

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Keterampilan Kolaborasi

a. Pengertian Keterampilan Kolaborasi

Keterampilan kolaborasi adalah kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama melalui komunikasi yang efektif, pembagian tugas, dan penyelesaian masalah dalam kelompok.²⁷ Menurut Greenstein, kolaborasi lebih dari sekadar bekerja bersama, melainkan mencakup kemampuan untuk mendengarkan dengan aktif, merespons dengan rasa hormat, serta menyampaikan ide secara jelas untuk mencapai konsensus dan kompromi.²⁸ Keterampilan ini memungkinkan individu untuk berkontribusi, belajar bersama, dan mendukung satu sama lain untuk menciptakan ide dan produk baru yang lebih besar daripada yang dapat dicapai secara individu. Dalam kolaborasi yang efektif, anggota kelompok harus beradaptasi dengan situasi yang berubah, mempertimbangkan perspektif yang berbeda, dan mengutamakan kepentingan kelompok, sehingga menghasilkan solusi yang lebih baik melalui kerja sama.

²⁷ Panuwun Budi, *Keterampilan Yang Dibutuhkan Untuk Bersaing Di Pasar Kerja Tips Dan Strategi* (Yogyakarta: Cahaya Harapan, 2023).

²⁸ Greenstein, *Assessing 21st Century Skill*.

Lelasari berpendapat bahwa kolaborasi adalah suatu proses berkoordinasi, bekerja sama dan mengandung unsur positif ketergantungan dalam kelompok yang mengarah pada tujuan kelompok yang ingin dicapai.²⁹ Lebih lanjut, Darmo menjelaskan bahwa keterampilan kolaborasi adalah bentuk interaksi sosial yang melibatkan kerja sama, yang dapat mendorong remaja untuk bekerja dalam kelompok dengan teman-teman mereka.³⁰ Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk menerima pendapat orang lain, responsif terhadap tantangan yang dihadapi, dan mampu berinteraksi dengan baik dalam situasi sosial. Keterampilan kolaborasi ini merupakan kombinasi dari kecerdasan interpersonal, yang membantu remaja berhubungan dengan orang lain, dan kecerdasan intrapersonal, yang memungkinkan mereka memahami diri sendiri dan emosi mereka.

Di era digital, kolaborasi juga berkembang dalam dunia maya, di mana individu bekerja sama dalam berbagai aktivitas berbasis daring. Dalam *game* online seperti *MOBA*, misalnya pemain harus berkoordinasi dengan anggota tim secara langsung untuk menyusun strategi, menjalankan peran yang telah ditentukan, serta bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam beberapa kasus, kolaborasi dalam *game* juga dapat melibatkan pertemuan langsung di dunia nyata, seperti dalam turnamen esports atau komunitas gaming yang mengadakan pertemuan fisik. Dalam situasi ini, keterampilan

²⁹ Agus Milu Susetyo et al., *Inovasi Pembelajaran Abad 21* (Jember: UM Jember Press, 2023).

³⁰ Miftahul Huda, "Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis" (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013).

kolaborasi tidak hanya terasah dalam lingkungan digital, tetapi juga diterapkan dalam interaksi langsung dengan rekan satu tim.

Dari paparan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan kolaborasi adalah kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain dalam mencapai tujuan bersama melalui komunikasi yang baik, pembagian tugas yang jelas, dan penyelesaian masalah secara efektif. Kolaborasi tidak hanya sekedar bekerja dalam kelompok, tetapi juga mencakup kemampuan mendengarkan, menghormati pendapat, dan menyampaikan ide dengan jelas untuk mencapai kesepakatan bersama. Kemampuan ini membutuhkan adaptasi terhadap situasi, mempertimbangkan berbagai sudut pandang, dan mengutamakan kepentingan kelompok.

b. Aspek-aspek Keterampilan Kolaborasi

Greenstein mengemukakan ada empat aspek keterampilan kolaborasi. Aspek tersebut meliputi: bekerja secara produktif, rasa hormat, kompromi, dan tanggung jawab bersama. Adapun penjabaran dari keempat aspek tersebut sebagai berikut:

1) Bekerja secara produktif

Aspek ini menekankan pentingnya penggunaan waktu secara efisien untuk menyelesaikan tugas kelompok dengan fokus pada tujuan bersama. Setiap anggota kelompok diharapkan melaksanakan perannya dengan maksimal, sehingga pekerjaan dapat selesai tepat waktu dan sesuai dengan kebutuhan. Kolaborasi yang produktif melibatkan

pembagian tugas yang jelas, dimana setiap anggota berkontribusi secara merata untuk mencapai hasil terbaik.

2) Rasa hormat

Rasa hormat menjadi pondasi dalam interaksi antar anggota kelompok. Mendengarkan secara aktif gagasan yang disampaikan oleh anggota lain menunjukkan penghargaan terhadap kontribusi mereka. Selain itu, berinteraksi dengan sikap menghormati pendapat yang berbeda menciptakan suasana kerja yang harmonis dan menghindari konflik.

3) Kompromi

Kompromi adalah kemampuan untuk bersikap fleksibel dan mencari solusi yang menguntungkan semua pihak dalam kelompok. Dalam kolaborasi, anggota kelompok harus mampu menyesuaikan pandangan mereka demi mencapai tujuan bersama. Proses kompromi melibatkan negosiasi, pengorbanan, dan pengambilan keputusan yang mempertimbangkan kepentingan kelompok diatas kepentingan individu. Hal ini memastikan bahwa setiap anggota merasa didengar dan dihargai, sekaligus menjaga stabilitas dan keselarasan dalam dinamika kelompok.

4) Tanggung jawab

Tanggung jawab bersama mengacu pada komitmen setiap anggota kelompok untuk berkontribusi secara aktif dalam melaksanakan tugas yang telah disepakati. Setiap anggota harus mengambil peran masing-masing, mengikuti rencana yang telah

dirancang, dan memastikan tugas selesai sesuai dengan tanggung jawabnya. Dengan adanya rasa tanggung jawab kolektif, anggota kelompok tidak hanya fokus pada tugas individual, tetapi juga pada keberhasilan kelompok secara keseluruhan. Hal ini menciptakan sinergi yang kuat, di mana setiap anggota saling mendukung untuk mencapai hasil optimal.³¹

Berdasarkan pendapat di atas, aspek-aspek keterampilan kolaborasi memiliki pengaruh signifikan pada kehidupan sosial, emosional, dan profesional seseorang. Keterampilan seperti bekerja secara produktif, menunjukkan rasa hormat, berkompromi, dan memikul tanggung jawab bersama memainkan peran penting dalam keberhasilan individu dalam lingkungan kerja maupun komunitas. Kurangnya kemampuan dalam aspek-aspek ini dapat menghambat kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan baik dalam kelompok, menyelesaikan konflik, atau mencapai tujuan bersama. Misalnya, seseorang yang kesulitan menunjukkan rasa hormat atau berkompromi mungkin menghadapi tantangan dalam membangun hubungan yang positif, merasa terisolasi, atau mengalami konflik interpersonal yang berulang. Sebaliknya, penguasaan aspek-aspek kolaborasi dapat meningkatkan kepercayaan diri, membangun hubungan yang lebih sehat, dan menciptakan peluang keberhasilan yang lebih besar dalam pekerjaan dan kehidupan sosial. Oleh karena itu, aspek-aspek ini sangat penting untuk mendorong kemajuan sosial,

³¹ Greenstein, *Assessing 21st Century Skill*.

emosional, dan profesional seseorang. Berdasarkan aspek-aspek kolaborasi ini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berkomunikasi, pengelolaan hubungan interpersonal, dan tanggung jawab kolektif menjadi komponen utama dalam kolaborasi yang efektif.

c. Karakteristik Keterampilan Kolaborasi

Karakteristik keterampilan kolaborasi yang dijelaskan oleh Tobroni dan Mustofa adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar dalam kelompok menciptakan rasa ketergantungan antar anggota, di mana setiap individu memiliki peran penting dalam mendukung satu sama lain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama.
- 2) Interaksi antar anggota kelompok memungkinkan adanya pertukaran ide, diskusi yang konstruktif, serta penyelesaian masalah secara kolaboratif untuk meningkatkan hasil kerja kelompok.
- 3) Tanggung jawab individu atas tugas yang telah disepakati menjadi pondasi utama, mendorong setiap anggota untuk memberikan kontribusi optimal demi keberhasilan kelompok secara keseluruhan.
- 4) Partisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan kelompok memastikan bahwa setiap anggota terlibat secara menyeluruh, memberikan gagasan, serta mendukung proses kerja sama yang lebih efektif.
- 5) Motivasi intrinsik yang dimiliki oleh masing-masing anggota kelompok menjadi faktor pendorong utama yang membuat mereka bersemangat untuk berkontribusi dengan kemampuan terbaik yang dimiliki.

- 6) Kegiatan yang dirancang sesuai dengan minat remaja memberikan daya tarik tersendiri, sehingga mereka lebih antusias dan terdorong untuk berkolaborasi dalam mencapai tujuan kelompok.³²

Beberapa karakteristik keterampilan kolaborasi, menurut Pujiasmanto adalah sebagai berikut:

- 1) Menunjukkan kemampuan untuk bekerja secara efektif dan penuh rasa hormat dalam tim yang beragam, di mana setiap anggota menghargai perbedaan dan menyelaraskan tujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan bersama.
- 2) Melatih fleksibilitas dan kesediaan untuk membantu kelompok dalam membuat kompromi yang diperlukan, sehingga setiap perbedaan pendapat dapat diselesaikan secara konstruktif demi tercapainya tujuan bersama.
- 3) Mengasumsikan tanggung jawab bersama atas hasil kerja kolaboratif dengan menghargai kontribusi individu dari setiap anggota, menciptakan suasana kerja yang inklusif dan mendorong keberhasilan kelompok.³³

Dari pemaparan faktor faktor diatas, disimpulkan bahwa karakteristik keterampilan kolaborasi menunjukkan bahwa keterampilan ini melibatkan kemampuan untuk bekerja secara efektif dalam tim yang beragam, fleksibilitas dalam mencapai kompromi, dan tanggung jawab bersama. Selain itu, interaksi antar anggota, partisipasi

³² M Thobroni, *Belajar & Pembelajaran: Pengembangan Wacana Dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011).

³³ Nova Elysia Ntobuo, *Model Pembelajaran Kolaboratif Jire, Universitas Negeri Gorontalo (UNG) Press* (Gorontalo, 2018).

aktif, dan motivasi intrinsik juga merupakan faktor penting dalam kolaborasi. Kegiatan yang disesuaikan dengan minat individu semakin memperkuat keterlibatan dan kontribusi setiap anggota dalam mencapai tujuan bersama

2. Intensitas Bermain *Game MOBA*

a. Pengertian Intensitas Bermain *Game MOBA*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas ialah keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Intense berasal dari Bahasa Inggris yang berarti semangat, giat. Jadi secara sederhana, intensitas menggambarkan tingkat rutinitas yang dilakukan seseorang untuk melakukan kegiatan yang sama secara konsisten atau berulang-ulang.³⁴

Chaplin berpendapat bahwa intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya.³⁵ Dewandari juga menjelaskan bahwa intensitas adalah suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu.³⁶

Salah satu teori mengenai intensitas yaitu “*intensity is the strength of power of a message in a direction*”.³⁷ Pengertian tersebut dapat pula dimaksud bahwa intensitas adalah seberapa banyak atau seberapa sering melakukan kegiatan dalam satu waktu.

³⁴ Dendy Sugono, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008).

³⁵ J P Chaplin, “Kamus Lengkap Psikologi” (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005).

³⁶ Lily Fajria and Nanda Amelia, *Intensitas Penggunaan Gadget Pengaruhnya Pada Kecerdasan Emosional Anak Usia Sekolah* (Indramayu: PT. Adab Indonesia Grup, 2020).

³⁷ P B Kraska, J J Brent, and W L Neuman, *Criminal Justice and Criminology Research Methods* (Amerika Serikat: Taylor & Francis, 2020).

Menurut Fishbein & Ajzen, dalam *Theory of planned behavior* intensitas suatu perilaku dapat dipahami sebagai cerminan dari niat, keyakinan, dan keterlibatan individu dalam melakukan suatu aktivitas.³⁸ Teori ini menekankan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh interaksi antara faktor internal, seperti keyakinan dan emosi, serta faktor eksternal, seperti norma sosial dan pengaruh lingkungan.³⁹ Dengan demikian, semakin tinggi intensitas suatu perilaku, semakin kuat pula keterlibatan emosional, fokus perhatian, dan keyakinan individu terhadap pentingnya aktivitas tersebut.

Menurut Young, *game MOBA* merupakan jenis permainan berbasis jaringan yang memungkinkan terjadinya interaksi antar pemain untuk mencapai tujuan bersama, menyelesaikan misi, serta memperoleh skor tertinggi dalam lingkungan virtual. Secara lebih rinci, *game MOBA* dapat dipahami sebagai permainan daring yang dimainkan melalui perangkat seluler maupun komputer dan melibatkan banyak pemain secara simultan melalui koneksi internet.⁴⁰ Selanjutnya Rollings & Adams menyatakan bahwa *game MOBA* lebih layak dipandang sebagai sebuah bentuk teknologi daripada sekadar genre atau tipe permainan tertentu. Mereka menekankan bahwa *game* ini merupakan sistem yang dirancang untuk menghubungkan pemain satu sama lain, bukan hanya sekadar mengikuti pola permainan tertentu. Dengan kata lain, *game MOBA* merepresentasikan kemajuan teknologi

³⁸ Nuri Purwanto, Budiyanto, and Subermin, *Theory of Planned Behavior* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022).

³⁹ Ibid.

⁴⁰ Andri Arif Kustiawan and Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game MOBA Pengaruh Game MOBA Dan Tindakan Pencegahan* (Magetan: CV. AE Rajawali Grafika, 2019).

yang berfokus pada mekanisme interaksi antar pemain, bukan sekadar hiburan semata.⁴¹

Dari paparan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game MOBA* adalah penggunaan waktu oleh individu, baik dari segi durasi maupun frekuensi untuk bermain *game MOBA* secara terus menerus. Selain itu, intensitas ini juga melibatkan tingkat perhatian yang diberikan pemain selama bermain, serta emosi yang terlibat dalam setiap sesi permainan. Semakin tinggi intensitas bermain, semakin besar keterlibatan individu dalam permainan tersebut, baik dari segi waktu yang dihabiskan, fokus perhatian, maupun keterlibatan emosional yang dirasakan selama aktivitas berlangsung.

b. Aspek-aspek Intensitas Bermain *Game MOBA*

Bermain *game MOBA* telah menjadi aktivitas yang sangat populer di kalangan berbagai usia. Menurut Fishbein dan Ajzen intensitas memiliki tiga aspek yakni sikap, norma subjektif, dan persepsi kontrol.⁴² Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1) *Attitude towards the behaviour* (Sikap)

Sikap terhadap perilaku mengacu pada evaluasi individu terhadap suatu tindakan, apakah dianggap positif atau negatif. Sikap ini terbentuk berdasarkan keyakinan individu mengenai konsekuensi dari perilaku tersebut (*behavioral beliefs*). Jika individu percaya bahwa melakukan suatu tindakan akan memberikan manfaat atau kesenangan,

⁴¹ Ibid.

⁴² Purwanto, Budiyo, and Subermin, *Theory of Planned Behavior*.

maka individu akan memiliki sikap positif terhadap perilaku tersebut, yang pada akhirnya akan meningkatkan niat untuk melakukannya. Jika individu memiliki sikap positif terhadap *game MOBA*, seperti merasa bahwa *game* tersebut menyenangkan dan bermanfaat, maka ia cenderung bermain lebih sering dan lebih lama.

2) *Subjective Norms* (Norma Subjektif)

Norma subjektif mengacu pada persepsi individu tentang bagaimana orang lain (keluarga, teman, atau masyarakat) memandang perilaku tertentu. Jika individu berada di lingkungan yang mendukung aktivitas bermain *game*, seperti komunitas *gamer* yang aktif, maka intensitas bermainnya cenderung lebih tinggi. Sebaliknya, jika orang tua, teman, atau pasangan tidak mendukung kebiasaan bermain *game*, maka intensitas bermain bisa lebih rendah.

3) *Perceived Behavioral Control* (Kontrol Perilaku)

Kontrol perilaku yang dipersepsikan merujuk pada sejauh mana individu merasa memiliki kendali atas suatu perilaku tertentu. Jika individu merasa memiliki waktu luang dan akses yang cukup untuk bermain *game*, serta merasa bahwa ia bisa mengontrol kebiasaannya, maka ia cenderung memiliki intensitas bermain yang lebih tinggi. Sebaliknya, jika terdapat batasan eksternal seperti pekerjaan atau studi yang menyita waktu, maka intensitas bermain bisa menurun.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Intensitas Bermain *Game*

MOBA

Bermain *game MOBA* telah menjadi aktivitas yang sangat populer di kalangan berbagai usia. Menurut Adams dan Rollings, ada beberapa faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game MOBA*, yaitu gender, kondisi psikologis, dan jenis *game*. Berikut adalah penjelasannya:

1) Gender

Gender berpengaruh terhadap intensitas bermain *game MOBA*, terutama karena adanya perbedaan preferensi dalam memilih jenis *game*. Secara umum, laki-laki cenderung lebih sering bermain *game* dibandingkan perempuan, terutama untuk *game* berbasis aksi, strategi, atau kompetisi. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa laki-laki memiliki ketertarikan lebih besar pada elemen tantangan, persaingan, dan pencapaian dalam permainan, sementara perempuan lebih banyak memilih *game* dengan elemen sosial dan naratif yang kuat.

2) Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis individu juga menjadi faktor penting dalam menentukan intensitas bermain *game MOBA*. Misalnya, seseorang yang mengalami stres atau tekanan sering menggunakan *game* sebagai sarana pelarian untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Selain itu, rasa percaya diri, kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, atau mencari hiburan juga dapat mendorong seseorang untuk bermain *game*

lebih intensif. Dalam beberapa kasus, bermain *game* dapat menjadi bentuk coping mechanism untuk mengelola emosi.

3) Jenis *Game*

Jenis *game* yang dimainkan juga mempengaruhi seberapa sering seseorang bermain. *Game* dengan elemen kompetitif, seperti *multiplayer online battle arena (MOBA)* atau *first-person shooter (FPS)*, cenderung memotivasi pemain untuk terus bermain demi meningkatkan keterampilan atau peringkat. Sementara itu, *game* berbasis sosial atau simulasi, seperti *massively multiplayer online role-playing games (MMORPG)*, memungkinkan pemain untuk terhubung dengan komunitas dan meningkatkan keterlibatan dalam jangka panjang. Jenis *game* yang menawarkan pembaruan konten secara berkala juga dapat meningkatkan intensitas bermain, karena pemain merasa tertarik untuk terus mengikuti perkembangan dalam permainan tersebut.⁴³

Lebih lanjut Fishbein dan Ajzen menjelaskan juga menjelaskan faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game MOBA* berdasarkan teori perilaku yang direncanakan yang meliputi faktor internal dan eksternal. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor internal, faktor yang berasal dari dalam diri individu termasuk aspek aspek berikut :

⁴³ Ernest Adam, *Fundamental of Game Design* (Amerika Serikat: Pearson Education, Inc, 2010).

a) Sikap terhadap perilaku

Sikap individu terhadap perilaku bermain *game MOBA* dipengaruhi oleh keyakinan mereka terhadap manfaat atau konsekuensi dari aktivitas tersebut. Jika individu percaya bahwa bermain *game* memberikan kesenangan, relaksasi, atau bahkan pengembangan keterampilan, mereka cenderung memiliki intensitas bermain yang lebih tinggi. Sikap ini mencakup evaluasi positif atau negatif terhadap aktivitas bermain *game*.

b) Motivasi atau niat bermain

Motivasi individu untuk bermain *game*, baik intrinsik (dorongan dari dalam diri) maupun ekstrinsik (dorongan dari luar seperti hadiah atau pengakuan), menjadi pendorong utama intensitas bermain. Niat yang kuat untuk mencapai tujuan dalam permainan, seperti memenangkan pertandingan atau meningkatkan level, juga mempengaruhi frekuensi dan durasi bermain.

c) Kontrol perilaku yang dirasakan

Kontrol perilaku yang dirasakan mengacu pada keyakinan individu mengenai kemudahan atau kesulitan dalam mengakses *game MOBA*. Jika seseorang merasa memiliki sumber daya seperti waktu luang, perangkat yang memadai, dan keterampilan yang cukup untuk bermain, mereka cenderung memiliki intensitas bermain yang lebih tinggi.

d) Kebutuhan emosional

Game MOBA sering menjadi sarana pemenuhan kebutuhan emosional, seperti menghilangkan kebosanan, mencari hiburan, atau melarikan diri dari stres. Keterlibatan emosional yang kuat, baik dalam bentuk antusiasme maupun frustrasi, mempengaruhi seberapa sering seseorang bermain *game*.

2) Faktor eksternal

a) Norma subjektif

Norma subjektif mencerminkan pengaruh sosial dari orang-orang di sekitar pemain, seperti teman, keluarga, atau komunitas *game*. Harapan atau dorongan dari lingkungan sosial untuk bermain *game* dapat meningkatkan intensitas bermain. Sebagai contoh, teman yang sering mengajak bermain atau komunitas yang aktif dalam turnamen *game* dapat menjadi pendorong.

b) Akses teknologi

Kemudahan akses terhadap perangkat seperti komputer, konsol, atau *smartphone*, serta koneksi internet yang stabil, mempengaruhi seberapa sering seseorang bermain *game*. Lingkungan dengan teknologi yang mendukung akan meningkatkan kemungkinan bermain secara intensif.

c) Desain *game* yang menarik

Desain *game MOBA* yang melibatkan elemen kompetitif, sistem *reward*, atau *gameplay* yang interaktif dapat meningkatkan daya tarik *game* tersebut. Misalnya, *game* dengan *leaderboard*,

level-up, atau tantangan baru mendorong pemain untuk terus bermain demi mencapai target atau memenangkan kompetisi.

d) Kondisi lingkungan

Lingkungan fisik atau sosial di sekitar pemain juga mempengaruhi intensitas bermain. Kondisi seperti waktu luang yang melimpah, kurangnya aktivitas alternatif, atau situasi tertentu seperti pandemi yang membatasi kegiatan di luar rumah dapat mendorong individu untuk bermain *game* lebih sering.⁴⁴

d. Dampak Intensitas Bermain *Game MOBA*

Intensitas bermain *game MOBA* memiliki berbagai dampak yang dapat mempengaruhi individu, baik dari segi fisik, psikologis, maupun sosial. Menurut Surbakti dampak tersebut dapat bersifat negatif maupun positif, tergantung pada tingkat intensitas dan bagaimana aktivitas ini dikelola. Berikut adalah penjelasan mengenai dampak negatif dan positif dari intensitas bermain *game MOBA*:

a. Dampak negatif

a) Menyebabkan kecanduan

Mayoritas *game MOBA* dirancang untuk memicu kecanduan. Semakin tinggi tingkat kecanduan seorang pemain, semakin besar keuntungan bagi pengembang *game* melalui pembelian item, karakter, atau fitur lainnya. Namun, hal ini memberikan dampak negatif bagi kesehatan mental pemain.

⁴⁴ Purwanto, Budiyo, and Subermin, *Theory of Planned Behavior*.

b) Mendorong perilaku negatif

Beberapa pemain berusaha mencuri identitas atau akun pemain lain dengan berbagai cara, seperti menggunakan perangkat lunak peretas. Tindakan ini kadang berlanjut pada pencurian uang, misalnya menggunakan uang SPP untuk membeli fitur dalam *game*, serta pencurian waktu seperti membolos sekolah demi bermain *game*.

c) Melalaikan aktivitas dunia nyata

Ketergantungan pada permainan sering membuat aktivitas penting lainnya, seperti belajar, bekerja, atau beribadah, menjadi terbengkalai. Beberapa *game* bahkan dirancang agar tetap berjalan meskipun pemain sedang tidak aktif, yang memicu pemain untuk terus memikirkan permainan tersebut.

d) Mengganggu pola makan dan tidur

Gamers sering mengabaikan pola makan dan waktu istirahat. Mereka cenderung makan tidak teratur atau begadang untuk mendapatkan akses internet murah pada malam hingga pagi hari.

e) Beresiko terhadap kesehatan fisik

Beberapa masalah kesehatan yang disebabkan oleh bermain *game MOBA* terlalu lama antara lain : kelelahan mata akibat menatap layar terus-menerus tanpa berkedip, duduk terlalu lama mengganggu sirkulasi darah dan memicu pembengkakan pembuluh darah di sekitar anus, ketegangan pada pergelangan tangan akibat

gerakan tangan yang monoton, kurangnya aktivitas fisik dapat menyebabkan obesitas, penurunan massa otot, dan daya tahan tubuh yang lemah.⁴⁵

b. Dampak positif

a) Mengurangi stress

Bermain *game MOBA* dapat menjadi cara yang efektif untuk menghilangkan stres. Aktivitas ini membantu mengalihkan perhatian dari tekanan sehari-hari dan memberikan relaksasi mental bagi pemainnya.

b) Meningkatkan intelegensi

Game MOBA, terutama yang berbasis strategi dan teka-teki, dapat melatih pemain dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan secara cepat, yang pada akhirnya meningkatkan kecerdasan intelektual mereka.

c) Meningkatkan konsentrasi

Permainan yang membutuhkan fokus dan reaksi cepat membantu pemain untuk meningkatkan daya konsentrasi mereka. Hal ini bermanfaat untuk mempertajam perhatian terhadap detail dan memperkuat kemampuan multitasking.

d) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris

Melalui interaksi dengan pemain dari berbagai negara dan konten permainan yang sering menggunakan bahasa Inggris, *game*

⁴⁵ Kustiawan and Utomo, *Jangan Suka Game MOBA Pengaruh Game MOBA Dan Tindakan Pencegahan*.

MOBA memberikan peluang besar untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa tersebut secara praktis.

e) Memperluas kemampuan sosialisasi

Game MOBA memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan orang lain melalui tim atau komunitas virtual. Hal ini tidak hanya memperluas lingkaran pertemanan tetapi juga melatih keterampilan bersosialisasi di dunia maya.

f) Meningkatkan kinerja otak

Permainan yang menantang seringkali merangsang aktivitas otak, sehingga meningkatkan daya ingat, kecepatan berpikir, dan kemampuan analitis pemain.⁴⁶

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁷ Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi 2 macam, yaitu:

1. *Independen Variabel* atau Variabel bebas (x) merupakan variabel yang dapat mempengaruhi perubahan dalam variabel terikat dan memiliki hubungan yang positif dan negatif. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas bermain *game MOBA*.

⁴⁶ Ibid.

⁴⁷ Dkk Ratna Wijayanti Daniar Paramita, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Lumajang: Widya Gama Press, 2021).

2. *Dependen Variabel* atau Variabel terikat (y) menjadi perhatian paling utama dan sekaligus menjadi sasaran utama dalam sebuah penelitian. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan kolaborasi.

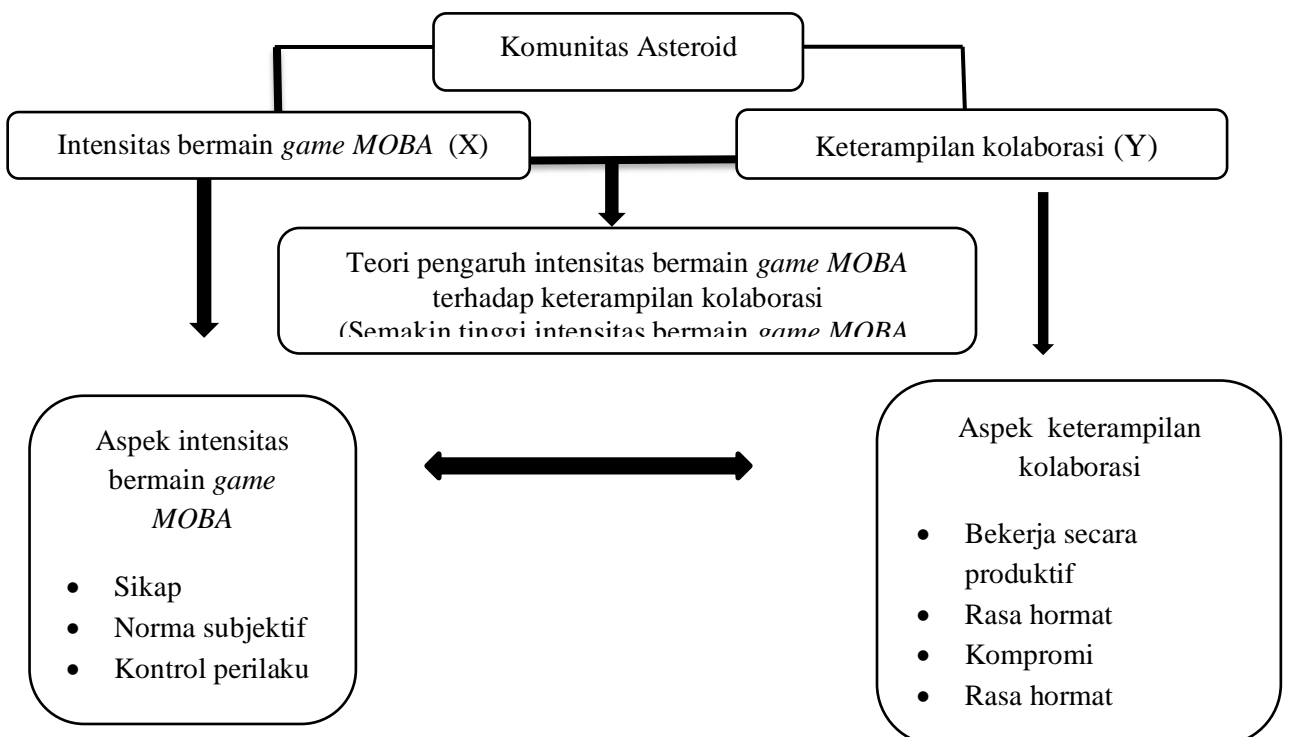
C. Kerangka Teoritis

1. Kerangka teoritis

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas bermain *game MOBA* (X) sedangkan variabel terikat adalah keterampilan kolaborasi (Y). Penelitian yang dilakukan yaitu untuk menguji hipotesis dan mengetahui apakah ada pengaruh antara intensitas bermain *game MOBA* (X) terhadap keterampilan kolaborasi (Y).

Untuk hubungan kedua variabel tersebut dapat dilihat dari kerangka teoritis berikut ini:

Gambar 2. 1 : Kerangka pengaruh antara intensitas bermain *game MOBA* terhadap keterampilan kolaborasi



2. Pengaruh intensitas bermain *game MOBA* terhadap keterampilan kolaborasi

Menurut teori perkembangan kognitif dapat disimpulkan bahwa individu beradaptasi dengan lingkungan dan menginterpretasikan objek serta kejadian-kejadian melalui proses yang disebut skema (struktur kognitif).⁴⁸ Skema ini merupakan pola sistematis dari tindakan, perilaku, pikiran, dan strategi pemecahan masalah yang membantu individu mengorganisir dan merespons berbagai pengalaman. Piaget juga menjelaskan bahwa proses adaptasi terdiri dari asimilasi dan akomodasi.⁴⁹

Proses adaptasi dalam teori Piaget, yaitu asimilasi dan akomodasi, sangat relevan dalam keterampilan kolaborasi. Ketika individu bekerja dalam kelompok, mereka harus beradaptasi dengan peran masing-masing dan dinamika kelompok yang berubah. Asimilasi terjadi ketika individu menggunakan pengetahuan atau pengalaman sebelumnya untuk beradaptasi dengan cara berkolaborasi dalam tim, sementara akomodasi diperlukan ketika individu harus mengubah atau mengembangkan strategi baru untuk bekerja sama dengan anggota kelompok yang memiliki perspektif atau pendekatan berbeda.⁵⁰ Dalam teori perkembangan kognitif Piaget, konsep asimilasi dan akomodasi berperan penting dalam membentuk keterampilan kolaborasi individu, termasuk dalam konteks bermain *game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. Asimilasi terjadi ketika pemain memasukkan pengalaman baru dalam bermain *game* ke dalam skema kognitif yang sudah ada. Misalnya, pemain yang telah

⁴⁸ Desmita, *Psikologi Perkembangan*.

⁴⁹ Ibid.

⁵⁰ Ibid.

terbiasa dengan strategi permainan tertentu akan menerapkan pola berpikir yang sama dalam situasi kerja sama tim, baik di dalam maupun di luar *game*. Sementara itu, akomodasi terjadi ketika pemain menyesuaikan atau memodifikasi pemahaman mereka berdasarkan pengalaman baru yang lebih kompleks, seperti belajar beradaptasi dengan strategi tim yang berbeda atau menerima peran baru dalam tim.

Intensitas bermain *game MOBA* dapat mempercepat proses asimilasi dan akomodasi dalam konteks kerja sama tim, karena *game* ini menuntut komunikasi yang efektif, pembagian peran yang jelas, serta kemampuan beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan situasi dalam permainan. Pemain yang sering berpartisipasi dalam permainan *MOBA* cenderung mengembangkan keterampilan koordinasi dan fleksibilitas dalam tim, yang dapat berdampak positif pada keterampilan kolaborasi di dunia nyata, seperti dalam tugas kelompok akademik atau profesional. Dengan demikian, semakin tinggi intensitas bermain *game MOBA*, semakin besar peluang individu untuk meningkatkan keterampilan kolaboratif mereka melalui proses asimilasi dan akomodasi dalam lingkungan sosial dan strategi tim.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan dalam pembelajaran atau kegiatan memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi. Rigawati dkk. menemukan bahwa penerapan *Game-Based Learning* berbasis kolaborasi 21 CLD memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan kompetensi kolaborasi siswa

SMA.⁵¹ Selanjutnya, Erviani dkk. membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Kokami secara signifikan memiliki kemampuan meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa SMP.⁵² Berdasarkan hasil-hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan yang terstruktur dan interaktif berpengaruh besar dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi. Dalam konteks *game MOBA*, intensitas bermain yang memadai, terutama pada permainan yang melibatkan komunikasi, kerja tim, dan strategi, dapat berpengaruh terhadap pembentukan keterampilan kolaborasi yang lebih baik.

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game MOBA (X)* memiliki pengaruh positif terhadap keterampilan kolaborasi (Y). Seperti yang ditemukan dalam penelitian-penelitian sebelumnya, *game MOBA* berbasis tim memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi, karena permainan tersebut mengharuskan komunikasi, kerja tim, dan strategi dalam pencapaian tujuan bersama. *Game MOBA* dapat mendorong adaptasi kognitif melalui proses asimilasi dan akomodasi. Hal ini meningkatkan kemampuan individu untuk bekerja sama secara efektif dalam kelompok, sehingga memperkuat keterampilan kolaborasi yang penting dalam berbagai konteks kehidupan.

⁵¹ Rigawati et al., "Pengaruh *Game Based Learning* Berbasis Dimensi Kolaborasi 21CLD Terhadap Kompetensi Kolaborasi Siswa SMA."

⁵² Erviani, Hambali, and Thahir, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa."

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan atau dugaan sementara yang diajukan oleh peneliti sebagai jawaban awal terhadap suatu masalah penelitian.⁵³ Hipotesis berfungsi sebagai dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan mengarahkan pengumpulan serta analisis data. Hipotesis terbagi menjadi dua jenis utama: Hipotesis Nol (H_0), yang menyatakan tidak ada hubungan atau pengaruh antara variabel yang diteliti, serta Hipotesis Alternatif (H_1), yang menyatakan adanya hubungan atau pengaruh antara variabel tersebut dan merupakan hipotesis yang ingin dibuktikan melalui penelitian.⁵⁴ Sehubungan dengan permasalahan diatas, peneliti mengemukakan hipotesis sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game MOBA* terhadap keterampilan kolaborasi pada anggota komunitas Asteroid.
2. H_1 : Ada pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game MOBA* terhadap keterampilan kolaborasi pada anggota komunitas Asteroid.

⁵³ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian* (Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2017).

⁵⁴ Ibid.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, yang menitikberatkan pada pengujian teori melalui proses pengukuran variabel dalam bentuk angka, serta menganalisis data yang diperoleh dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik.⁵⁵ Penelitian ini menggunakan jenis korelasi. Penelitian korelasi atau korelasional adalah suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa ada upaya untuk mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel.⁵⁶ Penelitian korelasional menggunakan instrumen untuk menentukan apakah, dan untuk tingkat apa, terdapat hubungan antara dua variabel atau lebih yang dapat dikuantitatifkan. Penelitian ini menguji sejauh mana intensitas bermain *game MOBA* memberikan pengaruh langsung pada kemampuan anggota komunitas dalam berkolaborasi.

B. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan elemen, baik berupa peristiwa, objek, maupun individu, yang memiliki karakteristik serupa dan menjadi fokus utama dalam suatu penelitian, karena dianggap mewakili keseluruhan lingkup kajian

⁵⁵ Ali Mudzakir, Moch. Muwaffiqillah, and Imron Muzakki, "Pengaruh Antara Kecerdasan Sosial Dengan Produktivitas Kerja Karyawan Bagian Penjualan," *Happiness, Journal of Psychology and Islamic Science* 2, no. 1 (2022): 41–55.

⁵⁶ Ratna Wijayanti Daniar Paramita, *Metode Penelitian Kuantitatif*.

yang ingin diteliti.⁵⁷ Populasi dalam penelitian ini adalah anggota komunitas Asteroid yang usia 13-18 berjenis kelamin laki-laki dan sering mengikuti turnamen dengan jumlah total 40 orang.

Sampel adalah subset dari populasi, terdiri dari beberapa anggota populasi. Menurut Roscoi ukuran sampel yang lebih besar dari 30 dan kurang dari 500 sudah memadai untuk penelitian.⁵⁸ Maka dari itu penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.⁵⁹ Jumlah sampel penelitian ini adalah 40 anggota komunitas Asteroid.

C. Teknik Pengumpulan Data

Alat ukur yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah skala psikologi. Skala psikologi adalah suatu bentuk alat yang mengukur atribut non-kognitif, khususnya disajikan dalam bentuk format tulis.⁶⁰ Jenis skala psikologi yang digunakan pada penelitian ini adalah Skala Likert. Skala Likert merupakan alat ukur yang digunakan untuk menilai sikap, opini, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial tertentu.⁶¹ Penggunaan Skala Likert dipilih dalam penelitian ini karena jawabannya dapat diberi skor sehingga mendukung analisis kuantitatif. Dalam pendekatan kuantitatif, data yang diperoleh berbentuk angka. Oleh karena penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, maka data yang dikumpulkan peneliti juga berupa angka.

⁵⁷ Ibid.

⁵⁸ Ibid.

⁵⁹ Ibid.

⁶⁰ Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012).

⁶¹ Ibid.

Pemberian skor pada skala Likert dalam penelitian ini dilakukan dengan mengelompokkan pernyataan menjadi item favorable dan unfavorable. Item favorable adalah pernyataan yang mendukung aspek positif dari variabel yang diukur, dengan skor: Sangat Tidak Setuju (STS) = 1, Tidak Setuju (TS) = 2, Setuju (S) = 3, dan Sangat Setuju (SS) = 4. Sebaliknya, item unfavorable adalah pernyataan yang mendukung aspek negatif dari variabel yang diukur, dengan pemberian skor secara terbalik, yaitu: STS = 4, TS = 3, S = 2, dan SS = 1. Sistem ini bertujuan untuk menghasilkan skor total yang konsisten dan sesuai dengan kondisi variabel yang diukur.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel atau fenomena yang dikaji oleh peneliti.⁶² Skala yang digunakan pada penelitian ini yaitu skala intensitas bermain *game MOBA* dan skala keterampilan kolaborasi. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Skala intensitas bermain *game MOBA*

Skala intensitas bermain *game MOBA* digunakan untuk mengukur variabel intensitas bermain *game MOBA*. Instrumen ini disusun berdasarkan aspek aspek intensitas bermain *game MOBA* menurut Fishbein dan Ajzen. Ada tiga aspek yaitu sikap, norma subjektif, dan kontrol perilaku.⁶³ Jumlah indikator dalam instrumen intensitas bermain *game MOBA* ini berjumlah 11, total aitem pada instrumen ini berjumlah

⁶² Hikmawati, *Metodologi Penelitian*.

⁶³ Wiwik Wahyuni and Asina Christina Rosita, "Hubungan Antara Self Regulated Learning Dan Intensi Penggunaan Media Sosial Pada Remaja Di Kota Medan," *Ilmu Sosial dan Humaniora* 02, no. 02 (2021): 242–255.

44, dengan rincian 22 *item favorable* dan 22 *item unfavorable*. Blue print dalam penelitian ini ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 3.1 : Blue Print Intensitas Bermain Game MOBA

No	Aspek	Indikator	No Aitem	
			<i>Fav</i>	<i>Unfav</i>
1	Sikap	- Frekuensi bermain dalam sehari	1,2	3,4
		- Preferensi individu dalam memilih bermain <i>game MOBA</i> dibanding aktivitas lain	9,10	11,12
		- Tingkat kepuasan dan kesenangan saat bermain <i>game MOBA</i>	13,14	15,16
2	Norma Subjektif	- Seberapa sering teman mengajak bermain <i>game MOBA</i>	17,18	19,20
		- Pengaruh sosial dari teman/keluarga dalam mendukung atau membatasi bermain <i>game MOBA</i>	21,22	23,24
		- Keinginan untuk terus bermain karena pengaruh teman komunitas	25,26	27,28
3	Kontrol perilaku	- Seberapa mudah individu mengakses <i>game MOBA</i>	29,30	31,32
		- Kemampuan individu dalam mengatur waktu bermain <i>game MOBA</i>	33,34	35,36
		- Seberapa sering individu merasa kesulitan mengurangi waktu bermain meskipun ada aktivitas penting lain.	37,38	39,40
		- Seberapa besar pengaruh faktor eksternal dalam membatasi bermain <i>game MOBA</i>	41,42	43,44

2. Skala Keterampilan Kolaborasi

Skala keterampilan kolaborasi digunakan untuk mengukur variabel keterampilan kolaborasi. Instrumen ini disusun berdasarkan aspek aspek keterampilan kolaborasi menurut Greenstein. Ada empat aspek keterampilan kolaborasi meliputi bekerja secara produktif, bertanggung jawab, menunjukkan fleksibilitas kompromi, dan

menghargai orang lain.⁶⁴ Jumlah indikator dalam instrumen keterampilan kolaborasi ini berjumlah 8, total aitem pada instrumen ini berjumlah 32, dengan rincian 16 *item favorable* dan 16 *item unfavorable*. *Blue print* dalam penelitian ini ditampilkan pada tabel berikut :

Tabel 3. 2 : Blue Print Skala Keterampilan Kolaborasi

No	Aspek	Indikator	No aitem	
			Fav	Unfav
1	Bekerja secara produktif	- Koordinasi dalam tim saat berkelompok	1,2	3,4
		- Pembagian tugas yang jelas dan merata dalam kelompok	5,6	7,8
2	Rasa hormat	- Mendengarkan pendapat dan kontribusi anggota lain dengan aktif	9,10	11,12
		- Menghargai pendapat yang berbeda dan berinteraksi dengan hormat	13,14	15,16
3	Kompromi	- Kemampuan untuk fleksibel dalam mencapai solusi bersama	17,18	19,20
		- Kemampuan bernegosiasi dan menyesuaikan pandangan untuk kepentingan kelompok.	21,22	23,24
4	Tanggung jawab	- Berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok	25,26	27,28
		- Memastikan tugas selesai sesuai tanggung jawab individu	29,30	31,32

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari penelitian.⁶⁵ Selanjutnya, setelah data dikumpulkan, data di uji dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi yang mencakup uji normalitas dan linearitas dan uji hipotesis.

Adapun langkah-langkah pengolahan data setelah data terkumpul adalah sebagai berikut:

⁶⁴ Greenstein, *Assessing 21st Century Skill*.

⁶⁵ Ratna Wijayanti Daniar Paramita, *Metode Penelitian Kuantitatif*.

1. Tabulasi Data

Tabulasi data adalah proses mengelompokkan dan menyajikan data dalam bentuk tabel agar lebih mudah dibaca dan dipahami.⁶⁶ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala intensitas bermain *game MOBA* dan skala keterampilan kolaborasi. Skala tersebut disusun berdasarkan aspek dan indikator intensitas bermain *game MOBA* dan keterampilan kolaborasi.

2. Uji Instrumen

Uji instrumen adalah proses untuk mengevaluasi kualitas alat ukur yang digunakan dalam penelitian guna memastikan bahwa instrumen tersebut valid dan reliabel. Validitas mengacu pada sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan reliabilitas berkaitan dengan konsistensi hasil pengukuran ketika digunakan dalam kondisi yang sama. Berikut adalah penjelasannya

a. Uji Validitas

Uji validitas item merupakan proses pengujian terhadap instrumen penelitian yang bertujuan untuk menilai sejauh mana suatu butir pertanyaan mampu secara tepat mengukur aspek yang memang dimaksud untuk diukur. Uji validitas penelitian ini dilakukan dengan dua tahap yaitu:

1) Uji validitas isi

Validitas isi dapat digunakan pendapat ahli (*expert judgement*). Setelah instrumen disusun berdasarkan aspek-aspek

⁶⁶ Nuryadi et al., *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian, Sibuku Media* (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017).

yang hendak diukur sesuai dengan landasan teori tertentu, langkah selanjutnya adalah melakukan konsultasi dengan pihak yang ahli di bidangnya melalui proses expert judgment. Selanjutnya, konsultasi dilakukan bersama dosen pembimbing guna menilai sejauh mana kekuatan dan ketepatan setiap butir item yang disusun.⁶⁷

2) Uji daya beda

Setelah melakukan validitas isi kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji daya beda item. Uji daya beda item dilakukan untuk melihat sejauh mana item mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki atribut dengan yang tidak memiliki atribut yang akan diukur. Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah apabila koefisien korelasi butir dengan skor total skala yang dikoreksi sama dengan atau lebih besar daripada 0.300. Apabila tidak dapat memenuhi koefisien sebesar 0.300 dapat diturunkan menjadi 0,250. Artinya jika skor total skala yang dikoreksi sama dengan (=) atau 0.250 maka item dianggap valid/tidak gugur.⁶⁸

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Pada penelitian ini teknik yang digunakan untuk menguji reliabilitas adalah teknik *Cronbach Alpha*. skala tersebut dikelompokkan ke dalam tiga kelas dengan range

⁶⁷ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2013).

⁶⁸ Fidia Astuti, *Statistika Psikologi* (Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Group, 2024).

yang sama, maka ukuran kemantapan alpha dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- 1) Nilai alpha Cronbach < 0.500 maka reliabilitas rendah.
- 2) Nilai alpha Cronbach $0.500-0.700$ maka reliabilitas sedang.
- 3) Nilai alpha Cronbach $0.700-0.900$ maka reliabilitas tinggi.⁶⁹

3. Uji Asumsi Dasar

Uji asumsi dasar adalah pengujian yang dilakukan sebelum uji hipotesis untuk memastikan apakah data dapat dianalisis dengan statistik parametrik atau non parametrik.⁷⁰ Uji asumsi dasar juga penting untuk memastikan bahwa hasil penelitian valid dan data teoritis yang digunakan tidak bias. Uji asumsi pada penelitian ini berupa uji normalitas dan uji linearitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan nilai Sig. pada tabel *One sample Kolmogorov-Smirnov* dalam Windows SPSS. Teknik untuk menganalisisnya adalah sebagai berikut.

- 1) Jika nilai Asymp sig (2-tailed) $> 0,05$, maka distribusi data normal.
- 2) Jika nilai Asymp sig (2-tailed) < 0.05 , maka distribusi data tidak normal.⁷¹

⁶⁹ Ibid.

⁷⁰ Ibid.

⁷¹ Ibid.

b. Uji Linearitas

Uji Linearitas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Pengujian pada spss dengan menggunakan *Test of Linearity* pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier bila signifikansi (*Linearity*) kurang dari 0,05. Teori lain mengatakan bahwa dua variabel mempunyai hubungan yang linier apabila signifikansi (*Deviation for Linearity*) lebih dari 0,05.⁷²

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang dilakukan dengan menganalisis data untuk menentukan apakah hipotesis benar atau salah uji yang dilakukan.⁷³ Pada penelitian ini uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh antara intensitas bermain terhadap keterampilan kolaborasi pada anggota komunitas Asteroid. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana apabila data memenuhi asumsi linearitas dan uji regresi non linear apabila data tidak memenuhi asumsi linearitas.

Uji regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh intensitas bermain *game MOBA* terhadap keterampilan kolaborasi. Dasar pengambilan keputusan yang digunakan adalah sebagai berikut:

⁷² Ibid.

⁷³ Ibid.

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima, yang berarti tidak ada pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game MOBA* terhadap keterampilan kolaborasi.
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak, yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game MOBA* terhadap keterampilan kolaborasi.⁷⁴

⁷⁴ Ibid.