

ARTIKEL PENELITIAN

Pengaruh *Self-efficacy* Terhadap Intensi Melakukan *Trash talk* Pada Atlet Liga Mahasiswa

DEDY RACHMADI & AFIF KURNIAWAN

Fakultas Psikologi Universitas Airlangga

ABSTRAK

Trash talking adalah perilaku yang digunakan dalam konteks kompetitif, baik dalam olahraga fisik maupun permainan video. Tujuannya adalah untuk memotivasi diri sendiri, memengaruhi psikologis lawan, atau mengekspresikan emosi selama pertandingan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Tingkatan perilaku trash talking dapat diketahui melalui hasil skor pengisian skala pengukuran kuisioner trash talking, diadaptasi dari pengukuran Trash talk Questionnaire oleh Kitchings (2015). Atribut Self-efficacy Athlete diukur dalam pengukuran Athlete Self-efficacy Scale oleh Koçak (2020). Populasi dalam penelitian ini merupakan atlet Liga Mahasiswa dalam rentang musim kompetisi 2023/2024. Dalam hasil pengujian data dapat ditemukan bahwa tidak adanya signifikansi dari Athletic Self-efficacy terhadap Variabel Trash talk. Hal ini dibuktikan dengan tingginya angka hasil uji korelasi yang mengatakan bahwa p-value dari total Athlete Self-efficacy dan total Trash talk mencapai angka 0.196. Hasil dari uji korelasi ini berkebalikan dengan yang dinyatakan pada landasan teori yang mengatakan bahwa Self-efficacy memiliki keterkaitan dengan Trash talk.

Kata kunci: *Trash talk, Self-efficacy, Theory Abusive behavior*

ABSTRACT

Trash talking is a behavior used in competitive contexts, both in physical sports and video games. Its purpose is to motivate oneself, influence the psychology of opponents, or express emotions during matches. This study employs a quantitative approach. The levels of trash talking behavior can be assessed through the scores obtained from filling out the trash talking questionnaire scale, adapted from the Trash Talk Questionnaire by Kitchings (2015). The attributes of Athlete Self-Efficacy are measured using the Athlete Self-Efficacy Scale by Koçak (2020). The population in this study consists of student league athletes during the 2023/2024 competition season. The results of the data testing reveal that there is no significant relationship between Athletic Self-Efficacy and Trash Talk variables. This is evidenced by a high correlation score indicating that the p-value for the total Athlete Self-Efficacy variable and the total Trash Talk variable reached 0.196. The results of this correlation test contradict what is stated in the theoretical framework that suggests a relationship between Self-Efficacy and Trash Talk.

Keywords: *Trash talk, Self-efficacy, Theory Abusive Behavior*

PENDAHULUAN

Dalam literatur, *trash talking* digambarkan sebagai perilaku (LoConto, 2004) (Rainey D. W., 2010) (Rainey D. W., 2012). Sementara *trash talking* telah menjadi lebih terlihat dalam olahraga, mengidentifikasi faktor-faktor apa yang memengaruhi atlet untuk melakukan *trash talking*. Namun, sampai saat ini, tidak ada penelitian yang menyelidiki secara menyeluruh alasan atlet melakukan/menggunakan perilaku *trash talking*. Oleh karena itu, untuk lebih memahami perihal *trash talk*, penting untuk menjelajahi faktor-faktor penentu *trash talk* dalam domain atletik.

Perilaku *trash talking* telah diperiksa dan diamati di lebih dari 15 berbagai olahraga (misalnya, sepak bola, sepak bola, bola basket, tenis, hoki). Akibatnya, jelas bahwa perilaku *trash talk* lazim di banyak olahraga. Rainey dan Granito (2010) meneliti *trash talking* dengan atlet perguruan tinggi Divisi I dan Divisi III untuk menentukan seberapa sering mereka menggunakan *trash talking* dengan pemain, pelatih, dan penggemar lawan. Peserta melaporkan menggunakan *trash talk* di 30% game untuk menargetkan lawan, 15% game untuk pelatih, dan 17% game untuk penggemar. Dalam studi lanjutan, Rainey (2012) mengeksplorasi *trash talking* dari perspektif pelajar sekolah menengah. Secara khusus, frekuensi *trash talking* selama pertandingan dan persentase pemain yang menggunakannya diperiksa. Hasilnya menunjukkan bahwa para pejabat melaporkan mendengar *trash talking* di semua olahraga yang dieksplorasi (yaitu, sepak bola, hoki, bisbol), bahwa *trash talk* terjadi di lebih dari 15% permainan, dan bahwa lebih dari 8% atlet menggunakan *trash talk*. Selain itu, sepak bola dan hoki dilaporkan paling sering menggunakan *Trash talk* baik dalam permainan (masing-masing 41,38% dan 58,20%) maupun oleh atlet (masing-masing 16,73% dan 28,06%).

Permainan bola basket telah berkembang menjadi olahraga yang tidak hanya mengakui tetapi juga merayakan budaya *trash talk* (Albom, 1993). Banyak situs web dan blog bola basket sering menampilkan daftar pemain NBA yang dikenal sebagai *trash talker* paling produktif, baik di masa kini maupun sepanjang sejarah. Beberapa nama dalam daftar tersebut mungkin mengejutkan, seperti Larry Bird dan Michael Jordan, yang terkenal menggunakan *trash talk* yang sangat tajam hingga dapat “melukai telinga” (Saunders, 2004).

Dalam konteks olahraga, khususnya bola basket, terdapat beberapa aturan yang dikeluarkan oleh federasi seperti FIBA yang berkaitan dengan perilaku pemain, termasuk *trash talk*. Meskipun tidak ada aturan eksplisit yang secara langsung membahas *trash talk*, beberapa aspek dalam peraturan permainan dapat diinterpretasikan sebagai pengaturan terhadap perilaku agresif dan tidak sportif di lapangan.

Meskipun tidak ada aturan spesifik dari FIBA yang secara langsung mengatur tentang *trash talk*, terdapat berbagai ketentuan dalam peraturan permainan yang mengatur perilaku agresif dan tidak sportif. Hal ini mencakup sanksi terhadap technical foul dan penilaian wasit terhadap interaksi di lapangan. Oleh karena itu, meskipun *trash talk* dapat menjadi bagian dari dinamika kompetisi, tetap ada batasan yang ditetapkan untuk menjaga integritas dan semangat olahraga.

Fenomena *trash talk* tidak terbatas pada tingkat profesional saja. Dalam olahraga bisbol dan banyak cabang olahraga lainnya, perilaku ini juga sering ditemukan. Pada pertandingan perguruan tinggi yang kompetitif, masalah *trash talk* bahkan menjadi begitu serius sehingga komisioner liga merasa perlu memberikan sanksi tegas untuk mengurangnya (Landman, 2002). Beberapa ahli mengaitkan tren ini dengan pengaruh revolusi budaya yang dibawa oleh “Fab Five,” kelompok mahasiswa baru dari Universitas Michigan.

Kemunculan fitur obrolan suara dalam platform seperti Xbox Live atau permainan video seperti *Battlefield 2* dan *Halo* telah mempermudah pemain untuk melakukan *trash talking*. Dalam konteks

permainan video, hinaan biasanya berfokus pada keterampilan bermain, namun sering kali juga berisi ujaran bernada rasial, etnis, atau seksual. Sebelumnya, pemain perlu menghentikan permainan untuk mengetik hinaan, tetapi dengan obrolan suara instan, mereka dapat melontarkan ucapan tersebut tanpa mengganggu jalannya permainan.

Fitur ini mencerminkan sifat dinamis dari *trash talking*, yang sering kali memicu respons yang tidak terduga. Budaya *trash talking* yang berkembang dalam komunitas *game online* tampaknya telah menjadi bagian tak terpisahkan dari pengalaman bermain bagi generasi yang tumbuh dengan teknologi ini. Sulit untuk membayangkan budaya tersebut tidak meluas ke kehidupan nyata, termasuk olahraga fisik. Meski ada perbedaan besar antara *trash talking* dalam permainan daring dengan lawan yang mungkin tidak pernah ditemui, dan *trash talking* di pertandingan olahraga seperti bola basket sekolah, keduanya memiliki potensi untuk mencerminkan pola perilaku yang serupa.

Parameter *trash talk* dari tiap negara dan kultur pun terbilang berbeda satu dengan yang lain. Sebagai contoh, di berbagai negara asia timur, jarang sekali pemain-pemain melakukan aksi *trash talk* baik didalam maupun diluar lapangan. Hal ini bisa terjadi dikarenakan nilai moral yang diterapkan pada negara tersebut yang lebih menjunjung sportivitas dan rasa hormat antar lawan bertanding. Adanya sentimen dari masyarakat saat pemain melakukan *trash talk* pun juga menjadi faktor mengapa *trash talking* di negara tersebut jarang terjadi. Sebagai contoh, pada pertandingan liga 1 BRI Indonesia antara Persiraja Banda Aceh melawan PSPS Pekanbaru, Pemain persiraja bernama Ada Maulana melakukan *trash talk* kepada pemain PSPS, Ilham Fato. Akibatnya setelah pertandingan, Adam Maulana mendapat banyak hujatan dari netizen terhadap aksinya tersebut. Hal itu kemudian membuat dirinya melakukan klarifikasi dan permintaan maaf pada laman instagram @pecinta.askar.bertuah.

Meskipun Kultur dari negara di asia timur menjunjung tinggi sportivitas dan rasa hormat antar pemain, namun terkadang dapat dijumpai beberapa pemain dari berbagai cabang olahraga, khususnya pada olahraga Bola Basket dan *E-sports* yang masih menggunakan *trash talk* sebagai strategi mereka untuk mempengaruhi lawan. Yesaya, salah satu atlet di liga bola basket Indonesia (IBL), dikenal sebagai contoh atlet yang menggunakan *trash talk* selama pertandingan untuk memengaruhi psikologis lawan dan meningkatkan intensitas permainan. Fenomena serupa juga dapat diamati pada liga mahasiswa, di mana beberapa postingan di media sosial menunjukkan perilaku *trash talk* yang dilakukan oleh para atlet, baik sebagai strategi kompetitif maupun ekspresi emosi selama bertanding.

Budaya *trash talk* ini tidak hanya terbatas pada olahraga fisik tetapi juga merambah ke dunia *e-sports* di Indonesia, di mana komunikasi verbal sering digunakan untuk menjatuhkan mental lawan selama permainan berlangsung. Berdasarkan data penelitian, Indonesia tercatat sebagai salah satu negara dengan *toxicity* yang tinggi dalam komunikasi daring, terutama pada permainan online. Fenomena ini sering kali melibatkan *trash talk* yang melanggar prinsip komunikasi efektif dan bahkan dapat digolongkan sebagai *cyberbullying*, dengan dampak negatif terhadap mental pemain lain. Hal ini menyoroti perlunya edukasi dan regulasi untuk mengurangi dampak buruk dari budaya *trash talk*, baik dalam olahraga tradisional maupun dunia virtual.

Terdapat keterkaitan antara teori perilaku abusif dan fenomena *trash talking*, terutama dalam konteks komunikasi agresif dan interaksi sosial. *Trash talking* dapat dianggap sebagai bentuk agresi verbal, di mana individu menggunakan bahasa (Hagger et al., 2002) kasar, makian, atau sindiran untuk merendahkan atau mengganggu lawan. Menurut Yip (2017), tujuan dari *trash talking* adalah untuk mengganggu konsentrasi lawan dan menurunkan performa mereka, yang sejalan dengan karakteristik perilaku abusif yang bertujuan untuk melukai secara emosional atau psikologis. Dalam konteks ini, penggunaan bahasa kasar dan vulgar merupakan elemen yang sering muncul. Penelitian menunjukkan bahwa individu cenderung lebih agresif dan menggunakan bahasa yang merendahkan ketika mereka

merasa anonim, seperti dalam permainan online (Kniffin & Palacio, 2018). Hal ini mencerminkan perilaku abusif di mana individu melihat lawan sebagai objek yang dapat direndahkan.

Selain itu, rendahnya kontrol diri berhubungan dengan meningkatnya perilaku *trash talking*. Individu yang tidak mampu mengendalikan emosi mereka lebih mungkin untuk terlibat dalam perilaku agresif, termasuk *trash talking* (Fadillah, 2022). Ini menunjukkan bahwa perilaku abusif dapat muncul ketika individu tidak dapat mengelola emosi mereka dengan baik. Lingkungan sosial, termasuk pertemanan, juga dapat mempengaruhi kecenderungan seseorang untuk melakukan *trash talking*. Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan pertemanan yang buruk dapat meningkatkan kemungkinan seseorang terlibat dalam perilaku agresif ini (Salim, 2023). Dalam konteks teori perilaku abusif, faktor lingkungan sosial ini berkontribusi pada normalisasi perilaku agresif. Secara keseluruhan, terdapat hubungan yang jelas antara teori perilaku abusif dan fenomena *trash talking*. Keduanya melibatkan penggunaan komunikasi agresif yang bertujuan untuk merendahkan atau mengganggu orang lain, serta dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kontrol diri dan lingkungan sosial. *Trash talking* bukan hanya sekadar strategi kompetitif, tetapi juga mencerminkan dinamika perilaku abusif dalam interaksi sosial.

Self-efficacy merujuk pada keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk mengatur dan menjalankan serangkaian tindakan yang diperlukan untuk mencapai pencapaian tertentu (Bandura, 1997). Dalam hal ini, diasumsikan bahwa *trash talk* dapat menjadi sumber khusus yang dapat memperkuat keyakinan *self-efficacy*, dan memberikan individu kepercayaan diri yang diperlukan untuk menjalankan berbagai tindakan. Penilaian *self-efficacy* berkaitan dengan apa yang seseorang pikirkan bisa dilakukan, bukan dengan apa yang sebenarnya telah dicapai. Penilaian ini adalah hasil dari proses kompleks yang melibatkan penilaian diri dan *self-persuasion*, yang bergantung pada pemrosesan kognitif dari berbagai sumber informasi efikasi. Bandura (1986) mengidentifikasi determinan-determinan dari keyakinan *self-efficacy* termasuk pengalaman penguasaan personal (prestasi kinerja), pengalaman secara tidak langsung, kondisi fisiologis, dan persuasi verbal. Prestasi personal adalah sumber informasi efikasi yang paling berpengaruh karena berakar pada pengalaman penguasaan individu sendiri (Bandura, 1997).

Dalam konteks olahraga atau permainan kompetitif, *self-efficacy* yang tinggi membuat seorang atlet merasa lebih percaya diri dan mampu mengendalikan situasi, termasuk dalam penggunaan *trash talk* sebagai strategi psikologis. Atlet dengan *self-efficacy* tinggi cenderung menggunakan *trash talk* untuk memengaruhi lawan dan memperkuat rasa percaya diri mereka dalam pertandingan, karena mereka yakin mampu menghadapi respons lawan atau tantangan kompetitif yang mungkin muncul. *Trash talk* juga dapat dimanfaatkan sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi pribadi dan menekan lawan dalam kompetisi.

Penelitian menunjukkan bahwa *trash talk* yang digunakan dengan tepat dapat meningkatkan *self-efficacy* pemain sekaligus memperbaiki performa mereka. Sebaliknya, atlet dengan *self-efficacy* rendah atau kurang percaya diri cenderung menghindari penggunaan *trash talk* karena khawatir dengan dampak yang mungkin ditimbulkan. Oleh karena itu, *self-efficacy* menjadi faktor penting yang menentukan perilaku *trash talk*, baik sebagai strategi untuk memengaruhi lawan maupun sebagai cara untuk memperkuat kepercayaan diri seorang pemain dalam situasi kompetitif. Dalam dilaksanakannya penelitian ini memiliki tujuan utama, yakni mengidentifikasi adanya peran tingkatan *self-efficacy* pada atlet saat ingin melakukan *Trash talking* dalam sebuah pertandingan

METODE

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Melalui pendekatan ini fenomena-fenomena dapat dikaji secara objektif dengan pengukuran yang menguji hubungan sebab-akibat atau kausal antar variabel penelitian (Neuman, 2014). Menurut Neuman (2014), prosedur yang biasa digunakan dalam penelitian kuantitatif ada 3, yaitu eksperimen, survei, dan content analysis. Penelitian ini dilaksanakan dengan prosedur survei menggunakan kuesioner dari setiap alat ukur variabel penelitian yang kemudian diisi secara mandiri oleh partisipan

Partisipan

Kriteria responden dalam penelitian ini adalah penderita diabetes baik tipe 1 maupun 2 yang telah terdiagnosis setidaknya 5 tahun. Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan *convenience sampling*, yakni teknik memilih partisipan yang memenuhi kriteria berdasarkan aksesibilitas dan keterjangkauannya bagi peneliti (Neuman, 2014). Jumlah populasi partisipan dalam penelitian ini tidak dapat ditentukan secara pasti karena belum diketahui berapa jumlah keseluruhan atlet mahasiswa dari kriteria populasi yang penulis ambil dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan bantuan *software G*Power* versi 3.1.9.7 untuk menghitung jumlah sampel dengan merujuk pada studi sebelumnya, yakni milik Kitchings. (2015). Studi tersebut menghasilkan nilai effect size sebesar 0.15 dengan signifikansi 0,05. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka jumlah sampel yang dibutuhkan untuk penelitian ini setidaknya 85 partisipan.

Pengukuran

Peneliti mengumpulkan informasi-informasi sosiodemografis dari partisipan, hal ini mencakup usia, jenis kelamin, cabang olahraga yang diikuti, asal universitas, dan domisili.

Tingkatan perilaku *trash talking* dapat diketahui melalui hasil skor pengisian skala pengukuran kuisisioner *trash talking*. Skala ini diadaptasi dari instrumen pengukuran *Trash talk Questionnaire* oleh Kitchings (2015). Dalam pengoprasianya, *Trash talk Questionnaire* mengukur tingkatan seorang atlet dalam menggunakan *trash talk* saat pertandingan. Semakin tinggi skor yang didapat pada skala tersebut maka semakin tinggi seorang atlet dalam menggunakan *Trash talk* di lapangan. Perilaku *trash talk* dioperasionalkan sebagai perilaku yang muncul karena beberapa faktor dalam individu atlet seperti sikap, penilaian terhadap norma, kontrol diri, niat dan perilaku terdahulu.

Athlete self-efficacy dioperasionalkan sebagai tinggi rendahnya tingkat efikasi diri terhadap atlet pada saat bertanding dilapangan. *Self-efficacy* dalam penelitian ini merujuk pada konteks olahraga, yaitu pada atlet. Atribut *Self-efficacy* Athlete diukur dengan dimensi *Sport Discipline Efficacy*, *Psychological Efficacy*, *Professional Thought Efficacy* dan *Personality Efficacy* dalam instrumen pengukuran *Athlete Self-efficacy Scale* oleh Koçak (2020).

Analisis Data

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu mengetahui adanya pengaruh *self-efficacy* terhadap intensi melakukan *trash talk*, maka analisis data penelitian menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana atau *single linear regression* yang dilakukan dengan software program analisis data *jamovi 2.3.28 for Windows*. Akan tetapi, sebelum dilakukan analisis regresi, data yang telah dikumpulkan akan melalui proses analisis deskriptif dan uji asumsi agar memenuhi syarat uji regresi linear sederhana.

HASIL PENELITIAN

Analisis Deskriptif

Kriteria partisipan dari penelitian ini adalah Mahasiswa/i yang mengikuti Liga Mahasiswa periode 2023/2024 pada cabang olahraga Bola Basket & *E-Sports*. Setelah proses pengambilan data berlangsung, jumlah partisipan yang diperoleh dalam penelitian sebesar 85 partisipan dengan rentang usia dari 18 hingga 23 tahun ($M = 22, SD = 5.94$). Mayoritas partisipan berjenis kelamin laki-laki dengan jumlah 59 orang (62.1%) dan perempuan berjumlah 36 orang. Sedangkan untuk cabang olahraga mayoritas berasal dari cabang olahraga bola basket dengan jumlah 68 orang (71,6%) dan cabang olahraga *E-Sports* dengan jumlah 27 orang (28,4%)

Berdasarkan hasil uji deskriptif kedua variabel pada penelitian berikut, dapat diketahui bahwa variabel *Trash Talk* (TT) memiliki mean sebesar 87.8 ($SD = 19,7$), dan pada variabel *Athelete Self Efficacy* dengan mean sebesar 69,0 ($SD = 5,18$).

Uji Korelasi

peneliti melakukan uji korelasi menggunakan teknik parametrik *Pearson's r*. Berdasarkan hasil dari uji korelasi pada tabel diatas. Dapat dilihat bahwa hasil dari uji korelasi antara variabel *Trash talk* dengan Variabel *Self-efficacy* memiliki nilai *pearson's r* 0.134, *df* 93 dan *p-value* 0.196 yang mana ketiga skor yang diperoleh dari data tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa tidak adanya signifikansi antara variabel *Self-efficacy* dengan variabel *Trash talk*

Uji Confirmatory Factor Analysis

Analisis Faktor Konfirmatori (*Confirmatory Factor Analysis, CFA*) adalah metode yang digunakan untuk menguji kesesuaian antara data empiris dengan model teoretis tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. *CFA* berfokus pada validasi model faktor laten, yang merupakan konstruk yang tidak dapat diukur langsung, tetapi diwakili oleh observasi atau 6tatistic. Melalui *CFA*, peneliti dapat mengevaluasi hubungan antara konstruk laten dan pengukurannya berdasarkan data (Wijanto, 2008). Proses ini melibatkan spesifikasi model, estimasi parameter, pengujian kesesuaian model, dan revisi model jika diperlukan (Educativa, 2023).

CFA sering digunakan untuk memvalidasi skala pengukuran dalam berbagai disiplin ilmu, seperti psikologi, dan ilmu sosial lainnya. Dalam analisis ini, terdapat tiga komponen utama, yaitu konstruk laten, observasi, dan indeks kesesuaian model. Indeks ini meliputi *Chi-square*, *RMSEA* (*Root Mean Square Error of Approximation*), dan *CFI* (*Comparative Fit Index*), yang digunakan untuk menentukan sejauh mana model yang diuji cocok dengan data (ResearchGate, 2019). *CFA* memungkinkan peneliti untuk mengonfirmasi struktur faktor yang telah diajukan sebelumnya, membandingkan model alternatif, serta meningkatkan validitas konstruk dalam penelitian (Sekolah Stata, 2023).

Dari hasil *Confirmatory Factor Analysis*, dapat disimpulkan bahwa *p-value* dari semua dimensi, kecuali pada dimensi attitude, memiliki nilai $>.001$ yang berarti berkorelasi secara signifikan. Lalu pada Model Fit sendiri pada test for exact fits memiliki *p-value* sebesar $>.001$ yang berarti tidak memenuhi nilai signifikansi diatas 0.05. sedangkan pada Fit Measures, *CFI* memiliki nilai 0.934 dan *TLI* memiliki nilai 0.908 yang berarti kedua nilai tersebut telah memenuhi kriteria signifikansi *CFI* dan *TLI* diatas 0,9. Lalu nilai *RMSEA* adalah 0.116 yang berarti memenuhi signifikansi *RMSEA* dibawah 0.08.

DISKUSI

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh dari *self-efficacy* terhadap intensi untuk melakukan perilaku *trash talk* pada atlet Liga Mahasiswa untuk cabang olahraga Bola basket dan E-Sports. Untuk menjawab pertanyaan penelitian, peneliti melakukan uji hipotesis dengan metode *standard linear regression* dengan bantuan perangkat lunak *jamovi 2.3.28 for windows*. Dalam hasil pengujian data dapat ditemukan bahwa tidak adanya signifikansi dari variabel *athletic self-efficacy* terhadap variabel *trash talk*. Hal ini dibuktikan dengan tingginya angka hasil uji korelasi yang mengatakan bahwa *p-value* dari total variabel *athlete self-efficacy* dan total variabel *trash talk* mencapai angka 0.196. Hasil dari uji korelasi ini berkebalikan dengan apa yang dinyatakan pada landasan teori yang mengatakan bahwa *self-efficacy* memiliki keterkaitan dengan *trash talk*

Tidak adanya signifikansi *self-efficacy* terhadap perilaku *trash talk* membuka peluang untuk mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan baru. Salah satu faktor yang mungkin memengaruhi adalah karakteristik subjek penelitian, yaitu mahasiswa liga olahraga yang cenderung melakukan *trash talk* bukan karena keyakinan terhadap kemampuan diri mereka (*self-efficacy*), melainkan dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, seperti tekanan sosial atau budaya kompetisi yang khas di lingkungan tersebut. Selain itu, faktor lain yang dapat memengaruhi hasil adalah perbedaan metodologi penelitian sebelumnya, yang umumnya berbentuk eksperimen, sehingga menghasilkan skor yang berbeda dibandingkan dengan penelitian yang menggunakan metode kuantitatif. Dan faktor terakhir yang mungkin membuat data tidak signifikan adalah dikarenakan metode pengambilan data dari penelitian ini menggunakan metode kuesioner self report, sehingga peneliti tidak bisa melihat langsung perilaku yang ditunjukkan atlet saat berada di lapangan.

Namun ditemukan penemuan lain saat peneliti melakukan uji korelasi per dimensi. dalam uji korelasi per dimensi, ditemukan adanya hubungan signifikan antara dua dimensi, yaitu *sports discipline efficacy scale* dengan *attitude scale*, serta *sports discipline efficacy scale* dengan *perceived behavioral control*. Hasil ini menunjukkan bahwa keyakinan terhadap kedisiplinan dalam olahraga memiliki peran penting dalam membentuk sikap dan persepsi kontrol terhadap perilaku, yang mungkin menjadi faktor utama dalam memahami keterkaitan antara *self-efficacy* dan perilaku *trash talk* di kalangan atlet mahasiswa. Kitchings menemukan bahwa baik sikap (*attitude*) maupun kontrol perilaku yang dirasakan (*perceived behavioral control*) memiliki pengaruh paling besar terhadap *intentions*. Penelusuran lebih lanjut pada meta-analisis ini menunjukkan bahwa lebih banyak studi yang mengungkapkan bahwa sikap memiliki pengaruh lebih besar terhadap *intention* dibandingkan kontrol perilaku yang dirasakan, baik dalam analisis korelasional maupun analisis regresi (Kitchings, 2015).

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi adanya peran tingkatan *self-efficacy* pada atlet saat ingin melakukan *trash talking* dalam sebuah pertandingan. dalam hasil pengujian korelasi antar variabel dapat ditemukan bahwa variabel *athletic self-efficacy* dan variabel *trash talk* tidak memiliki pengaruh yang signifikan. hal ini bisa terjadi dikarenakan terdapat faktor lain yang mempengaruhi data maupun metode pengambilan data. seperti perbedaan tipe penelitian yang sebelumnya menggunakan metode eksperimen.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, dosen pembimbing peneliti, Afif Kurniawan, M.Psi., Psikolog., keluarga, teman-teman, serta seluruh pihak yang telah berkontribusi dan juga mendukung peneliti selama proses penelitian ini berlangsung.

DEKLARASI POTENSI TERJADINYA KONFLIK KEPENTINGAN

Dedy Rachmadi dan Afif Kurniawan tidak bekerja, menjadi konsultan, memiliki saham, atau menerima dana dari perusahaan atau organisasi manapun yang mungkin akan mengambil untung dari diterbitkannya naskah ini.

PUSTAKA ACUAN

- Albom, M. (1993). *The fab five: basketball, trash talk, the American dream*. . Indiana: Warner Books.
- Apaak, D., Sarpong, E. (2015). Internal Challenges Affecting Academic Performance of Student-Athletes in Ghanaian Public Universities. *IISTE Journal of Education and Practice*. 6.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur penelitian : Suatu pendekatan praktek. Edisi revisi*. . Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arnett, J. Z. (2000). *Emerging Adulthood: A Theory of Development from the Late Teens Through twenties*.
- Arnett, J. Z. (2014). *The New Life Stage of Emerging Adulthood at Ages 18 to 29 Years: Implications for Mental Health*.
- Azwar, S. (2010). *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*.
- Charles, J. M. (2000). Sport Ethics: Applications For Fair Play (Second Edition). *Journal of the Philosophy of Sport*, 27(1) <https://doi.org/10.1080/00948705.2000.9714596>, 111-114.
- Chow, Y. W. (1975). Studies of oxygen binding energy to hemoglobin molecule. *Biochemical and Biophysical Research Communications*, 66(4), [https://doi.org/10.1016/0006-291x\(75\)90518-5](https://doi.org/10.1016/0006-291x(75)90518-5), 1424-1431.
- Conmy, B. T. (2008). Trash Talk in a Competitive Setting: Impact on Self-Efficacy, Affect, and Performance.
- Conmy, B. T. (2013). Trash talk in a competitive setting: Impact on self-efficacy and affect. *Journal of Applied Social Psychology*. 43.1002-1014.
- Delice, A. (2010). The Sampling Issues in Quantitative. . *ERIC: Institute of Education Sciences, 2008*.
- Eveslage, S. (1998). TALKIN' TRASH AT HARDWICK HIGH: A Case Study of Insult Talk on a Boys' Basketball Team. *International Review for the Sociology of Sport*, 33(3), 239-253. <https://doi.org/10.1177/101269098033003002>.
- Feltz, D. L. (1982). Developing self-efficacy through sport. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 53(3), 24-26; 36. .
- Fennell, M. (2022). Trash Talk or Smack Talk: The Language of Competitive Sport.
- Gagné, C., Harnois, I. (2013). The contribution of psychosocial variables in explaining preschoolers' physical activity. *Health psychology : official journal of the Division of Health Psychology, American Psychological Association*, 32(6), 657–665. <https://doi.org/10.1037/a0031638>.

- Hagger, M. S. (2002). Journal of Sport & Exercise Psychology A meta-analytic review of the theories of reasoned action and planned behavior in physical activity: Predictive validity and the contribution of additional variables. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 24(1), 3-32. <https://doi.org/10.1123/jsep.24.1.3>.
- Hibberts, M. B. (2012). Common Survey Sampling techniques BT. In L. Gideon, *Handbook of Survey Methodology for the Social Sciences* (pp. 55-74). New York: Springer https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3876-2_5.
- Jasmine, K., Martdianty, F. (2022). The Analisis Pengaruh Abusive Supervision terhadap Employee Creativity dengan Sleep Deprivation, Emotional Exhaustion, dan Self-efficacy sebagai Mediator. *Jurnal Manajemen Dan Organisasi*, 13(1), <https://doi.org/10.29244/jmo.v13i1.34343>, 23-35.
- Kitchings, W. (2015). Trash Talk Behavior Amongst Collegiate Athletes: An Application of the Theory of Planned behavior.
- Kniffin, K. M. (2018). Trash-Talking and Trolling. *Human Nature*, 29(369). <https://doi.org/10.1007/s12110-018-9317-3>.
- Koçak, C. V. (2020). Athlete self-efficacy scale: Development and Psychometric Properties.
- Kurniawan. A. (2006). Pengaruh Psy War Terhadap Tingkat kecemasan dan Performa Atlet Bola Basket (Pada Tim Bola Basket "Stetsa Fantastic", SMU Negeri 4 Malang.
- Kwan, M. Y. (2009). Predicting physical activity of first-year university students: An application of the theory of planned behavior. *Journal of American College Health*, 58(1), 45-52. <https://doi.org/10.3200/JACH.58.1.45-55>.
- LoConto, D. G. (2004). Mead and the art of trash talking: I got your gesture right here. *Sociological Spectrum*, 215-230.
- Lumpkin, A. &. (2000). Sport ethics: Applications for fair play (second edition). 111-114.
- Mahasiswa, L. (2020). *Profil Liga Mahasiswa*. From ligamahasiswa.com.
- Martinko, M. (2013). A review of abusive supervision research. *Journal of Organizational Behavior*. 34. [10.1002/job.1888](https://doi.org/10.1002/job.1888).
- Morissan, M. A. (2012). *Metode Penelitian Survei*. Kencana.
- Phillip, M. (1995). Cultural Difference or Foul Mouth: Athletic Officials Put The Lid On Trash Talk. *Black Issues in Higher Education*.
- Porath, C. L. (2009). Overlooked but not untouched: How rudeness reduces onlookers' performance on routine and creative tasks. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 109(1), 29-44. <https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2009.01.003>.
- Rainey, D. W. (2010). Jornal of Sport Behavior. *Normative Rules for Trash Talk among College Athletes: An Exploratory Study*.

-
- Rainey, D. W. (2012). Sport's officials' reports of hearing trash talk and their responses to trash talk. *Journal of Sport Behavior*, 35, 78-93.
- Rubio, D. M.-W. (2003). Objectifying Content Validity: Conducting A Content Validity Study in Social Work Research. *Social Work Research*, 94-104.
- Sperber, A. D. (2004). Translation and Validation of Study Instruments For Cross-cultural Research.
- Tepper, B. J. (2000). CONSEQUENCES OF ABUSIVE SUPERVISION. *Academy of Management Journal*, 43(2), 178-190. <https://doi.org/10.2307/1556375>, 178-190.
- Yip, J. (2018). Trash-Talking: Competitive Incivility Motivates Rivalry, Performance, and Unethical Behavior. (2018). *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, <https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2017.06.002>, 125-144.
- Wibowo, B. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wing Kwan, M. Y. (2009). Predicting Physical Activity of First-Year University Students: An Application of the Theory of Planned Behavior. . *Journal of American College Health*, 58(1), <https://doi.org/10.3200/JACH.58.1.45-55>, 45-55.
- Yip, J. (2018). Attachment Theory at Work: A Review and Directions For Future Reseach. *Journal of organizational Behavior.*, 125.
- Zufri, M. (2017). Peningkatan Kualitas Atlet Pada KONI Kota Semarang dikaji dengan Analisis Value For Money (Studi Kasus Pada Program Pembinaan Atlet). *Serat Acitya – Jurnal Ilmiah UNTAG Semarang*, <http://dx.doi.org/10.56444/sa.v6i1.553>.