

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang secara alami membutuhkan interaksi dengan sesamanya untuk memenuhi kebutuhan hidup. Interaksi sosial tidak hanya penting dalam kehidupan sehari-hari tetapi juga menjadi pondasi utama dalam menciptakan hubungan kerja sama yang baik. Salah satu keterampilan yang sangat diperlukan dalam proses ini adalah keterampilan kolaborasi. Kolaborasi adalah proses di mana individu bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dengan memanfaatkan keterampilan dan pengetahuan masing-masing.<sup>1</sup> Keterampilan kolaborasi merujuk pada kemampuan dalam berkomunikasi secara dialogis untuk saling bertukar pendapat, gagasan, atau ide.<sup>2</sup> Kemampuan ini sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, dunia kerja, dan kehidupan sosial. Melalui kolaborasi, individu dapat mencapai hasil yang lebih baik dibandingkan dengan bekerja secara individu, karena mereka dapat memanfaatkan kekuatan dan kemampuan masing-masing anggota tim.

Dalam lingkungan yang dinamis dan penuh tantangan, keterampilan kolaborasi menjadi semakin krusial. Di tengah persaingan yang ketat dan kebutuhan untuk beradaptasi dengan cepat, kemampuan untuk bekerja sama

---

<sup>1</sup> Alia Purwati Dewi et al., "Profil Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa Pada Rumpun Pendidikan MIPA," *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 18, no. 01 (2020): 57–72.

<sup>2</sup> Nada Syifa Syarif and Astuti Wijayanti, "Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas VII Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning" 3, no. 1 (2024).

dengan baik dapat menjadi pembeda antara sukses dan gagal. Misalnya, dalam dunia kerja, kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain bisa meningkatkan produktivitas dan inovasi.<sup>3</sup> Setiap anggota tim memiliki ide dan perspektif yang berbeda, dan jika kita bisa menggabungkan semua itu, hasilnya bisa jauh lebih baik. Selain itu, keterampilan kolaborasi juga membantu kita membangun hubungan yang lebih baik dengan orang lain, menciptakan suasana kerja yang positif, dan membuat kita merasa lebih terhubung dengan lingkungan sekitar.<sup>4</sup> Tidak hanya di tempat kerja, keterampilan kolaborasi juga sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dalam komunitas, kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain dapat memperkuat ikatan sosial dan menciptakan lingkungan yang saling mendukung.<sup>5</sup> Kolaborasi yang efektif memungkinkan tim untuk menggabungkan ide-ide dan keterampilan yang beragam, menghasilkan solusi kreatif dan inovatif yang mungkin tidak akan tercapai melalui upaya individu.<sup>6</sup> Oleh karena itu, mengembangkan keterampilan kolaborasi sejak dini sangat penting untuk mempersiapkan individu menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

Keterampilan kolaborasi membawa berbagai keuntungan, seperti meningkatkan produktivitas, mempercepat penyelesaian masalah, dan

---

<sup>3</sup> Lusi Extiavisca, Ratna Ekawati, and Ike Kusumawati, "Pengaruh Kemampuan Kerjasama Dalam Tim Dan Kelelahan Kerja Terhadap Produktivitas Karyawan Bagian Ekspedisi PT Nirwana Alabare Garment," *SMART – Study & Management Research XVIII*, no. 2 (2021): 83–99, [www.jurnalsmart.stembi.ac.id](http://www.jurnalsmart.stembi.ac.id).

<sup>4</sup> Darmawan Hulu, Arianto Lahagu, and Eliagus Telaumbanua, "Analisis Lingkungan Kerja Dalam Meningkatkan Produktivitas Kerja Pegawai Kantor Kecamatan Botomuzoi Kabupaten Nias," *Jurnal EMBA* 10, no. 4 (2022): 1480–1496.

<sup>5</sup> Dewi et al., "Profil Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa Pada Rumpun Pendidikan MIPA."

<sup>6</sup> Yokhebed Yokhebed, "Profil Kompetensi Abad 21: Komunikasi, Kreativitas, Kolaborasi, Berpikir Kritis Pada Calon Guru Biologi Profile of 21st Century Competency: Communication, Creativity, Collaboration, Critical Thinking at Prospective Biology Teachers," *Bio-Pedagogi* 8, no. 2 (2019): 94.

menciptakan inovasi melalui pemikiran kolektif. Khususnya bagi remaja, keterampilan ini sangat penting dalam mendukung perkembangan sosial dan emosional mereka. Menurut Erik Erikson masa remaja merupakan tahap penting dalam pembentukan identitas, di mana individu menghadapi krisis identitas versus kebingungan peran.<sup>7</sup> Pada tahap ini remaja mulai mencari jati diri dan mengeksplorasi berbagai peran dalam lingkungannya, termasuk peran dalam kelompok sosial.<sup>8</sup> Kolaborasi menjadi salah satu cara yang efektif untuk membantu remaja memahami nilai-nilai kerja sama, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap perbedaan pendapat.

Selain itu, Jean Piaget menyebutkan bahwa remaja berada dalam tahap operasional formal, di mana mereka mulai mampu berpikir abstrak dan mempertimbangkan berbagai perspektif.<sup>9</sup> Keterampilan kolaborasi memberikan peluang bagi remaja untuk melatih kemampuan ini, seperti berdiskusi, merumuskan kesepakatan, dan mencari solusi bersama.<sup>10</sup> Melalui kolaborasi, remaja juga dapat belajar mengelola emosi mereka, seperti menghadapi perbedaan pendapat atau menyelesaikan konflik secara konstruktif. Inti dari kemampuan kolaborasi pada remaja adalah kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok, bertukar ide dan perasaan, serta saling menghargai perbedaan pendapat untuk mencapai tujuan bersama.

Namun, setelah ditelusuri lebih lanjut beberapa remaja ternyata menunjukkan keterampilan kolaborasi yang menonjol. Mereka mampu

---

<sup>7</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017).

<sup>8</sup> Ibid.

<sup>9</sup> Ibid.

<sup>10</sup> Amir Rofiudin, Luhur Adi Prasetya, and Didik Dwi Prasetya, "Pembelajaran Kolaboratif Di SMK : Peran Kerja Sama Siswa Dalam Meningkatkan Keterampilan Soft Skills" 5, no. 4 (2024): 4444-4455.

berkomunikasi dengan baik, bekerja sama secara efektif dalam tim, dan menghargai kontribusi anggota kelompok lainnya. Hal ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pemanfaatan *game MOBA* sebagai sarana untuk melatih koordinasi, kerja tim, dan komunikasi strategis.

Seperti pada hasil wawancara singkat dengan dua anggota komunitas Asteroid, yang merupakan komunitas *game MOBA* remaja, menunjukkan bahwa remaja memiliki keterampilan kolaborasi yang baik, baik dalam interaksi di dunia nyata maupun di dunia maya. Dalam interaksi langsung, responden mengaku terbiasa berdiskusi secara terbuka, berbagi peran dengan adil, serta memberikan apresiasi terhadap kontribusi setiap anggota tim, baik dalam konteks akademik maupun aktivitas sosial. Salah satu responden menyatakan bahwa mereka sering mengaplikasikan strategi komunikasi dari *game* ke dalam tugas kelompok di sekolah, seperti membagi tugas secara adil dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Responden lain menambahkan bahwa pengalaman dalam *game* mengajarkan mereka pentingnya memahami peran masing-masing anggota tim, yang kemudian mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti saat berkelompok maupun dalam organisasi yang mereka ikuti.

Sementara itu, dalam dunia maya, responden menyatakan bahwa *game MOBA* melatih mereka untuk cepat beradaptasi dengan perubahan situasi, menerima masukan dari anggota lain, serta berani mencoba peran baru demi kepentingan tim. Salah satu responden menekankan bahwa mereka belajar pentingnya menghargai peran setiap anggota tim tanpa memandang besar atau kecilnya kontribusi tersebut. Lebih jauh, komunikasi virtual justru

dimanfaatkan sebagai media untuk membangun empati dan solidaritas antaranggota tim. Salah satu responden menuturkan bahwa mereka terbiasa menyampaikan informasi secara efektif dan langsung ke inti masalah, yang membantu meningkatkan efisiensi dalam permainan maupun dalam situasi nyata. Dengan demikian, pengalaman bermain *game MOBA* memberikan kontribusi dalam pengembangan keterampilan kolaborasi remaja, baik dalam dunia maya maupun di dunia nyata, terutama dalam aspek komunikasi, adaptasi, dan kerja sama tim.<sup>11</sup>

Menurut Greenstein aspek utama kolaborasi meliputi bekerja secara produktif, bertanggung jawab, menunjukkan fleksibilitas kompromi, dan menghargai orang lain.<sup>12</sup> Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game MOBA* berkontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan kolaborasi remaja, baik di dunia maya maupun di dunia nyata. Dalam dunia maya, remaja belajar berkomunikasi secara efektif, beradaptasi dengan perubahan strategi, serta bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan bersama. Sementara itu, keterampilan yang diasah dalam *game* juga terbawa ke dunia nyata, di mana mereka lebih percaya diri dalam berinteraksi, lebih terbuka terhadap pendapat orang lain, serta mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Dengan demikian, pengalaman bermain *game MOBA* yang dilakukan secara seimbang dan didukung oleh lingkungan

---

<sup>11</sup> “Hasil Wawancara Dengan Anggota Komunitas Asteroid Pada 21 Desember 2024, Pukul 14.30” (n.d.).

<sup>12</sup> Laura Greenstein, *Assessing 21st Century Skill* (London: SAGE Publications, 2012).

yang positif dapat menjadi salah satu sarana pengembangan keterampilan kolaborasi yang bermanfaat bagi remaja.<sup>13</sup>

Berdasarkan temuan ini, muncul dugaan bahwa intensitas bermain *game MOBA* mempengaruhi keterampilan kolaborasi baik di dunia maya maupun dunia nyata. Dalam lingkungan *game*, pemain terbiasa menghadapi tantangan bersama, mengasah kemampuan adaptasi, dan meningkatkan fleksibilitas dalam menjalankan berbagai peran dalam tim. Sementara itu, pengalaman yang diperoleh dari dunia maya ini turut terbawa ke dalam interaksi sosial langsung, di mana remaja mampu menerapkan 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.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kolaborasi dapat ditingkatkan melalui berbagai pendekatan dan media pembelajaran. Penelitian oleh Herfine dan Marsofiyati mengkaji pengaruh gamifikasi dalam pembelajaran terhadap keterampilan kolaborasi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta tahun 2022. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan teknik survei berupa kuesioner untuk mengumpulkan data dari 70 mahasiswa yang dipilih melalui teknik sampling acak sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi tidak

---

<sup>13</sup> “Hasil Wawancara Dengan Anggota Komunitas Asteroid Pada 21 Desember 2024, Pukul 14.30.”

memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan kolaborasi, sementara minat belajar memberikan pengaruh yang signifikan.<sup>14</sup>

Rigawati dkk. meneliti pengaruh *Game-Based Learning* berbasis dimensi kolaborasi 21 CLD terhadap kompetensi kolaborasi siswa SMA di SMAN 1 Cikembar, Sukabumi. Dengan metode quasi-eksperimen, penelitian ini melibatkan 70 siswa yang dibagi dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Hasilnya menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan N-Gain yang lebih tinggi (0,62) dibandingkan kelas kontrol (0,29), yang menunjukkan efektivitas model pembelajaran berbasis *game*.<sup>15</sup>

Erviani, Hambali, dan Thahir meneliti pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media Kokami terhadap keterampilan kolaborasi siswa SMP Negeri 40 Sinjai. Dengan menggunakan metode eksperimen *pretest-posttest*, penelitian ini melibatkan 25 siswa kelas VIII. Data yang dikumpulkan melalui angket menunjukkan bahwa rata-rata skor keterampilan kolaborasi siswa meningkat dari 52,25 pada *pretest* menjadi 75,42 pada *posttest*. Temuan ini menegaskan efektivitas model TGT berbantuan media Kokami dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, terutama pada aspek kerja sama dalam kelompok, adaptasi peran, empati, dan kompromi dalam mencapai tujuan bersama.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Herliana Herfine and Marsofiyati, "Pengaruh Gamifikasi Dalam Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Keterampilan Kolaborasi," *Cendekia Pendidikan* 7, no. 9 (2024).

<sup>15</sup> Meyssa Dwi Rigawati et al., "Pengaruh *Game Based Learning* Berbasis Dimensi Kolaborasi 21CLD Terhadap Kompetensi Kolaborasi Siswa SMA," *Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains* 7, no. 2 (2024): 381–393.

<sup>16</sup> Irma Erviani, Hilmi Hambali, and Rahmatia Thahir, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa," *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 2, no. 3 (2022): 30–38.

Penelitian oleh Awalina dkk. mengeksplorasi penerapan media Ludo Sains (Lusa) dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas VII di Kabupaten Tegal. Menggunakan desain eksperimen quasi dengan pretest-posttest control group, penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu eksperimen dan kontrol. Hasilnya menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa kelas eksperimen meningkat dengan kategori kolaboratif (65,47%) dibandingkan kelas kontrol (45,05%).<sup>17</sup>

Khoiri dkk. mengkaji implementasi pembelajaran berbasis proyek (PjBL) melalui permainan tradisional dalam pembelajaran fisika untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaborasi siswa di Semarang. Menggunakan desain pre-eksperimental dengan metode pretest-posttest satu kelompok, hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan keterampilan tersebut pada siswa.<sup>18</sup> Aditya dan Wahyudi menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas V SD di Salatiga. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus menggunakan desain Kemmis dan McTaggart. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan kolaborasi siswa dari 24% pada pra-siklus menjadi 88% pada siklus kedua, menegaskan efektivitas model TGT.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Rizka Nur Awalina, Muriana Nur Hayati, and Yuni Arfiani, "Penerapan Media Ludo Sains (Lusa) Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik SMP Pada Materi Tata Surya," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA (SENAPIPA)* 475, no. 2 (2022): 186–199.

<sup>18</sup> N. Khoiri, S. Ristanto, and A. F. Kurniawan, "Project-Based Learning Via Traditional *Game* in Physics Learning: Its Impact on Critical Thinking, Creative Thinking, and Collaborative Skills," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 12, no. 2 (2023): 286–292.

<sup>19</sup> Umami Bunga Aditya and Wahyudi, "Implementasi *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas Sekolah Dasar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 14, no. 01 (2024): 88–97.

Penelitian terdahulu berfokus pada *game* edukatif dan menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi. *Game* edukatif dirancang untuk mendorong pemain bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan, berbagi informasi, dan mencapai tujuan bersama, sehingga membantu pengembangan keterampilan komunikasi, tanggung jawab, dan fleksibilitas.<sup>20</sup> Aktivitas dalam *game* edukatif biasanya melibatkan skenario pembelajaran yang mengharuskan pemain saling mendukung dan berkolaborasi secara strategis. Di sisi lain, *game* yang tidak secara eksplisit dikategorikan sebagai edukatif, seperti *game MOBA* kompetitif atau berbasis tim, juga membutuhkan kerja sama yang intensif untuk mencapai keberhasilan. Dalam *game* seperti ini, pemain seringkali harus menyusun strategi bersama, berbagi peran, dan menghadapi tantangan kolektif di bawah tekanan waktu. Meskipun tujuan utamanya adalah hiburan, pola interaksi ini diduga dapat membantu pemain mengembangkan keterampilan kolaborasi.

Namun, penelitian mengenai pengaruh intensitas bermain *game MOBA* terhadap keterampilan kolaborasi masih terbatas, terutama dalam konteks komunitas tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi lebih jauh bagaimana intensitas bermain *game MOBA* mempengaruhi keterampilan kolaborasi pada anggota komunitas Asteroid. Dengan mengacu pada aspek-aspek kolaborasi menurut Greenstein, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang peran *game MOBA* dalam membangun kemampuan

---

<sup>20</sup> Nisa Fitriani, Aula Fanestyia, and Rahma Aulia, "Game Edukasi : Apakah Efektif?" 4, no. 1 (2025): 1–12.

kerja sama remaja. Berdasarkan paparan diatas penelitian ini berjudul: “Pengaruh Intensitas Bermain *Game MOBA* terhadap Keterampilan Kolaborasi pada anggota Komunitas Asteroid”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Seberapa tinggi keterampilan kolaborasi pada anggota komunitas Asteroid?
2. Seberapa tinggi intensitas *bermain game MOBA* pada anggota komunitas Asteroid?
3. Apakah terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game MOBA* terhadap keterampilan kolaborasi pada anggota komunitas Asteroid di dunia maya?
4. Apakah terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game MOBA* terhadap keterampilan kolaborasi pada anggota komunitas Asteroid di dunia nyata?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu :

1. Untuk mengetahui tingkat keterampilan kolaborasi pada anggota komunitas Asteroid.
2. Untuk mengetahui tingkat bermain *game MOBA* pada anggota komunitas Asteroid.

3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game MOBA* terhadap keterampilan kolaborasi pada anggota komunitas Asteroid di dunia maya.
4. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game MOBA* terhadap keterampilan kolaborasi pada anggota komunitas Asteroid di dunia nyata.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran pada disiplin ilmu psikologi, dll. Serta penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi sekaligus referensi berupa karya ilmiah.

2. Secara praktis

- a. Bagi pembaca, dengan meneliti tentang pengaruh pengaruh *game MOBA* terhadap keterampilan kolaborasi remaja, sehingga dapat dijadikan referensi oleh orang tua, pendidik, dan masyarakat untuk memahami sisi positif *game MOBA*.
- b. Bagi peneliti, penelitian ini akan dijadikan acuan dan pengalaman yang berharga untuk menggali lebih dalam pengaruh *game MOBA* terhadap keterampilan kolaborasi dan mengaplikasikan teori psikologi dalam konteks praktis.

## **E. Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan literatur yang telah peneliti temukan, terdapat beberapa penelitian terdahulu sebagai referensi tambahan bagi peneliti, penelitian terdahulu ini memberikan landasan teoritis yang kuat dengan konteks yang relevan untuk pemahaman lebih lanjut terhadap permasalahan yang akan diteliti. Beberapa literatur tersebut antara lain:

1. Herfine dan Marsofiyati meneliti pengaruh gamifikasi dalam pembelajaran terhadap keterampilan kolaborasi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta. Gamifikasi dalam konteks ini didefinisikan sebagai penerapan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa. Penelitian menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan teknik survei berbasis kuesioner yang disebarkan kepada 70 mahasiswa, dipilih melalui teknik sampling acak sederhana. Data dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif, menghasilkan temuan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan kolaborasi. Sebaliknya, minat belajar mahasiswa ditemukan memiliki pengaruh yang signifikan, menunjukkan bahwa motivasi intrinsik memainkan peran lebih besar dibandingkan elemen permainan itu sendiri.<sup>21</sup>

### **Persamaan:**

Kedua penelitian ini memiliki kesamaan dengan menggunakan elemen permainan untuk mengukur keterampilan kolaborasi.

---

<sup>21</sup> Herfine and Marsofiyati, "Pengaruh Gamifikasi Dalam Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Keterampilan Kolaborasi."

**Perbedaan:**

- a. **Metode:** Penelitian sebelumnya menggunakan metode kuantitatif deskriptif berbasis kuesioner, sementara penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional.
  - b. **Populasi:** Penelitian sebelumnya berfokus pada mahasiswa, sedangkan penelitian ini melibatkan anggota komunitas Asteroid.
  - c. **Jenis permainan:** Penelitian sebelumnya membahas gamifikasi dalam pembelajaran, sementara penelitian ini menganalisis intensitas bermain *game MOBA*.
2. Rigawati dkk. meneliti pengaruh *Game-Based Learning* berbasis dimensi kolaborasi 21 CLD terhadap kompetensi kolaborasi siswa SMA. Penelitian ini menggunakan metode quasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest nonequivalent control group, melibatkan 70 siswa kelas XI yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan model *Game-Based Learning* yang dirancang untuk mendorong kerja sama siswa dalam pembelajaran konsep sistem gerak, sementara kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan kompetensi kolaborasi yang signifikan, dengan nilai N-Gain sebesar 0,62 (kategori sedang), dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mencapai 0,29 (kategori rendah). Temuan ini menunjukkan efektivitas model pembelajaran berbasis *game* dalam meningkatkan

kemampuan kolaborasi, terutama ketika dikombinasikan dengan elemen desain kolaborasi yang jelas seperti 21 CLD.<sup>22</sup>

**Persamaan:**

Kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam menggunakan elemen permainan untuk mengukur keterampilan kolaborasi.

**Perbedaan:**

- a. **Metode:** Penelitian sebelumnya menggunakan metode quasi-eksperimen, sementara penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional.
  - b. **Populasi:** Penelitian sebelumnya melibatkan siswa SMA, sedangkan penelitian ini fokus pada anggota komunitas Asteroid.
  - c. **Jenis permainan:** Penelitian sebelumnya menggunakan *Game-Based Learning* berbasis dimensi kolaborasi 21 CLD, sementara penelitian ini berfokus pada intensitas bermain *game MOBA*.
3. Irma Erviani, Hilmi Hambali, dan Rahmatia Thahir meneliti pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media Kokami terhadap keterampilan kolaborasi siswa SMP Negeri 40 Sinjai. Model TGT melibatkan elemen permainan yang dirancang untuk meningkatkan kerjasama, tanggung jawab, dan interaksi siswa dalam kelompok. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest* pada kelas eksperimen yang terdiri dari 25 siswa, dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket keterampilan kolaborasi dan dianalisis menggunakan uji

---

<sup>22</sup> Rigawati et al., "Pengaruh *Game Based Learning* Berbasis Dimensi Kolaborasi 21CLD Terhadap Kompetensi Kolaborasi Siswa SMA."

*Paired Sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media Kokami memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan kolaborasi siswa, dengan rata-rata skor kolaborasi meningkat dari 52,25 pada *pretest* menjadi 75,42 pada *posttest*.<sup>23</sup>

**Persamaan:**

Kedua penelitian ini memiliki kesamaan dengan menggunakan elemen permainan untuk mengukur keterampilan kolaborasi.

**Perbedaan:**

- a. **Metode:** Penelitian terdahulu menggunakan metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest*, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional.
  - b. **Populasi:** Penelitian terdahulu dilakukan pada siswa SMP Negeri 40 Sinjai, sedangkan penelitian ini melibatkan anggota komunitas Asteroid.
  - c. **Jenis permainan:** Penelitian terdahulu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Kokami, sementara penelitian ini menganalisis intensitas bermain *game MOBA*.
4. Awalina dkk. mengkaji penerapan media pembelajaran Ludo Sains (Lusa) untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa SMP pada materi tata surya. Penelitian ini dilakukan dengan desain quasi-eksperimen *pretest-posttest control group*, melibatkan dua kelas siswa kelas VII yang dipilih

---

<sup>23</sup> Erviani, Hambali, and Thahir, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa."

menggunakan teknik purposive sampling. Kelas eksperimen menggunakan media Ludo Sains, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen mencapai kategori "Kolaboratif" dengan nilai rata-rata 65,47%, sedangkan siswa di kelas kontrol hanya mencapai kategori "Cukup Kolaboratif" dengan nilai rata-rata 45,05%. Media Ludo Sains, yang memadukan elemen permainan dengan materi sains, terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk bekerja sama, berbagi ide, dan bertanggung jawab dalam kelompok. Penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada materi yang membutuhkan pemahaman mendalam.<sup>24</sup>

**Persamaan:**

Kedua penelitian ini memiliki kesamaan menggunakan elemen permainan untuk mengukur keterampilan kolaborasi.

**Perbedaan:**

- a. **Metode:** Penelitian sebelumnya menggunakan quasi-eksperimen, sementara penelitian ini bersifat korelasional.
- b. **Populasi:** Penelitian sebelumnya melibatkan siswa SMP, sedangkan penelitian ini fokus pada komunitas Asteroid.
- c. **Jenis permainan:** Penelitian sebelumnya menggunakan media Ludo Sains, sementara penelitian ini meneliti *game MOBA*.

---

<sup>24</sup> Awalina, Hayati, and Arfiani, "Penerapan Media Ludo Sains (Lusa) Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik SMP Pada Materi Tata Surya."

5. Khoiri dkk. meneliti implementasi pembelajaran berbasis proyek melalui permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran fisika. Penelitian ini dilakukan di sebuah sekolah di Semarang dengan desain pre-eksperimen satu kelompok, menggunakan pretest dan posttest untuk mengukur perubahan kemampuan siswa. Dalam penelitian ini, siswa diajak untuk membuat proyek yang menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, seperti permainan ular tangga dan dakon, yang diintegrasikan dengan konsep-konsep fisika. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan kolaborasi siswa, terutama dalam hal berbagi tugas, bekerja sama untuk menyelesaikan proyek, dan memberikan kontribusi dalam kelompok.<sup>25</sup>

**Persamaan:**

Kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam menggunakan elemen permainan untuk mengukur keterampilan kolaborasi.

**Perbedaan:**

- a. **Metode:** Penelitian sebelumnya menggunakan desain pre-eksperimen, sedangkan penelitian saya menggunakan pendekatan korelasional.
- b. **Populasi:** Penelitian sebelumnya melibatkan siswa di Semarang, sedangkan penelitian ini fokus pada komunitas Asteroid.
- c. **Jenis permainan:** Penelitian sebelumnya menggunakan permainan tradisional, sementara penelitian ini berfokus pada *game MOBA*.

---

<sup>25</sup> Khoiri, Ristanto, and Kurniawan, "Project-Based Learning Via Traditional *Game* in Physics Learning: Its Impact on Critical Thinking, Creative Thinking, and Collaborative Skills."

6. Aditya dan Wahyudi melakukan penelitian untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa SD melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas berbasis desain Kemmis dan McTaggart, dilakukan dalam dua siklus di kelas V SD di Salatiga. Model TGT diterapkan melalui tahapan seperti pembentukan tim, permainan edukatif, dan turnamen antar kelompok untuk mendorong kerja sama dan semangat kompetitif yang sehat. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan keterampilan kolaborasi siswa, dari 24% pada pra-siklus menjadi 88% pada akhir siklus kedua. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.<sup>26</sup>

**Persamaan:**

Kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam menggunakan elemen permainan untuk mengukur keterampilan kolaborasi.

**Perbedaan:**

- a. **Metode:** Penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan tindakan kelas, sementara penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional.
- b. **Populasi:** Penelitian sebelumnya melibatkan siswa SD, sedangkan penelitian ini berfokus pada komunitas Asteroid.
- c. **Jenis permainan:** Penelitian ini menggunakan model TGT, sedangkan penelitian ini berfokus pada intensitas bermain *game MOBA*.

---

<sup>26</sup> Aditya and Wahyudi, "Implementasi *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas Sekolah Dasar."

## **F. Definisi Operasional**

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel utama, yaitu intensitas bermain *game MOBA* sebagai variabel bebas dan keterampilan kolaborasi sebagai variabel terikat. Berikut adalah penjelasannya

### **1. Intensitas Bermain *Game MOBA***

Intensitas bermain *game MOBA* didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang menghabiskan waktu dan keterlibatannya dalam permainan berbasis tim. Variabel ini diukur melalui: sikap, norma subjektif, dan kontrol perilaku. Semakin tinggi skor intensitas bermain *game MOBA* yang dimiliki responden, semakin sering dan lama individu terlibat dalam permainan tersebut.

### **2. Keterampilan Kolaborasi**

Keterampilan kolaborasi didefinisikan sebagai kemampuan individu dalam bekerja sama secara efektif dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Dalam penelitian ini, keterampilan kolaborasi diukur melalui empat aspek utama: bekerja secara produktif, rasa hormat, kompromi, tanggung jawab. Semakin tinggi skor keterampilan kolaborasi, semakin baik individu dalam bekerja sama dalam tim, baik dalam konteks *game* maupun aktivitas lainnya.