

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME MOBA* TERHADAP
KETERAMPILAN KOLABORASI PADA ANGGOTA KOMUNITAS
ASTEROID**

SKRIPSI



Oleh :

ARSANTIA FITRIANI

NIM. 21104094

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI**

2025

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME MOBA* TERHADAP
KETERAMPILAN KOLABORASI PADA ANGGOTA KOMUNITAS
ASTEROID**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Institut Agama Islam Negeri Kediri

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Psikologi (S.Psi)

Oleh :

ARSANTIA FITRIANI

NIM. 21104094

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME MOBA* TERHADAP
KETERAMPILAN KOLABORASI PADA ANGGOTA KOMUNITAS
ASTEROID**

SKRIPSI

Oleh :

ARSANTIA FITRIANI

NIM. 21104094

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II



Dr. Moch. Muwaffiqillah, M.Fill.I.
NIP. 19771130 200312 1 002



Nisa Fitriani, M.Si.
NIP. 19910104 202203 2 001

NOTA DINAS

Kediri, 16 Mei 2025

Lampiran : 4 (empat) berkas

Hal : Bimbingan Skripsi

Yth,

Bapak Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Institut Agama Islam Negeri Kediri

Di Jl. Sunan Ampel 07 Ngronggo Kediri

Assalamualaikum Wr.Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Dekan untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Arsantia Fitriani

NIM : 21104094

Judul : Pengaruh Intensitas Bermain *Game MOBA* terhadap Keterampilan Kolaborasi pada Anggota Komunitas Asteroid

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsinya telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata satu (S1). Beserta ini terlampir satu berkas naskah skripsinya, dengan harapan dalam waktu yang ditentukan dapat diajukan dalam sidang Munaqosah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II



Dr. Moch. Muwaffiqillah, M.Fill.I.
NIP. 19771130 200312 1 002



Nisa Fitriani, M.Si.
NIP. 19910104 202203 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME MOBA* TERHADAP
KETERAMPILAN KOLABORASI PADA ANGGOTA KOMUNITAS
ASTEROID**


**ARSANTIA FITRIANI
NIM. 21104094**

Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Kediri pada tanggal 3 Juni 2025

Tim Penguji.

1. Penguji Utama

Prof. Dr. M. Dimyati Huda, M.Ag
NIP. 19740323 200003 1 003


(.....)

2. Penguji I

Dr. Moch. Muwaffiqillah, M.fil.I
NIP. 19771130 200312 1 002

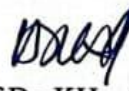

(.....)

3. Penguji II

Nisa Fitriani, M.Si
NIP. 19910104 202203 2 001


(.....)

Kediri, 16 Juni 2025
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Kediri


Prof. Dr. KH. A. Halil Thahir, M.HI

NIP. 197111212005011006



HALAMAN MOTTO

دادعتسلا بسحب دادملا دورو

“Datangnya pertolongan Allah adalah sesuai dengan persiapan.”

– Ibnu Atha'illah as-Sakandar

**"Semua jatuh bangunmu hal yang biasa. Berikan tenggat waktu,
bersedihlah secukupnya. Rayakan perasaanmu sebagai manusia.
Hidup bukan saling mendahului, melainkan tentang memahami ritme
masing-masing, melangkah tanpa harus tergesa,
sebab setiap proses memiliki waktunya sendiri untuk bermakna.**

– Hindia

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arsantia Fitriani
NIM : 21104094
Program Studi : Psikologi Islam
Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 13 Mei 2025

Yang membuat pernyataan



Arsantia Fitriani

ABSTRAK

ARSANTIA FITRIANI, Dosen Pembimbing Dr. MOCH. MUWAFFIQILLAH, M.FILL.I. dan NISA FITRIANI, M.SI., Pengaruh Intensitas Bermain *Game MOBA* Terhadap Keterampilan Kolaborasi Pada Anggota Komunitas Asteroid, Skripsi, Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, IAIN Kediri, 2025.

Kata kunci : Intensitas bermain *game MOBA*, Keterampilan kolaborasi, Komunitas

Dalam lingkungan *game*, pemain terbiasa menghadapi tantangan bersama, mengasah kemampuan adaptasi, dan meningkatkan fleksibilitas dalam menjalankan berbagai peran dalam tim. Sehingga pengalaman tersebut diduga meningkatkan keterampilan komunikasi, koordinasi, dan kerja sama dalam berbagai konteks kehidupan nyata. Dengan demikian, pengalaman bermain *game MOBA* yang dilakukan secara seimbang dapat menjadi salah satu faktor yang mendukung pengembangan keterampilan kolaborasi remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh intensitas bermain *game MOBA* terhadap keterampilan kolaborasi pada anggota komunitas asteroid baik di dunia maya maupun dunia nyata.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional. Subjek penelitian ini adalah anggota komunitas Asteroid yang berusia 13-18 tahun berjenis kelamin laki-laki dengan jumlah 40 responden. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan skala intensitas bermain *game MOBA* dan skala keterampilan kolaborasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara intensitas bermain *game MOBA* dengan keterampilan kolaborasi di dunia maya, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,001 dan nilai F hitung sebesar 12,268. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game MOBA*, maka semakin tinggi pula keterampilan kolaborasi yang ditunjukkan individu dalam lingkungan virtual. Sebaliknya, pada keterampilan kolaborasi di dunia nyata, tidak ditemukan adanya pengaruh yang signifikan dari intensitas bermain *game MOBA*, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,990 dan nilai F hitung sebesar 0,000. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game MOBA* hanya berpengaruh terhadap keterampilan kolaborasi di dunia maya, namun tidak berpengaruh terhadap keterampilan kolaborasi di dunia nyata.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas Rahmat dan karunia yang dilimpahkanNya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini mengungkapkan tentang Pengaruh Intensitas Bermain *Game MOBA* Terhadap Keterampilan Kolaborasi Pada Anggota Komunitas Asteroid dalam Kajian Psikologi Islam.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

1. Dr. Wahidul Anam, M.Ag, selaku Rektor IAIN Kediri.
2. Prof. Dr. KH. A. Halil Thahir, M.HI, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah.
3. Dr. Rini Risnawita Suminta, M.Si, selaku Ketua Program Studi Psikologi Islam.
4. Dr. Moch. Muwaffiqillah, M.Fill.I. dan Ibu Nisa Fitriani, M.Si., selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi.
5. Seluruh dosen Psikologi Islam IAIN Kediri yang telah membagikan ilmu, wawasan, serta pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
6. Seluruh anggota komunitas Asteroid yang telah berpartisipasi membantu kelancaran selama penelitiann.
7. Bapak dan Ibu tercinta, yang selalu memberikan doa, semangat, cinta kasih, dan dukungan moral maupun material tanpa henti.
8. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Psikologi Islam angkatan 2021, khususnya rekan-rekan satu bimbingan yang telah menjadi tempat bertukar pikiran dan saling menyemangati selama proses penyusunan skripsi.
9. Sahabat-sahabat dekat penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan secara emosional maupun praktis selama proses penyusunan skripsi.

Penulis berharap semua bantuan, dukungan, dan kebaikan yang telah diberikan oleh berbagai pihak mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah Swt. Semoga skripsi ini menjadi amal jariyah yang bermanfaat bagi dunia pendidikan, penelitian, dan pengembangan ilmu Psikologi Islam, khususnya dalam memahami fenomena sosial yang terjadi di era digital saat ini.

Kediri, 13 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
NOTA DINAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
E. Penelitian Terdahulu	12
F. Definisi Operasional	19
BAB II LANDASAN TEORI.....	20
A. Landasan Teori.....	20
1. Keterampilan Kolaborasi	20
2. Intensitas Bermain <i>Game MOBA</i>	27
B. Variabel Penelitian.....	38
C. Kerangka Teoritis	39
D. Hipotesis Penelitian	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Rancangan Penelitian	44
B. Populasi dan Sampel.....	44
C. Teknik Pengumpulan Data	45

D.	Instrumen Pengumpulan Data.....	46
1.	Skala intensitas bermain <i>game MOBA</i>	46
2.	Skala Keterampilan Kolaborasi.....	47
E.	Teknik Analisis Data.....	48
1.	Tabulasi Data.....	49
2.	Uji Instrumen.....	49
3.	Uji Asumsi Dasar.....	51
4.	Uji Hipotesis.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN.....		54
A.	Gambaran Umum Objek penelitian.....	54
B.	Uji Instrumen.....	55
1.	Uji Validitas.....	55
2.	Uji Reliabilitas.....	61
C.	Deskripsi Data.....	62
1.	Tingkat Intensitas Bermain <i>Game MOBA</i>	62
2.	Tingkat Keterampilan Kolaborasi di Dunia Maya.....	64
3.	Tingkat Keterampilan Kolaborasi di Dunia Nyata.....	65
D.	Analisis Data.....	66
1.	Uji Asumsi.....	66
2.	Uji Hipotesis.....	69
BAB V PEMBAHASAN.....		71
A.	Tingkat Intensitas Bermain <i>Game MOBA</i>	71
B.	Tingkat keterampilan kolaborasi.....	73
C.	Pengaruh intensitas bermain <i>game MOBA</i> terhadap keterampilan kolaborasi.....	77
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		87
A.	Kesimpulan.....	87
B.	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....		90
Lampiran-Lampiran.....		96
Riwayat Hidup.....		114

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 : Blue Print Intensitas Bermain <i>Game MOBA</i>	47
Tabel 3. 2 : Blue Print Skala Keterampilan Kolaborasi	48
Tabel 4. 1 : Kategorisasi Intensitas Bermain <i>Game MOBA</i>	63
Tabel 4. 2 : Hasil Kategorisasi Intensitas Bermain <i>Game MOBA</i>	63
Tabel 4. 3 : Kategorisasi Keterampilan Kolaborasi di Dunia Maya.....	64
Tabel 4. 4 : Hasil Kategorisasi Keterampilan Kolaborasi di Dunia Maya.....	65
Tabel 4. 5 : Kategorisasi Keterampilan Kolaborasi di Dunia Nyata	65
Tabel 4. 6 : Hasil Kategorisasi Keterampilan Kolaborasi di Dunia Nyata.....	66
Tabel 4. 7 : Hasil Uji Validitas Instrumen Intensitas Bermain <i>Game MOBA</i>	56
Tabel 4. 8 : Blue Print Intensitas Bermain <i>Game MOBA</i>	57
Tabel 4. 9 : Hasil Uji validitas Instrumen Keterampilan Kolaborasi di Dunia Maya	58
Tabel 4. 10 : Blue Print Keterampilan Kolaborasi di Dunia Maya	58
Tabel 4. 11 : Hasil Uji Validitas Keterampilan Kolaborasi di Dunia Nyata	59
Tabel 4. 12 : Blue Print Instrumen Keterampilan Kolaborasi di Dunia Nyata.....	60
Tabel 4. 13 : Hasil Uji Reliabilitas Intensitas Bermain <i>Game MOBA</i>	61
Tabel 4. 14 : Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Keterampilan Kolaborasi di Dunia Maya.....	61
Tabel 4. 15 : Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Keterampilan Kolaborasi di Dunia Nyata	62
Tabel 4. 16 Hasil Uji Normalitas Data.....	67
Tabel 4. 17 Hasil Uji Linieritas	68
Tabel 4. 18 Hasil Uji Hipotesis X1 Terhadap Y1	69
Tabel 4. 19 Hasil Uji Hipotesis X1 Terhadap Y2.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 : Kerangka pengaruh antara intensitas bermain <i>game MOBA</i> terhadap keterampilan kolaborasi.....	39
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Penelitian.....	96
Lampiran 2 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	100
Lampiran 3 Data Mentah Penelitian	104
Lampiran 4 Hasil Uji Normalitas	107
Lampiran 5 Hasil Uji Linearitas	108
Lampiran 6 Hasil Uji Hipotesis X terhadap Y1.....	109
Lampiran 7 Hasil Uji Hipotesis X terhdap Y2	110
Lampiran 8 : Surat Izin Penelitian	111
Lampiran 9 : Berita Acara Bimbingan Skripsi	112