

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum Objek penelitian**

Komunitas Asteroid merupakan sebuah komunitas *game* yang beranggotakan para pemain *game* online, khususnya yang aktif dalam permainan seperti *Free Fire*, *Mobile Legends*, dan beberapa *game* kompetitif lainnya. Komunitas ini terbentuk secara sukarela dan terdiri dari remaja hingga dewasa muda yang berasal dari berbagai latar belakang pendidikan dan domisili, terutama dari wilayah Kediri dan sekitarnya.

Komunitas ini aktif melakukan berbagai kegiatan daring maupun luring, seperti mabar (main bareng), scrim internal, serta mengikuti berbagai turnamen. Dalam dunia kompetitif, Komunitas Asteroid telah menunjukkan prestasi yang membanggakan. Di antaranya adalah meraih Juara 1 Liga Mahasiswa Nasional kategori Women, Juara 2 pada eksibisi *Mobile Legends* dalam ajang Pekan Olahraga Provinsi (Porprov), serta menjuarai berbagai turnamen lokal lainnya. Keikutsertaan dalam ajang-ajang tersebut tidak hanya menjadi wadah untuk mengasah kemampuan teknis bermain, tetapi juga memperkuat kerja sama tim, komunikasi, dan pengambilan keputusan dalam tekanan.

Sebagai komunitas yang memiliki struktur informal namun solid, Asteroid sering mengandalkan media sosial dan platform komunikasi seperti WhatsApp, Discord, dan Instagram sebagai sarana koordinasi. Dalam

komunitas ini, para anggota belajar membangun interaksi sosial, menyelesaikan konflik, serta berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

Dalam penelitian ini, objek penelitian difokuskan pada anggota Komunitas Asteroid yang berusia 13 hingga 18 tahun berjenis kelamin laki-laki, dengan total jumlah 40 orang. Rentang usia ini dipilih karena termasuk dalam masa remaja, dimana proses perkembangan keterampilan sosial dan kognitif sedang berlangsung aktif, sehingga relevan untuk dikaji dalam konteks penelitian.

## **B. Uji Instrumen**

Pengujian kuesioner dalam penelitian ini dilaksanakan terhadap 40 responden yang sudah mengisi kuesioner. Setelah seluruh responden mengisi kuisisioner. peneliti kemudian melakukan tabulasi data. Untuk memudahkan dalam melakukan uji validitas dan uji reliabilitas melalui bantuan program *Statistikal Product and Service Solution v.24 (SPSS)*.

### **1. Uji Validitas**

Pengujian ini dilaksanakan pada 40 pernyataan variabel bebas intensitas bermain *game MOBA*, 32 pernyataan variabel terikat keterampilan kolaborasi di dunia maya, dan 32 pernyataan variabel terikat keterampilan kolaborasi di dunia nyata. 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.

**Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Intensitas Bermain Game MOBA**

ITEM	<i>Corrected Item- Total Correlation</i>	Keterangan
AITEM1	,432	Valid
AITEM2	,470	Valid
AITEM3	,486	Valid
AITEM4	,115	Tidak Valid
AITEM5	,381	Valid
AITEM6	,702	Valid
AITEM7	,464	Valid
AITEM8	,409	Valid
AITEM9	,031	Tidak Valid
AITEM10	,337	Valid
AITEM11	,618	Valid
AITEM12	,124	Tidak Valid
AITEM13	,582	Valid
AITEM14	,686	Valid
AITEM15	,710	Valid
AITEM16	,596	Valid
AITEM17	,564	Valid
AITEM18	,478	Valid
AITEM19	,059	Tidak Valid
AITEM20	,336	Valid
AITEM21	,655	Valid
AITEM22	,398	Valid
AITEM23	,523	Valid
AITEM24	,308	Valid
AITEM25	,650	Valid
AITEM26	,499	Valid
AITEM27	,490	Valid
AITEM28	,528	Valid
AITEM29	,563	Valid
AITEM30	,658	Valid
AITEM31	,522	Valid
AITEM32	,582	Valid
AITEM33	,630	Valid
AITEM34	,617	Valid
AITEM35	,419	Valid
AITEM36	-,025	Tidak Valid
AITEM37	,571	Valid
AITEM38	,436	Valid
AITEM39	,097	Tidak Valid
AITEM40	,344	Valid

**Tabel 4. 2 : 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

Berdasarkan hasil pengujian validitas instrumen intensitas bermain *game MOBA* pada tabel 4.7 di atas memberikan gambaran tentang nilai statistik instrumen intensitas bermain *game MOBA*. Hasilnya adalah bahwa pada item no 4,9,12,19,36 dan 39 dinyatakan tidak valid/ gugur, sedangkan untuk item lainnya dinyatakan valid. Total item adalah 40 yang dinyatakan tidak valid ada 6 item dan yang dinyatakan valid ada 34 item yang dapat dilihat pada tabel 4.8.

**Tabel 4. 3 Hasil Uji validitas Instrumen Keterampilan Kolaborasi di Dunia Maya**

ITEM	<i>Corrected Item- Total Correlation</i>	Keterangan
AITEM1	,449	Valid
AITEM2	,547	Valid
AITEM3	,476	Valid
AITEM4	,361	Valid
AITEM5	,302	Valid
AITEM6	,568	Valid
AITEM7	,522	Valid
AITEM8	,659	Valid
AITEM9	,359	Valid
AITEM10	,694	Valid
AITEM11	,436	Valid
AITEM12	,602	Valid
AITEM13	,670	Valid
AITEM14	,678	Valid
AITEM15	,726	Valid
AITEM16	,653	Valid
AITEM17	,538	Valid
AITEM18	,377	Valid
AITEM19	,593	Valid
AITEM20	,720	Valid
AITEM21	,333	Valid
AITEM22	,575	Valid
AITEM23	,541	Valid
AITEM24	,602	Valid
AITEM25	,181	Tidak Valid
AITEM26	,465	Valid
AITEM27	,710	Valid
AITEM28	,443	Valid
AITEM29	,521	Valid
AITEM30	,684	Valid
AITEM31	,607	Valid
AITEM32	,640	Valid

**Tabel 4. 4 Blue Print Keterampilan Kolaborasi di Dunia Maya**

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

No	Aspek	Indikator	No aitem	
			Fav	Unfav
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

Berdasarkan hasil pengujian validitas instrumen keterampilan kolaborasi di dunia maya pada tabel 4.9 di atas memberikan gambaran tentang nilai statistik instrumen keterampilan kolaborasi di dunia maya. Hasilnya adalah bahwa pada item no 25 dinyatakan tidak valid/ gugur, sedangkan untuk item lainnya dinyatakan valid. Total item adalah 32 yang dinyatakan tidak valid ada 1 item dan yang dinyatakan valid ada 31 item yang dapat dilihat pada tabel 4.10.

**Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas Keterampilan Kolaborasi di Dunia Nyata**

ITEM	<i>Corrected Item- Total Correlation</i>	Keterangan
AITEM1	,524	Valid
AITEM2	,645	Valid
AITEM3	,567	Valid
AITEM4	,328	Valid
AITEM5	,387	Valid
AITEM6	,748	Valid
AITEM7	,475	Valid
AITEM8	,593	Valid
AITEM9	,100	Tidak Valid
AITEM10	,334	Valid
AITEM11	,652	Valid
AITEM12	,648	Valid
AITEM13	,631	Valid
AITEM14	,849	Valid
AITEM15	,176	Tidak Valid
AITEM16	,779	Valid
AITEM17	,592	Valid
AITEM18	,494	Valid
AITEM19	,609	Valid
AITEM20	,136	Tidak Valid
AITEM21	,740	Valid

ITEM	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	Keterangan
AITEM22	,607	Valid
AITEM23	,565	Valid
AITEM24	,404	Valid
AITEM25	,747	Valid
AITEM26	,457	Valid
AITEM27	,660	Valid
AITEM28	,349	Valid
AITEM29	,377	Valid
AITEM30	,452	Valid
AITEM31	,310	Valid
AITEM32	,256	Valid

**Tabel 4. 6 Blue Print Instrumen Keterampilan Kolaborasi di Dunia Nyata**

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,	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

Berdasarkan hasil pengujian validitas instrumen keterampilan kolaborasi dunia nyata pada tabel 4.11 di atas memberikan gambaran tentang nilai statistik instrumen keterampilan kolaborasi di dunia nyata. Hasilnya adalah bahwa pada item no 9,15,20 dinyatakan tidak valid/gugur, sedangkan untuk item lainnya dinyatakan valid. Total item adalah

32 yang dinyatakan tidak valid ada 3 item dan yang dinyatakan valid ada 29 item yang dapat dilihat pada tabel 4.12.

## 2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas pada instrumen didalam penelitian dilaksanakan pada *Statistikal Product and Service Solution* v.24 (SPSS) dan berikut hasilnya :

**Tabel 4. 7 : Hasil Uji Reliabilitas Intensitas Bermain *Game MOBA***

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,930	34

Sebelum dilakukannya eliminasi aitem, reliabilitas aitem sebesar 0,914. Setelah dilakukan eliminasi aitem, reliabilitas meningkat menjadi sebesar 0,930, hal tersebut tampak pada tabel 4.13.

**Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Keterampilan Kolaborasi di Dunia Maya**

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,935	31

Sebelum dilakukannya eliminasi aitem, reliabilitas aitem sebesar 0,933. Setelah dilakukan eliminasi aitem, reliabilitas meningkat menjadi sebesar 0,935, hal tersebut tampak pada tabel 4.14.

**Tabel 4. 9 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Keterampilan Kolaborasi di Dunia Nyata**

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,929	29

Sebelum dilakukannya eliminasi aitem, reliabilitas aitem sebesar 0,921. Setelah dilakukan eliminasi aitem, reliabilitas meningkat menjadi sebesar 0,929, hal tersebut tampak pada tabel 4.15

### **C. Deskripsi Data**

Deskripsi data merupakan gambaran umum dari data yang diperoleh selama proses penelitian dan menjadi dasar dalam melakukan analisis statistik. Pada penelitian ini, data diperoleh dari responden yang merupakan anggota Komunitas Asteroid yang berusia 13 hingga 18 tahun dan aktif bermain *game* bergenre *MOBA* (Multiplayer Online Battle Arena).

Penelitian ini menggunakan seluruh populasi sebagai subjek, dengan jumlah total 40 orang responden. Karena jumlah populasi tergolong kecil dan terjangkau, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai responden penelitian.

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

Untuk mengetahui tingkat intensitas bermain *game MOBA*, terlebih dahulu ditentukan nilai mean dan standar deviasi hipotetik. Variabel ini diukur menggunakan skala Likert 4 poin dengan jumlah 40 aitem. Namun setelah uji instrumen menjadi 34 aitem.

Setelah menentukan mean dan standart deviasi maka langkah selanjutnya yaitu menentukan kategorisasi untuk mengetahui tingkat intensitas bermain *game MOBA*, yaitu dengan menggunakan rumus di bawah ini:

**Tabel 4. 10 : Kategorisasi Intensitas Bermain *Game MOBA***

Keterangan	Kategori	Skor
$X < Mean - 1.SD$	Rendah	$X < 80$
$Mean - 1.SD \leq X < Mean + 1.SD$	Sedang	$80 < X > 120$
$Mean + 1.SD \geq X$	Tinggi	$X > 120$

Perhitungan didasarkan pada distribusi normal yang didapatkan dari standar deviasi, selanjutnya dikelompokkan menjadi 3 kategori yakni rendah, sedang, dan tinggi untuk memberikan gambaran setiap item. Setelah dilakukan penghitungan pada variabel intensitas bermain *game MOBA* melalui bantuan *Software Microsoft Excel*, didapatkan hasil seperti dibawah ini :

**Tabel 4. 11 : Hasil Kategorisasi Intensitas Bermain *Game MOBA***

Kategori	Skor	Frekuensi	Presentase
Rendah	$X < 80$	3	7,5%
Sedang	$80 < X > 120$	33	85,5%
Tinggi	$X > 120$	4	10%
Total		40	100%

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat tingkat intensitas bermain *game MOBA* menurut kuesioner yang telah diisi oleh 40 responden. Hasilnya adalah yang berada pada kategori rendah (skor  $<80$ ) sejumlah 3 responden (7,5%). Untuk kategori sedang (skor 80-120) sejumlah 33 responden (85,5%). Sementara kategori tinggi (skor  $>120$ ) terdapat 4 responden (10%). Mayoritas responden berada pada kategori sedang.

## 2. Tingkat Keterampilan Kolaborasi di Dunia Maya

Untuk mengetahui tingkat keterampilan kolaborasi di dunia maya, terlebih dahulu ditentukan nilai mean dan standar deviasi hipotetik. Variabel ini diukur menggunakan skala Likert 4 poin dengan jumlah 32 item. Setelah uji instrumen menjadi 31 aitem.

Setelah menentukan mean dan standart deviasi maka langkah selanjutnya yaitu menentukan kategorisasi untuk mengetahui tingkat keterampilan kolaborasi di dunia nyata, yaitu dengan menggunakan rumus di bawah ini:

**Tabel 4. 12 : Kategorisasi Keterampilan Kolaborasi di Dunia Maya**

Keterangan	Kategori	Skor
$X < Mean - 1.SD$	Rendah	$X < 64$
$Mean - 1.SD \leq X < Mean + 1.SD$	Sedang	$64 < X < 96$
$Mean + 1.SD \geq X$	Tinggi	$X > 96$

Perhitungan didasarkan pada distribusi normal yang didapatkan dari standar deviasi, selanjutnya dikelompokkan menjadi 3 kategori yakni rendah, sedang, dan tinggi untuk memberikan gambaran setiap item. Setelah dilakukan penghitungan pada variabel keterampilan kolaborasi di dunia maya melalui bantuan *Software Microsoft Excel*, didapatkan hasil seperti dibawah ini :

**Tabel 4. 13 : Hasil Kategorisasi Keterampilan Kolaborasi di Dunia Maya**

Kategori	Skor	Frekuensi	Presentase
Rendah	$X < 64$	0	0%
Sedang	$64 < X < 96$	25	62,5%
Tinggi	$X > 96$	15	37,5%
Total		40	100%

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat tingkat keterampilan kolaborasi di dunia maya menurut kuesioner yang telah diisi oleh 40 responden. Hasilnya adalah yang berada pada kategori rendah (skor < 64) sejumlah 0 responden (0%). Untuk kategori sedang (skor 64-96) sejumlah 25 responden (62,5%). Sementara kategori tinggi (skor > 96) sejumlah 15 responden (37,5%). Mayoritas responden berada pada kategori sedang.

### 3. Tingkat Keterampilan Kolaborasi di Dunia Nyata

Untuk mengetahui tingkat keterampilan kolaborasi di dunia maya, terlebih dahulu ditentukan nilai mean dan standar deviasi hipotetik. Variabel ini diukur menggunakan skala Likert 4 poin dengan jumlah 32 item. Setelah uji instrumen menjadi 29 aitem.

Setelah menentukan mean dan standart deviasi maka langkah selanjutnya yaitu menentukan kategorisasi untuk mengetahui tingkat keterampilan kolaborasi di dunia nyata, yaitu dengan menggunakan rumus di bawah ini:

**Tabel 4. 14 : Kategorisasi Keterampilan Kolaborasi di Dunia Nyata**

Keterangan	Kategori	Skor
$X < Mean - 1.SD$	Rendah	$X < 64$
$Mean - 1.SD \leq X < Mean + 1.SD$	Sedang	$64 < X < 96$
$Mean + 1.SD \geq X$	Tinggi	$X > 96$

Perhitungan didasarkan pada distribusi normal yang didapatkan dari standar deviasi, selanjutnya dikelompokkan menjadi 3 kategori yakni rendah, sedang, dan tinggi untuk memberikan gambaran setiap item. Setelah dilakukan penghitungan pada variabel keterampilan kolaborasi di dunia nyata melalui bantuan *Software Microsoft Excel*, didapatkan hasil seperti dibawah ini :

**Tabel 4. 15 : Hasil Kategorisasi Keterampilan Kolaborasi di Dunia Nyata**

Kategori	Skor	Frekuensi	Presentase
Rendah	$X < 64$	2	5%
Sedang	$64 < X < 96$	30	75%
Tinggi	$X > 96$	8	30%
Total		40	100%

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dilihat tingkat keterampilan kolaborasi di dunia nyata menurut kuesioner yang telah diisi oleh 40 responden. Hasilnya adalah yang berada pada kategori rendah (skor  $< 64$ ) sejumlah 2 responden (5%). Untuk kategori sedang (skor  $64 - 96$ ) sejumlah 30 responden (75%). Sementara kategori tinggi (skor  $> 96$ ) sejumlah 8 responden (30%). Mayoritas responden pada kategori sedang.

#### **D. Analisis Data.**

##### **1. Uji Asumsi**

###### **a. Uji normalitas**

Uji normalitas dalam hal ini memanfaatkan metode *Kolmogorov-Smirnov (KS)*.

**Tabel 4. 16 Hasil Uji Normalitas Data**

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>				
		VAR00001	VAR00002	VAR00003
N		40	40	40
<i>Normal Parameters<sup>a,b</sup></i>	<i>Mean</i>	97,0750	91,0750	85,6250
	<i>Std. Deviation</i>	14,43000	13,75870	13,13185
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	,113	,121	,113
	<i>Positive</i>	,113	,121	,113
	<i>Negative</i>	-,076	-,104	-,088
<i>Test Statistic</i>		,113	,121	,113
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,200 <sup>c,d</sup>	,141 <sup>c</sup>	,200 <sup>c,d</sup>

Pada tabel di atas menjelaskan tentang hasil uji normalitas dengan metode *One Sample Kolmogorov Smirnov*. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk data intensitas bermain *game MOBA* (X) sebesar 0,200 dan data keterampilan kolaborasi di dunia maya sebesar 0,141 sedangkan keterampilan kolaborasi di dunia nyata sebesar 0,200. Karena nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih dari 0,05 jadi kesimpulannya variabel intensitas bermain *game MOBA* dan keterampilan kolaborasi baik di dunia maya maupun nyata terdistribusi normal.

**b. Uji linearitas**

Dua variabel yaitu intensitas bermain *game MOBA* (X1) terhadap keterampilan kolaborasi di dunia maya (Y1) dan intensitas bermain *game MOBA* (X1) terhadap keterampilan kolaborasi di dunia nyata (Y2) dikatakan mempunyai hubungan yang linier bila signifikansi kurang dari 0,05. Teori lain mengatakan bahwa dua variabel mempunyai hubungan yang linier bila signifikansi (*Deviation From Linearity*) lebih dari 0,05.

**Tabel 4. 17 Hasil Uji Linieritas**

			df	F	Sig.
Y1*X	<i>Between Groups</i>	<i>(Combined)</i>	24	4,433	,002
		<i>Linearity</i>	1	6,248	,025
		<i>Deviation from Linearity</i>	23	4,354	,002
	<i>Within Groups</i>		15		
	<i>Total</i>		39		
Y2*X	<i>Between Groups</i>	<i>(Combined)</i>	24	1,153	,396
		<i>Linearity</i>	1	,000	,990
		<i>Deviation from Linearity</i>	23	1,203	,362
	<i>Within Groups</i>		15		
	<i>Total</i>		39		

Dari tabel di atas, hasil uji linearitas dapat dilihat pada output ANOVA Table. Pada hubungan antara intensitas bermain *game MOBA* dan keterampilan kolaborasi di dunia maya, diketahui bahwa nilai signifikansi pada bagian Linearity adalah sebesar 0,025. Karena nilai tersebut kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara kedua variabel. Sedangkan pada hubungan antara intensitas bermain *game MOBA* dan keterampilan kolaborasi di dunia nyata, nilai signifikansi pada bagian Linearity sebesar 0,990, maka dapat disimpulkan tidak terdapat hubungan yang linier

Namun, jika dilihat pada nilai Deviation from Linearity, hubungan intensitas bermain *game MOBA* dan keterampilan kolaborasi di dunia maya didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,002 yang berarti kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang linier. Sedangkan pada hubungan antara intensitas bermain *game MOBA* dan keterampilan kolaborasi di dunia nyata nilai signifikansi pada Deviation from Linearity adalah 0,362. Karena kedua nilai

tersebut lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara kedua variabel ini bersifat linear.

Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa variabel intensitas bermain *game MOBA* dan keterampilan kolaborasi baik di dunia maya maupun dunia nyata memiliki hubungan yang linier.

## 2. Uji Hipotesis

Uji regresi linear dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara variabel intensitas bermain *game MOBA* dan keterampilan kolaborasi. Dalam pengujian ini, suatu hubungan dinyatakan memiliki pengaruh secara signifikan apabila nilai signifikansi berada di bawah 0,05 dan nilai F hitung lebih besar dari F tabel.

**Tabel 4. 18 Hasil Uji Hipotesis X1 Terhadap Y1**

<i>Model Summary</i>					
<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Change Statistics</i>			
		<i>F Change</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig. F Change</i>
,494 <sup>a</sup>	,244	12,268	1	38	,001

Hasil uji regresi linier menunjukkan bahwa nilai F hitung sebesar 12,268 lebih besar dari F tabel (4,098), dan nilai signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game MOBA terhadap keterampilan kolaborasi pada anggota komunitas Asteroid di dunia maya.

**Tabel 4. 19 Hasil Uji Hipotesis X1 Terhadap Y2**

<i>Model Summary<sup>b</sup></i>					
<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Change Statistics</i>			
		<i>F Change</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig. F Change</i>
,002 <sup>a</sup>	,000	,000	1	38	,990

Hasil uji regresi linier menunjukkan bahwa nilai F hitung sebesar 0,000 jauh lebih kecil dari F tabel (4,098), dan nilai signifikansi sebesar 0,990 jauh lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game MOBA terhadap keterampilan kolaborasi pada anggota komunitas Asteroid di dunia nyata.