

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era digital seperti sekarang saat ini kebutuhan akan pengetahuan menjadi sangat penting bagi individu. Hal ini mendorong manusia untuk terus mengikuti perkembangan pengetahuan yang terjadi. Pengetahuan memiliki sifat subjektif, dinamis, dan kompleks, yang diperoleh baik secara individu maupun kolektif dalam suatu organisasi. Dalam upaya mengayomi kelangsungan organisasi, diperlukan pengetahuan (*knowledge management*). *Knowledge management* yaitu proses mengumpulkan, mengorganisasi, mengolah serta mengkomunikasikan pengetahuan dan informasi yang telah dikumpulkan, serta memastikan pengetahuan tersebut dapat diakses dan digunakan oleh para pengguna secara efektif dan efisien. (Qisty, 2021)

Salah satu kegiatan yang ada pada *knowledge management* adalah *knowledge sharing*. Menurut Van Den Hooff dan De Ridder (2004) *knowledge sharing* merupakan pemahaman yang mendalam tentang proses pertukaran pengetahuan dan penciptaan pengetahuan baru, serta menekankan pentingnya perilaku pengetahuan untuk menyumbang dan mengumpulkan pengetahuan dalam konteks organisasi.

Knowledge sharing melibatkan proses penyebaran pemahaman dan informasi yang relevan di dalam organisasi. Hal ini memungkinkan anggota untuk memperkuat pengetahuan mereka melalui kolaborasi dan pertukaran ide, dengan faktor kunci yang mendukung pertumbuhan *knowledge sharing* adalah orang, organisasi, dan teknologi. Setiap anggota organisasi memiliki peran penting dalam memberikan kontribusi, serta

infrastruktur teknologi yang memadai juga sangat mendukung dalam memfasilitasi proses *knowledge sharing*.

Pertukaran informasi dalam *knowledge sharing* terjadi secara alami ketika individu memiliki keinginan untuk membantu sesama dalam mengembangkan keterampilan dan kemampuan modern. Semangat untuk berbagi tidak hanya didorong oleh kebutuhan formal atau paksaan, tetapi juga oleh semangat kolaboratif dan kesamaan tujuan. Teknologi juga sangat penting dalam memfasilitasi proses *knowledge sharing*, seperti dengan menggunakan aplikasi kolaborasi, sistem informasi, dan komunikasi yang efektif. Dengan menggabungkan semangat kolaboratif, kesamaan tujuan, dan teknologi, *knowledge sharing* dapat berkembang dan mendukung pertumbuhan organisasi.

Pada perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, internet telah berkembang lebih. Selain untuk memenuhi kebutuhan informasi saja, internet juga digunakan secara luas untuk hiburan, sehingga menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Salah satu hiburan internet adalah *game online* yang merupakan permainan berbasis elektronik dan visual yang dapat dimainkan secara bersamaan oleh banyak pemain dengan menggunakan media internet (Habibi dkk. 2021).

Menteri Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia pada tahun 2014-2019 mengusulkan penggabungan olahraga *e-sports* ke dalam kurikulum sebagai tanggapan atas perilaku bermain game yang meningkat di kalangan generasi muda. Mereka yang memiliki kemampuan motorik yang baik memiliki kemampuan untuk mengatur latihan mereka untuk mencapai hasil yang optimal (Muchlisin Natas Pasaribu et al. 2021).

Sekitar tahun 2018 *e-sports* di Indonesia mulai berkembang, dengan adanya pengenalan video game baru yang menarik perhatian masyarakat. Berkembangnya *e-sports* dimulai dengan penyelenggaraan kompetisi tingkat nasional dan sudah menjadi

bagian dari kurikulum sekolah, seperti *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) *season 1* pada tahun 2018 (Adha Septiana 2023).

Mobile Legends: Bang Bang adalah sebuah game online yang berjenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), yang dirilis pada 14 Mei 2016 untuk android dan 9 November 2016 untuk pasar iOS (Ichsan Nawawi dkk. 2021). Permainan ini dibagi menjadi dua tim dengan masing-masing 5 pemain bertarung untuk menghancurkan tower musuh. Selama pertandingan, pemain berbagi peran, posisi, dan informasi strategis. Game ini tidak hanya menghibur tetapi juga meningkatkan keterampilan kognitif dan kerja tim (Sudahrto, 2018).

Game *Mobile Legends*, seperti halnya banyak permainan video lainnya, memiliki dampak yang kompleks bagi para pemainnya. Di satu sisi, ada dampak negatif yang perlu diperhatikan. Para pemain, khususnya remaja, dapat menjadi kurang peduli terhadap masalah sosial di sekitar mereka karena terlalu terfokus pada permainan, yang dapat mengakibatkan hilangnya rasa kepedulian sosial. Selain itu, ada juga potensi dampak negatif terhadap proses belajar, seperti meningkatnya risiko kecanduan dan penurunan kemampuan belajar akibat waktu yang dihabiskan dalam permainan. Namun, disisi lain permainan ini dapat meningkatkan kemampuan strategi dan kreativitas pemain, serta memperkuat kemampuan komunikasi *interpersonal* melalui tim yang terlibat dalam permainan.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata, prestasi atau hasil belajar adalah pelaksanaan atau pemekaran dari keahlian atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar dapat dilihat dalam perilakunya, seperti penguasaan pengetahuan, pemikiran, dan keterampilan motorik (Kurniawati and Purnomo, 2021). Prestasi dalam dunia game dapat merujuk pada pencapaian yang diperoleh dalam bermain game, baik dalam konteks kompetisi, turnamen, maupun pencapaian

individu. Misalnya, dalam game *Mobile Legends*, prestasi dapat diukur melalui kemenangan dalam kompetisi, pencapaian individu pemain, atau pengakuan dunia terhadap game tersebut.

Menurut Tantriati (2020) *gamers* adalah individu yang terlibat dalam aktivitas bermain game online, dengan dikelompokkan *gamers* menjadi tiga kategori yang lebih spesifik yaitu yang pertama adalah *low frequency gamer* yang biasanya bermain video game kurang dari satu jam setiap hari, kedua adalah *high frequency gamer* yang sering bermain video game lebih dari tujuh jam per minggu, dan yang ketiga adalah *heavy gamer* yang bermain video lebih dari dua jam setiap hari atau lebih dari empat belas jam setiap minggunya. Menurut Rafael (2019) terdapat beberapa fitur dalam game *mobile legends: bang bang* diantaranya yaitu klasik peta MOBA, kerjasama team, kontrol sederhana, dan 10 detik *matchmaking*.

Game *mobile legends* memiliki fitur berupa level atau biasa disebut sistem mode *ranked match*. Pada sistem mode *ranked match* ini update terbaru di 2023 terdiri atas sembilan peringkat yang sebelumnya hanya delapan peringkat (Fajri Ramdhan, 2023). Sistem peringkat *mobile legends* bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan dan pengalaman bermain setiap pemain dalam pertandingan ini. Dengan adanya sistem ini, para pemain memiliki kesempatan untuk bermain *mobile legends* bersama rekan tim yang memiliki tingkat keterampilan yang sebanding atau hampir sama. Semakin pandai dan berbakat dalam permainannya, seorang pemain *mobile legends* dapat mencapai tingkat permainan yang lebih tinggi.

Para pemain *mobile legends* berasal dari berbagai kalangan dan usia, namun mayoritas pemainnya adalah generasi muda. Mereka adalah generasi muda yang bekerja di industri teknologi dan video game, dan sering kali menunjukkan minat yang kuat terhadap game kompetitif dan *e-sports*, yang mempunyai banyak

karakteristik yang berbeda-beda. Beberapa pemain mungkin memiliki banyak pengalaman dan keterampilan dalam permainan, sementara yang lain mungkin masih dalam tahap pembelajaran dan pengembangan.

Prestasi para *gamers* dalam meningkatkan permainan *mobile legends* dapat dilihat dari berbagai aspek. Dedikasi dan komitmen para pemain dalam mengasah keterampilan dan strategi mereka telah menghasilkan pencapaian luar biasa, seperti memenangkan turnamen, mencapai peringkat tertinggi, dan menjadi panutan dalam komunitas game. Kerjasama dan koordinasi yang terjalin di antara para pemain juga turut berperan dalam kemajuan permainan ini.

Pertukaran peran dan diskusi strategi tim dalam mencapai kemenangan dalam *mobile legends*. Mekanisme *matchmaking* yang efisien dan pertandingan yang singkat memungkinkan pemain untuk terus meningkatkan kemampuan mereka, untuk menjadikan *mobile legends* salah satu permainan paling populer dan kompetitif di dunia game (Fakhtu&Fuad, 2022). Pemain memiliki berbagai motivasi seperti hiburan, peningkatkan *skill*, atau meraih prestasi. *Mobile legends* juga menciptakan komunitas yang kuat di antara pemain, memfasilitasi interaksi, pertukaran pengetahuan, dan dukungan melalui berbagai platform dan turnamen.

Hal ini juga dilakukan oleh komunitas RTE *esport* Kabupaten Tulungagung yang merupakan sebuah komunitas dengan para pemain *mobile legends* dalam rentang usia muda yang berkisar 15 – 24 tahun. Para pemain dapat menerapkan sistem *knowledge sharing* untuk bertukar informasi dan komunikasi. Salah satunya, setiap pemain kerap membicarakan strategi permainan. Hal ini menjadi salah satu alasan saya untuk melakukan penelitian pada komunitas RTE *esport* Kabupaten Tulungagung.

Komunitas RTE *esport* Kabupaten Tulungagung memperlihatkan budaya *knowledge sharing* yang aktif di kalangan pemain *mobile legends: bang:bang*. Para pemain memanfaatkan berbagai platform, baik virtual maupun tatap muka untuk bertukar informasi dan pengalaman. Mereka sering berkumpul untuk bermain, mengadakan turnamen, dan menghadiri acara gathering. Komunitas ini berdiri sejak Agustus 2020. Nama RTE sendiri diambil dari singkatan nama pendiri komunitas yaitu Riza, Telega, dan Edi, dan sekarang memiliki 317 anggota dalam grup whatsapp. Di luar acara, anggota komunitas juga aktif berbagi informasi dan mengikuti *event* dalam game. Selain itu, mereka mengadakan kompetisi internal untuk meningkatkan performa pemain dan berbagi informasi tentang diskon *diamond* dalam *game mobile legends*.

Berdasarkan hasil observasi *Mobile legends: bang-bang*, salah satu game yang diterbitkan oleh Moonton. Di dalam game ini terdapat banyak fitur yang menghubungkan satu sama lain. Jenis game ini yaitu MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dimainkan secara tim dengan anggota 5 orang setiap timnya. Dalam setiap pertandingan, setiap anggota tim hanya diperbolehkan membawa satu hero ke satu *match*. Hero-hero di dalam game memiliki fungsi dan tugas masing-masing. Terdapat beberapa jenis hero yaitu *fighter*, *tank*, *marksman*, *assassin*, *mage*, dan *support*.

Permainan yang dibuat untuk perangkat *smartphone* ini memiliki aturan bermain yang berpusat pada pertarungan antara dua tim yang saling bertarung untuk menyerang dan menghancurkan markas musuh sambil menjaga markas sendiri. Fokus utama permainan ini adalah mengendalikan tiga jalur yang disebut sebagai jalur atas (*top*), tengah (*middle*), bawah (*bottom*) yang menghubungkan kedua markas. Setiap tim terdiri dari lima

pemain, masing-masing mengendalikan *avatar* yang dikenal sebagai “hero” dari perangkat mereka sendiri. Terdapat juga karakter kontrol komputer yang lebih lemah yang disebut “*minions*”, yang muncul dari markas tim dan bergerak menuju markas musuh melalui tiga jalur, bertarung melawan musuh dan menara. Kolaborasi tim sangat penting dalam permainan ini. Selain itu, setiap hero dalam *mobile legends* memiliki keterampilan yang unik dan berbeda dari hero lainnya, sehingga pemahaman mendalam tentang karakter hero yang digunakan sangat penting untuk memenangkan pertandingan

Fitur dalam game *mobile legends* juga menyediakan fitur chat, *voice* saat pertandingan, berteman, pembelian *diamond*, dan fitur pembentukan *squad*. *Diamond* dalam game ini berfungsi sebagai mata uang resmi yang digunakan untuk membeli berbagai item dalam game, sama seperti uang rupiah di dunia nyata, dalam game *diamond* untuk membelanjakan keperluan untuk pertandingan dan item *diamond* juga bisa dalam pembentukan *squad*. *Squad mobile legends* merupakan perkumpulan dari pemain game *mobile legends*. Setiap *squad* hanya diperbolehkan untuk memiliki jumlah anggota sebanyak 9 orang saja. Mempunyai *squad* di dalam game dapat memberikan keuntungan yaitu menjadikan pertemanan makin solid, mudah mengatur strategi saat pertandingan, mempunyai channel chat sendiri.

Hasil dari penjelasan yang telah diuraikan di atas menarik peneliti untuk meneliti hubungan *knowledge sharing* dengan prestasi *gamers mobile legends*. Sebab banyak generasi muda bertukar informasi sesama para *gamers mobile legends* untuk mengetahui taktik bermain game. Oleh karena itu, peneliti membuat penelitian yang berjudul “Hubungan *Knowledge*

Sharing dengan Prestasi Gamers Mobile Legends pada Generasi Muda di komunitas RTE *esport* Kabupaten Tulungagung”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, adalah:

1. Bagaimana hubungan *knowledge sharing* dengan prestasi *gamers Mobile Legends: bang bang* pada generasi muda di Komunitas RTE *esport* Kabupaten Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang hendak di capai adalah:

1. Untuk mengetahui tentang hubungan *knowledge sharing* dengan prestasi *gamers Mobile Legends: bang bang* pada generasi muda di Komunitas RTE *esport* Kabupaten Tulungagung.

D. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif melalui pendekatan deskriptif dan asosiatif. Sedangkan metode asosiatif menurut Sugiyono (2017) adalah sebagai berikut: “Penelitian asosiatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih”. Menurut Syofian Siregar (2012), penelitian kuantitatif adalah penelitian yang melibatkan proses analisis data yang mencakup pengolahan, penyajian, dan perhitungan untuk menggambarkan serta menguji hipotesis menggunakan metode statistik.

Data penelitian ini berupa sekumpulan informasi yang akan dianalisis dengan menggunakan statistik sebagai alat untuk menguji hipotesis. Data tersebut terkait dengan

pertanyaan penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan hasil tertentu.

Alasan penulis menggunakan penelitian kuantitatif adalah dengan mempertimbangkan yang dikemukakan oleh Arikunto (2006) tentang sifat umum penelitian kuantitatif, antara lain (a) kejelasan unsur seperti tujuan, subjek, dan sumber data telah ditetapkan dengan jelas dan rinci sejak awal, (b) dapat memanfaatkan sampel sebagai representasi dari populasi yang lebih besar, (c) desain penelitian yang jelas dan terperinci, dan (d) analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul.

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data empiris mengenai variabel x (*knowledge sharing*) yang berhubungan dengan variabel y (prestasi *gamer mobile legends*) pada generasi muda.

2. Tepat dan Waktu Penelitian

Adapun penelitian ini dilakukan secara *online* yaitu menyebarkan kuisioner (angket) melalui *google form* dengan waktu penelitian pada tanggal 04 Januari 2024 – 11 Januari 2024.

3. Populasi dan Sampel Penelitian

3.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan semua elemen yang menjadi fokus penelitian, termasuk objek dan subjek yang memiliki ciri-ciri dan karakteristik khusus (Nur Fadhillah dkk, 2023). Populasi pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan prestasi gamers pada komunitas RTE *esport* yang telah bermain game *mobile legends* yang berjumlah 317 orang.

3.2 Sampel

Sampel adalah unit dari populasi yang mempunyai karakteristik tertentu yang akan diteliti (Syofian Siregar, 2013). Dalam penentuan jumlah sampel yang digunakan (Sugiyono, 2017) menyarankan tentang ukuran sampel untuk penelitian sebagai berikut:

- a. Ukuran sampel yang layak berada dalam rentang 30 hingga 500 responden.
- b. Jika sampel dikategorikan, setiap kategori harus memiliki minimal 30 anggota.
- c. Untuk analisis multivariate seperti korelasi atau regresi ganda, jumlah anggota sampel harus minimal 10 kali jumlah variabel yang diteliti. Misalnya, jika terdapat 4 variabel, maka jumlah anggota sampel = $10 \times 4 = 40$.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Purposive sampling adalah metode pemilihan sampel yang dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor tertentu (Sugiyono, 2016). Penentuan sampel menggunakan metode slovin. Hal ini digunakan karena acuan penentuan sampel berdasarkan jumlah populasi. Agar sampel yang diambil dalam penelitian ini dapat mewakili populasi. Rumus slovin untuk menentukan sampel adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + (N \times e^2)}$$

Keterangan:

n : Ukuran sampel

N : Populasi

e : Presentase kesalahan pengambilan rumus yang masih diinginkan (10%)

Populasi dalam penelitian ini adalah 317 responden anggota komunitas RTE *esport* Kabupaten Tulungagung. Dengan menggunakan rumus solvin dan dengan nilai kritis 10%, Jumlah sampel yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{317}{1 + (317 \times 0,1^2)} = \frac{317}{4,17} = 76,01 = 76$$

Karena anggota komunitas merupakan variabel diskret (variabel yang tidak ada pecahannya), maka nilai 76,01 dibulatkan ke atas menjadi 76 anggota komunitas. Sehingga sampel yang dibutuhkan dan diambil dalam penelitian ini sebanyak 76 responden.

4. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah sekumpulan beragam aspek yang telah ditentukan oleh peneliti dan memiliki tujuan untuk diseliki, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenainya sehingga dapat diambil kesimpulan yang relevan (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yakni variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen (juga dikenal sebagai variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependen. Sementara variabel dependen (atau variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen. Variabel independen di penelitian ini adalah *knowledge sharing* sedangkan variabel dependen adalah prestasi *gamers mobile legends: bang-bang*.

Variabel X yaitu *knowledge sharing*, menurut Van Den Hoff dan De Ridder (2004) memiliki 3 indikator sebagai berikut:

- a. Komitmen organisasi
- b. Komunikasi organisasi
- c. Penggunaan alat komunikasi berbasis komputer (CMC).

Dari indikator tersebut dikembangkan menjadi 11 item dan penyebarannya.

Tabel 1.1
Indikator Variabel X (*Knowledge Sharing*)

No.	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Komitemen Organisasi	1,2,3	3
2.	Komunikasi Organisasi	4,5,6,7	4
3.	Penggunaan alat komunikasi berbasis komputer (CMC)	8,9,10,11	4

Sedangkan variabel Y yaitu prestasi *gamers mobile legends*, menurut Rafael (2019) memiliki 4 indikator sebagai berikut:

- a. klasik peta MOBA
- b. Kerjasama *team*
- c. Kontrol sederhana
- d. 10 detik *matchmaking*.

Dari indikator tersebut dikembangkan menjadi 17 item dan penyebarannya.

Tabel 1.2

Indikator Variabel Y (Prestasi Gamers MLBB)

No.	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Klasik peta MOBA	12,13,14,15	4
2.	Kerjasama <i>team</i>	16,17,18,19	4
3.	Kontrol sederhana	20,21,22,23	4
4.	10 detik <i>matchmaking</i>	24,25,26,27,28	5

5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah komponen-komponen konstan dari dalam kegiatan penelitian. Instrumen sendiri digunakan sebagai bentuk variasi variabel dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang akurat. Variabel disajikan menggunakan definisi operasional, dan indikator yang akan disesuaikan. Indikator ini digunakan untuk menunjukkan pertanyaan atau pernyataan mana yang paling sering ditanyakan (Sugiono, 2018)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian yaitu kuisisioner (angket) dengan instrumen pernyataan tertutup. Angket yang digunakan penelitian ini diberikan kepada anggota komunitas RTE *esport* Kabupaten Tulungagung sebagai responden untuk memperoleh data tentang *knowledge sharing* dan prestasi *gamers mobile legends: bang-bang*.

Adapun alternatif pilihan yang disediakan *skala likert* sebagai berikut (Sugiyono, 2019) :

Tabel 1.3
Pedoman Penskoran

No.	Alternatif Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Netral (N)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Jadi dengan skala likert ini peneliti ingin mengetahui hubungan antara *knowledge sharing* (X) dengan prestasi *gamers mobile legends: bang-bang* (Y).

Untuk menggali data yang diperlukan dalam penelitian ini maka digunakan angket sebagai instrumen utama. Angket tersebut disusun oleh peneliti berdasarkan indikator dari variabel-variabel yang terkait, dengan kisi-kisi angket sebagai berikut:

Tabel 1.4
Kisi – Kisi Instrument Angket Penelitian

No	Variabel	Indikator	Deskriptor	No. Item	Jumlah Item
1	<i>Knowledge Sharing</i>	komitmen organisasi	Berkomitmen dan memiliki kepercayaan pada organisasi	1,2,3	3
		komunikasi organisasi	Informasi-informasi yang ada dalam organisasi	4,5,6,7	4

		penggunaan alat komunikasi berbasis komputer (CMC)	Penggunaan teknologi digital dan alat komunikai berbasis komputer	8,9,10,11	4
Jumlah pernyataan					11
2	Prestasi Gamers Mobile Legends: Bang-Bang	Klasik peta moba	Fungsi dan fitur peta klasik dalam game mlbb	12,13,14,15	4
		Kerjasama Team	Strategi dalam permainan antar team di game mlbb	16,17,18,19	4
		Kontrol Sederhana	Opsi kontrol game yang dapat diubah pemain untuk memudahkan penargetan lawan	20,21,22,23	4
		10 Detik Matchmaking	Fitur untuk mencocokkan player satu sama lain	24,25,26,27,28	5
Jumlah Pernyataan					17

6. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan menjawab permasalahan yang diteliti, maka digunakan teknik:

6.1 Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang menggunakan indera, terutama pengamatan visual. Sutrisno Hadi (2016) menggambarkan observasi sebagai suatu proses yang kompleks, yang melibatkan berbagai proses biologi dan psikologis, dengan pengamatan dan ingatan menjadi dua proses utama di antaranya.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi ini bertujuan untuk mengetahui lebih dekat tentang objek yang diteliti. Observasi dalam penelitian ini, dilakukan selama 1 hari pada saat *match day offline season* 115 di barat pasar ngemplak Kabupaten Tulungagung.

6.2 Dokumentasi

Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan pada hubungan *knowledge sharing* dengan prestasi *gamers mobile legends* pada generasi muda. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi melibatkan subyek penelitian yang terdiri dari berbagai sumber , termasuk buku, dokumen, foto, dan data lain yang relevan.

6.3 Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan penyebaran pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Penyebaran kuisisioner ini bertujuan untuk mendapatkan informasi data frekuensi dan durasi penggunaan serta melihat dan menganalisis pengaruh prestasi *gamers mobile legends* dan keterampilan *knowledge sharing* pada generasi muda.

Pada penelitian ini, penyebaran kuisisioner dilakukan pada anggota Komunitas RTE *esport* Kabupaten

Tulungagung. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara online melalui google form yang disebarakan langsung kepada sampel penelitian, termasuk melalui aplikasi *whatsapp*. *Google form* dipilih karena dianggap sebagai salah satu media yang paling efektif untuk menyebarkan dan mengumpulkan data dari sampel. Dalam kuisisioner ini terdapat 28 pernyataan.

Instrumen yang digunakan peneliti berupa lembar pertanyaan tertutup yaitu dengan menggunakan skala jawaban. Pada penelitian ini Skala yang digunakan adalah Skala Likert, yang umum digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok tentang fenomena sosial.

Skala Likert memiliki gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif yang berupa, antara lain: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Untuk mempermudah dalam menganalisis maka jawaban tersebut bisa dijabarkan menjadi:

Tabel 1.5
Skala Likert

Skala	Skor
Sangat setuju/selalu/sangat positif	5
Setuju/sering/positif	4
Ragu-ragu/kadang-kadang/netral	3
Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif	2
Sangat tidak setuju/tidak pernah	1

7. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji keabsahan data kuantitatif menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan bahwa daftar

pertanyaan dalam kuesioner yang diisi oleh responden telah mencapai tingkat keabsahan yang layak.

7.1 Uji Validitas

Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa uji validitas mengindikasikan seberapa baik data yang dikumpulkan oleh peneliti mencerminkan keadaan sebenarnya dari objek yang diamati.

Pada penelitian ini uji validitas digunakan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur dengan benar. Metode yang umum digunakan untuk menguji validitas yaitu korelasi *product moment* (indeks validitas) yang dinyatakan oleh Barker et al. (2002) sebagai sebuah pernyataan dinyatakan valid apabila koefisien korelasi butir pernyataan $\geq 0,30$. Pengujian tersebut menggunakan rumus korelasi pearson product Moment sebagai berikut :

$$r = \frac{\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[\sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r = koefisien korelasi pearson

X = skor item pertanyaan

Y = skor total pertanyaan

N = jumlah responden dalam pelaksanaan uji coba instrument

Menurut Sugiono (2009) pengujian validitas dilakukan dengan melibatkan 30 responden untuk mendekati distribusi normal. Sebuah instrumen dikatakan valid jika memiliki nilai signifikansi korelasi \leq dari 95% atau $\alpha=0,05$. Uji validitas menggunakan

koefisien korelasi *product moment criteria* pengujian yang digunakan pada instrumen yang dikatakan valid jika r^2 0,361.

Prosedur pengujian:

- 1) Bila $T_{hit} > T_{tl}$ maka instrumen valid
Bila $T_{hit} < T_{tl}$ instrumen tidak valid
- 2) Pengujian validitas instrumen dilakukan melalui program SPSS (*Statistical Program and Service Solution seri21*).
- 3) Penjelasan dari butir 1 dan 2 dengan membandingkan antara T_{hit} dengan T_{tl} maka akan disimpulkan instrumen tersebut dinyatakan valid atau sebaliknya.

7.2 Uji Reliabilitas

Menurut Umi Narimawati (2010) uji reliabilitas adalah uji keterpercayaan atau *trustworthiness* alat pengungkapan data. Perolehan nilai r dari uji validitas memberikan hasil indeks korelasi yang menunjukkan ada tidaknya hubungan antara kedua bagian instrumen.

Pada penelitian ini uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen terkait kedua variabel yaitu variabel x (*knowledge sharing*) dan variabel y (prestasi *gamers*) sudah bisa digunakan untuk mengumpulkan data. Metode yang digunakan untuk pengujian reliabilitas adalah metode *split-half* (korelasi Spearman-Brown) atau metode setengah-setengah. Dengan rumus sebagai berikut:

$$R = \frac{2r_1}{1 + Rb}$$

Keterangan:

R : Realibility

r_1 : Realibilitas internal seluruh item

r_b : Korelasi product moment antara belahan pertama dan kedua

8. Teknik Analisis Data

Teknik yang diambil untuk penelitian ini adalah menggunakan pengambilan data melalui kuisisioner, observasi, dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2018) analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari kuesioner, studi pustaka, dan observasi dengan cara mengelompokkan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting untuk dijadikan kesimpulan sehingga mudah dipahami.

Teknik analisis data berguna untuk menjawab rumusan masalah, peneliti menganalisis hasil interpretasi data. Analisis ini digunakan untuk mengukur hubungan *knowledge sharing* dengan prestasi *gamers mobile legend* pada genenrasi muda di komunitas RTE *esport* Kabupaten Tulungagung.

Penulis menggunakan metode korelasi Rank Spearman. Jonathan dan Ely (2010) menyatakan bahwa korelasi Rank Spearman digunakan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara dua variabel yang memiliki skala ordinal, yaitu variabel bebas dan variabel tergantug. Karena ukuran asosiasi ini memerlukan pengukuran ordinal dari semua variabel, hal ini memungkinkan obyek atau individu yang diteliti untuk diurutkan dalam serangkaian rangking. Skala ordinal juga dikenal sebagai skala urutan,

adalah skala yang digunakan jika terdapat hubungan, biasanya berbeda di antara kelas-kelas dan ditandai dengan “ > ” yang berarti “lebih besar daripada”. Koefisien yang berdasarkan ranking ini dapat menggunakan koefisien korelasi Rank Spearman. Berikut rumus analisis korelasi tersebut (Sugiyono, 2013).

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum b_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan:

ρ = Koefisien Korelasi Rank Spearman

b_i = Rangkaing Data Variabel

n = Jumlah Responden

Langkah-langkah dalam menghitung rank spearman :

1. Nilai pengamatan dalam dua variabel yaitu variabel x (*knowledge sharing*) dan variabel y (*prestasi gamers*) yang akan diukur hubungannya diberi peringkat. Bila data yang sama maka akan dihitung peringkat rata-rata. Sehingga dalam penelitian ini nilai pengamatan dalam dua variabel yaitu variabel x (*knowledge sharing*) dan variabel y (*prestasi gamers*) akan diukur hubungannya.
2. Setiap pasangan data peringkat dihitung rata-ratanya.
3. Perbedaan tiap-tiap peringkat tersebut dikuadratkan dan dijumlahkan.
4. Derajat keyakinan dengan taraf nyata (n) = 5%, dengan signifikansi 95%.
5. Pengukuran keeratan hubungan rank spearman.

Keeratan hubungan antara kedua variabel yaitu variabel x (*knowledge sharing*) dan variabel y (*prestasi gamers*) tersebut, secara sistematis berpedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi didasarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 1.5**Pedoman untuk Memberikan Interpretasi**

Koefisien Korelasi	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2018)

Setelah melalui perhitungan persamaan analisis korelasi Rank Spearman, kemudian dilakukan pengujian dengan menggunakan kriteria yang ditetapkan, yaitu dengan membandingkan nilai ρ hitung dengan ρ tabel yang dirumuskan sebagai berikut:

- a. Jika, ρ hitung $\leq 0,05$ berarti H_a diterima dan H_o ditolak.
- b. Jika, ρ hitung $\geq 0,05$ berarti H_a ditolak dan H_o diterima.

9. Uji Hipotesis

9.1 Uji Regresi Sederhana

Analisis regresi linear sederhana adalah hubungan secara linear antara satu variabel independen (*knowledge sharing*) dengan variabel dependen (prestasi *gamers mobile legends: bang-bang*). Analisis ini mengetahui arah hubungan anatara variabel independen dengan variabel dependen apabila variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan (Sugiyono, 2017).

Adapun rumus yang digunakan:

$$Y = a + \beta x + e$$

Keterangan :

Y = variabel dependen

X = variabel independen

a = konstanta (nilai Y' apabila X=0)

β = koefisien regresi

e = standar eror

9.2 Uji R² atau Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R²) adalah suatu angka yang menyatakan atau digunakan untuk mengetahui kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh sebuah variabel atau lebih X (bebas) terhadap variabel Y (terikat) (Sofyan Siregar, 2017). Jadi koefisien determinasi ialah angka yang mengukur seberapa jauh kemampuan variabel X yaitu *knowledge sharing* mempengaruhi variabel Y yaitu prestasi *gamer mobile legends*. Semakin besar koefisien determinasi maka semakin baik kemampuan X (*knowledge sharing*) mempengaruhi Y (prestasi *gamer mobile legends*).

9.3 Uji Statistik t

Uji statistik t menunjukkan seberapa besaran pengaruh setiap variabel independen secara individu dalam menjelaskan variasi dependen. Pada uji statistik t, nilai t_{hitung} akan dibandingkan dengan nilai t_{tabel} , dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau profitabilitas < tingkat signifikansi (Sig < 0,05). Maka H_a diterima dan H_o ditolak, variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen.

2. Bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau profitabilitas $>$ tingkat signifikansi (Sig $>$ 0,05). Maka H_a ditolak dan H_o diterima, variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.