

## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Uji Asumsi

Setelah mendapatkan data penelitian yang dibutuhkan, langkah yang perlu dilakukan sebelum melakukan analisis data adalah meninjau asumsi variabel dari penelitian. Uji asumsi dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis. Uji asumsi dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya sebaran *item*, selain itu juga untuk mengetahui variabel yang dianalisis linear atau tidaknya hubungan antara kedua variabel.

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan teknik Kolomogrov-Smirnov Z (K-SZ) dan dengan menggunakan program *SPSS Windows Release 16.0*. Data yang ada dapat dikatakan normal ketika data tersebut memiliki nilai hasil signifikansi lebih besar dari 0,05 atau 5% ( $p > 0,05$ ).

1. Hasil normalitas pada variabel kemampuan kerjasama menunjukkan perolehan nilai K-S sebesar 0,547, hal ini menandakan bahwa skor variabel kemampuan kerjasama berdistribusi normal.
2. Hasil uji normalitas pada variabel *virtual team performance* menunjukkan perolehan nilai K-S sebesar 0,618, hal ini

3. Menandakan bahwa skor variabel *virtual team performance* berdistribusi normal.

#### **b. Uji Linearitas**

Hasil uji linieritas menunjukkan nilai *Flinear* sebesar 98,053 dengan nilai *p* sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang artinya kedua variabel dalam penelitian ini tidak memiliki hubungan yang linier.

### **2. Uji Hipotesis**

Setelah dilakukan uji asumsi, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan bantuan program *Statistical Packages for Social Science 16.0 for Windows*. Uji hipotesis menggunakan teknik korelasi *product moment*. Hasil yang didapatkan adalah koefisien *rxy* sebesar 0,834 dengan taraf signifikansi 0,01. Hasil ini menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara kemampuan kerjasama dengan *virtual team performance* yang artinya semakin tinggi kemampuan kerjasama maka semakin tinggi juga *virtual team performance*, dan berlaku sebaliknya

### **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan menggunakan teknik *product moment* diperoleh koefisien korelasi *rxy* sebesar 0,834 ( $p < 0,01$ ) yang menyatakan hipotesis penelitian diterima dengan hasil korelasi positif yaitu semakin tinggi *virtual team performance* maka semakin tinggi kemampuan kerjasama dalam dunia kerja, sebaliknya semakin rendah *virtual team performance* semakin rendah pula kemampuan kerjasama dalam dunia kerja.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Lin Qiu (2014, h. 6) yang menyatakan bahwa *virtual team performance* berdampak positif terhadap kerjasama dalam kelompok, *problem-solving*, dan kreativitas kelompok. Dalam penelitian eksperimen yang dilakukan dengan 60 subjek yang terbagi menjadi dua yaitu bermain *video game* secara berkelompok dan setengahnya secara individual hasilnya adalah *virtual team performance* memiliki efek positif terhadap kerjasama dalam dunia nyata.

Bermain game online secara kooperatif dan kompetitif akan meningkatkan perilaku kerjasama pada nantinya. Seperti penelitian yang diungkapkan oleh Leddo (2017) dalam penelitiannya dimana 60 partisipan yang tidak memiliki pengalaman bermain *video game* dihadapkan secara acak dengan 3 kondisi tidak bermain *video game*, *game* kompetitif, dan *game* kooperatif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil positif bahwa bermain *video game* secara kooperatif akan memberikan sumbangan positif pada kemampuan kerjasama.

Sejalan dengan itu Jagat (2011, 13) mengungkapkan bahwa keterampilan yang telah didapat dari *game online* dapat di transfer pada lingkungan kehidupan nyata. Dari 74 responden 36,6% merespon bahwa bermain *game online* secara kooperatif akan berdampak pada kemampuan bekerja di kehidupan. Salah seorang partisipan mengaku ia adalah seorang yang pendiam namun dalam pengalamannya bermain *video game* ia mengakui bahwa bermain *video game* dapat membantu seseorang dan memberikan kesempatan untuk melatih skill kerjasama dalam contoh penelitian ini adalah *leadership*.

Penelitian lain telah dilakukan untuk menilai *transfer* nilai yang diperoleh seseorang dari melakukan *virtual team performance* dan dampaknya ke kerjasama dalam dunia kerja. Hamblim ( 2006, h. 66 ) mengemukakan bahwa *virtual team performance* merupakan simulator pelatihan yang efektif untuk meningkatkan kerjasama dan pengambilan keputusan. Penelitian yang dilakukan Hamblim dilakukan untuk melihat dampak dari *virtual team performance* dalam konteks *virtual team* merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam kehidupan sehari – harinya bukan karena adanya pengaturan atau pelatihan khusus, sehingga subjek tidak dikondisikan dalam kondisi belajar yang spesifik.

Hasil uji hipotesis didukung dengan uji linearitas yang menunjukkan bahwa memang ada hubungan yang linear antara *virtual team performance* dengan kemampuan kerjasama dalam dunia kerja. Hasil penelitian menunjukkan *virtual team performance* memberikan sumbangan efektif sebesar 69,5%. Melalui hasil penelitian dalam hubungan liner antara variabel bebas dan tergantung dapat diketahui bahwa *virtual team performance* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama.

Berdasarkan hasil perhitungan pada variabel *virtual team performance* memiliki *mean empirik (Me)* sebesar 68,51 dan standar deviasi empirik (*SDe*) sebesar 4,818. Maka hal ini mengindikasikan bahwa *virtual team performance* pada kategori sedang dengan jumlah subjek 35 orang, kategori kurang 4 orang, dan kategori tinggi 6 orang.

Selain itu, hasil perhitungan pada variabel kemampuan kerjasama dalam dunia kerja memiliki *mean empirik (Me)* sebesar 116,04 dan standar deviasi empirik (*SDe*) sebesar 7,864 .Maka dapat dilihat kemampuan kerjasama pada komunitas mobile legends Semarang pada kategori sedang.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini secara keseluruhan berjalan dengan baik Tetapi, penelitian ini tidak terlepas dari beberapa kelemahan seperti:

1. Saat subjek mengisi skala ukur berupa kuisioner terkesan terburu-buru dan tempat pengisian kuisioner kurang kondusif
2. Beberapa subjek mengerjakan skala terkesan seperti asal-asalan.
3. Penulis memiliki kesulitan dalam mencari sumber-sumber pada penelitian yang serupa.
4. Keterkaitan antara *virtual team performance* dan kemampuan kerjasama memiliki nilai dan aspek yang sama.
5. Domisili subjek yang kurang tersebar jauh.