be9d82342cc624f810e3d>
- Azwar, K. (2016). *Dunia Pendidikan Perlu Direformasi*.  
<http://www.republika.co.id/berita/koran/pendidikankoran/16/05/02/o6jqr62->

hardiknas-dunia-pendidikanperlu-direformasi

- Basuki, D. (2019). *Pentingnya Agility dalam mendongkrak karier*.  
<https://www.indonesiana.id/read/28541/pentingnya-learning-Agility-dalam-mendongkrak-karier>
- Berlian. Yusuf Saeful. (2016). *Passion For Excellence*.  
<https://yusufsaefulberlian.wordpress.com/tag/Passion/>
- Ekuri, Edim P. K. & Odok, E. A. (2014). *Effect of Agility and Strength on academics achievements of Secondary School Students in Physical Education in Calabar, cross river state, Nigeria*. Department of Human Kinetics and Health Education, Faculty of Education, University of Calabar.
- Gewati. (2016). *Kenapa Lulusan Perguruan Tinggi Makin Susah Mendapat Pekerjaan?*  
<https://edukasi.kompas.com/read/2016/04/23/17424071/Kenapa.Lulusan.Perguruan.Tinggi.Makin.Susah.Mendapat.Pekerjaan>
- Huda, F. A. (2017). *Pengertian Prestasi Belajar*. <http://fathan.web.id/pengertian-prestasi-belajar/>
- Kasali, R. (2016). *Agility Bukan Singa yang Mengembik*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kuleelung, Thareerat dan Mahasarakham, P. (2015). *Organizational Agility and firm performance: evidence from information and communication technology (ICT) businesses in Thailand*.  
<https://pdfs.semanticscholar.org/8247/6c4a9a06945c9be466a8cf4a1a6c6001e59e.pdf>
- Marlina. (2011). *Indikator Prestasi Belajar*.  
<https://marlina2.wordpress.com/2011/03/31/indikator-prestasi-belajar/>
- Monica dan Wibawa Prasetya. (2015). *Analisa Pengaruh Passion Dan Worker Engagement Terhadap Motivasi Kerja Dan Potensi Individu (Studi Kasus : Pada PT. Asjaya Indosurya Securities)*.  
<https://www.neliti.com/id/publications/173597/analisa-pengaruh-passion-dan-worker-engagement-terhadap-motivasi-kerja-dan-poten>
- Okotoh, A. K. (2015). *Influence Of Organizational Agility On Operational Performance Of Trademark East Africa*.  
[http://erepository.uonbi.ac.ke/bitstream/handle/11295/93120/okotoh\\_Influence\\_of\\_organizational\\_agility\\_on\\_operational\\_performance.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://erepository.uonbi.ac.ke/bitstream/handle/11295/93120/okotoh_Influence_of_organizational_agility_on_operational_performance.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Pradhan, Rabrinda Kumar, Panda, Priyasha & Jena, L. K. (2017). *Purpose, Passion, and Performance at the Workplace: Exploring the Nature, Structure, and Relationship*. America : Indian Institute of Technology, Xavier University.  
<https://psycnet.apa.org/record/2017-46224-001>
- Prasetya, W. & M. (2015). *Analisa Pengaruh Passion dan Worker Engagement*

*Terhadap Motivasi Kerja dan Potensi Individu*. Jurusan Teknik Industri Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis*. Pusat Bahasa Depdiknas.

Suhardono, R. (2015). *Passion 2 Performance*. PT Kompas Media Nusantara.

Wikipedia. (2004). *Universitas Serang Raya*. [https://id.wikipedia.org/wiki/Universitas\\_Serang\\_Raya](https://id.wikipedia.org/wiki/Universitas_Serang_Raya)

Yang, Chyan and Ming Liu, H. (2015). *Boosting firm performance via enterprise Agility and network structure*. Institute of Business and Management, National Chiao Tung University

Zaenuddin. (2020). *Teori hasil belajar indikator hasil belajar menurut para ahli*. <https://artikelsiana.com/teori-hasil-belajar-indikator-hasil-belajar-menurut-para-ahli/>



Halaman ini sengaja dikosongkan  
*(this page intentionally left blank)*