


Pengaruh Bermain Game Mobile Legends, Pola Komunikasi, dan Manajemen Stress terhadap Kerjasama Tim di Kalangan Remaja Karang Taruna Terban Yogyakarta

Luthfi Umamul Husna^{1*}, Jumadi²

^{1,2}Universitas Widy Mataram, Jl. Prof. Dr. Soepomo, SH, No. 21, Yogyakarta

E-mail: luthfiumamulhusna5@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2131>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 10 July 2025

Revised: 20 July 2025

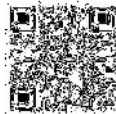
Accepted: 04 August 2025

Kata Kunci:

Mobile Legends, Pola Komunikasi, Manajemen Stres, Kerja Sama Tim

Keywords:

Mobile Legends, Communication Patterns, Stress Management, Teamwork



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh bermain game Mobile Legends, pola komunikasi, dan manajemen stres terhadap kerja sama tim di kalangan remaja Karang Taruna Terban Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei atau sampel jenuh, di mana data primer dikumpulkan melalui kuesioner dari 50 remaja di Karang Taruna Terban Yogyakarta. Analisis data dilakukan dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, regresi linier berganda, uji Z, uji F, dan uji koefisien determinasi dengan menggunakan bantuan SPSS 26. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa bermain game Mobile Legends, pola komunikasi, dan manajemen stres memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kerja sama tim di kalangan remaja Karang Taruna Terban Yogyakarta. Hal ini menekankan pentingnya ketiga faktor tersebut dalam membentuk dinamika kerja sama tim yang efektif di lingkungan remaja.

This study aims to analyze the influence of playing Mobile Legends games, communication patterns, and stress management on teamwork among teenagers in Karang Taruna Terban Yogyakarta. This research uses a quantitative approach with a survey method or saturated sampling, where primary data is collected through questionnaires from 50 teenagers in Karang Taruna Terban Yogyakarta. Data analysis was carried out by validity test, reliability test, classical assumption test, multiple linear regression, Z test, F test, and coefficient of determination test using the help of SPSS 26. Overall, this study concluded that playing Mobile Legends Game, communication patterns, and stress management have a positive and significant influence on teamwork among teenagers of Karang Taruna Terban Yogyakarta. This emphasizes the importance of these three factors in shaping the dynamics of effective teamwork in a youth environment.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Luthfi Umamul Husna, et al (2025). Pengaruh Bermain Game Mobile Legends, Pola Komunikasi, dan Manajemen Stress terhadap Kerjasama Tim di Kalangan Remaja Karang Taruna Terban Yogyakarta, 4 (1) 3363-3375. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2131>

PENDAHULUAN

Berdasarkan pengertian dan pemahaman kerjasama tim, bahwa kerjasama tim adalah suatu unit yang terdiri atas dua orang atau lebih yang berinteraksi dan mengkoordinasi kerja mereka untuk tujuan tertentu, keberhasilan organisasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Menurut Mathieu et.al (2019) bahwa didalam keberhasilan faktor organisasi sangat dipengaruhi oleh kerjasama tim, bahwa kerjasama tim yang efektif memiliki korelasi positif dengan kinerja organisasi, selain itu tim yang mampu beradaptasi dan bekerja sama dengan baik menunjukkan peningkatan dalam produktivitas dan pencapaian tujuan organisasi. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kerjasama tim yaitu dengan pentingnya komunikasi cepat dan jelas dalam game MOBA, bahwa kerjasama tim sangat dipengaruhi oleh pemahaman peran masing-masing, mampu menjadi

shotcaller (pengambil keputusan cepat dalam pertandingan) hal ini didukung oleh penelitian oleh Li *et.al* (2021), Zhou & Wang (2020), Sjoblom *et.al* (2020) yang menyatakan faktor faktor yang mempengaruhi kerjasama tim. Indikator kerjasama tim antara lain: Kerjasama, Kepercayaan, Kekompakan (Manurung, 2013).

Mobile Legends Bang Bang adalah permainan MOBA untuk ponsel, di mana dua tim saling bertarung untuk menang dengan menghancurkan menara lawan dan melindungi menara mereka sendiri. Setiap tim memiliki lima pemain yang mengendalikan “hero” dan ada juga “minions” yang muncul dari basis untuk menyerang. Game ini dirilis pada tahun 2014 dan telah menjadi populer, terutama di kalangan remaja, karena fitur baru, variasi hero, dan visual yang menarik.

Kecanduan dalam mengakses permainan daring memiliki dampak yang beragam, baik positif maupun negatif, adapun dampak positifnya mencakup peningkatan kemampuan kognitif, pengembangan keterampilan komunikasi dan kerja sama tim, serta pelatihan tanggung jawab, di sisi lain dampak negatifnya adalah remaja menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar (Sitorus, Hutagalung, Sari, 2024). sedangkan menurut Pratama dan Sari (2020) dampak permainan Mobile Legends terhadap Kerjasama Tim menunjukkan terdapat hubungan positif dan signifikan antara frekuensi bermain Mobile Legends dan kerjasama tim.

Selain permainan, pola komunikasi dapat mempengaruhi kerjasama tim hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu oleh Utami dan Susanto (2021). Pola komunikasi yang baik yakni tidak membingungkan, tim-tim yang efektif mempunyai komunikasi yang baik, salah satunya anggota menyampaikan pesan-pesan baik secara verbal maupun nonverbal, satu sama lain suatu bentuk yang mudah dan dapat mudah dimengerti (Nainggolan, 2020). Utami dan Susanto (2021) menemukan bahwa pola komunikasi yang jelas, terbuka, dan positif dalam sebuah tim berdampak positif terhadap kerjasama. Tim yang menerapkan pola komunikasi seperti itu cenderung lebih berhasil dalam bekerja sama dan mencapai hasil yang lebih memuaskan.

Selain pola komunikasi manajemen stress sangat penting bagi kesuksesan sebuah organisasi. Manajemen stress sangat diperlukan guna untuk mengurangi dan mencegah stress yang dapat memicu dampak negatif (Rahmawati *et.al.*, 2021), sedangkan menurut Dewi (2022) bahwasanya pengaruh manajemen stress terhadap kerjasama tim menunjukkan bahwa manajemen stress yang baik berhubungan positif dan signifikan dengan kerjasama tim.

Masa remaja yaitu periode transisi antara kehidupan kanak-kanak dan kehidupan dewasa, yang ditandai kemajuan baik secara biologis maupun psikologis. Secara biologis, perkembangan ini terlihat melalui kematangan seksual primer dan sekunder, sementara itu dari perspektif psikologis remaja sering kali mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi mereka yang mengakibatkan tingkat kelabilan yang mereka alami (Mutando, 2022).

Dari penjelasan di atas, terlihat jelas bahwa permainan Mobile Legends berpengaruh besar terhadap kerjasama tim dan di dalam permainan ini, pemain dituntut untuk bekerja sama demi mencapai tujuan bersama jadi Keberhasilan suatu tim sangat bergantung pada koordinasi dan komunikasi yang baik untuk bisa mengalahkan lawan (DeSmet, A. *et al.*, 2018). ada juga pengaruh manajemen stress terhadap kerjasama atau kinerja tim dari segi permainan yang bersifat kompetitif sering kali memicu stres, namun dengan manajemen stres yang baik, individu dapat tetap fokus dan memberikan kontribusi yang positif dalam tim (Jones dan Williams, 2016).

Jadi kesimpulannya pengaruh bermain Mobile Legends, pola komunikasi, dan manajemen stress terhadap kerjasama tim yaitu bahwa game ini tidak hanya memberikan sebuah hiburan tetapi juga juga memiliki sebuah potensi untuk mengembangkan sebuah keterampilan penting yang berguna dalam konteks tim, baik didalam game maupun kehidupan sehari-hari.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan suatu penelitian yang sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur dengan metode *statistic*, matematika maupun komputasi (Abdullah *et al.* 2021). Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di lingkungan masyarakat yaitu pada Remaja Karang Taruna Terban, JL C. Simanjuntak, Kecamatan Gondokusuman Kota Yogyakarta. Waktu yang digunakan peneliti untuk penelitian ini dilaksanakan sejak dikeluarkan ijin penelitian kurang lebih dalam kurun waktu 2 bulan lebih,

setidaknya kurang lebih 1 bulan lebih pengumpulan data dan 1 bulan lebih pengolahan data yang meliputi penyajian dalam bentuk skripsi dan proses bimbingan berlangsung.

Menurut Sugiyono (2020:126) populasi adalah jumlah wilayah generelas yang terdiri atas obyek dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sampel adalah bagian dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi, Sugiyono (2021:127). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh dimana menurut Sugiyono (2019) merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Penelitian ini menggunakan sampel jenuh atau sensus menurut, Sugiyono (2018:84) sensus atau sampling total adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua. Teknik pengambilan sampel jenuh (sensus) ini berjumlah 50 remaja yang berada di Karang Taruna Terban Yogyakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Instrumen

Uji Validitas

Variabel	Indikator	Pearson Correlation	Sig	Keterangan
Mobile Legends (X1)	X1.1	0,769	0,00	Valid
	X1.2	0,671	0,00	Valid
	X1.3	0,869	0,00	Valid
	X1.4	0,713	0,00	Valid
	X1.5	0,802	0,00	Valid

Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Hasil dari uji validitas mobile legends, menunjukkan bahwa semua item variabel memiliki nilai *Pearson Correlation* (r hitung) lebih dari 0,3338 (r tabel) dengan sig < 0,05, sehingga dapat disimpulkan semua item variabel mobile legends valid.

Variabel	Indikator	Pearson Correlation	Sig	Keterangan
Pola Komunikasi (X2)	X2.1	0,725	0,00	Valid
	X2.2	0,722	0,00	Valid
	X2.3	0,709	0,00	Valid
	X2.4	0,766	0,00	Valid
	X2.5	0,742	0,00	Valid

Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Hasil dari uji validitas pola komunikasi, menunjukkan bahwa semua item variabel memiliki nilai *Pearson Correlation* (r hitung) lebih dari 0,3338 (r tabel) dengan sig < 0,05, sehingga dapat disimpulkan semua item variabel pola komunikasi valid.

Variabel	Indikator	Pearson Correlation	Sig	Keterangan
Manajemen Stress (X3)	X3.1	0,733	0,00	Valid
	X3.2	0,660	0,00	Valid
	X3.3	0,709	0,00	Valid
	X3.4	0,556	0,00	Valid
	X3.5	0,680	0,00	Valid

Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Hasil dari uji validitas manajemen stress, menunjukkan bahwa semua item variabel memiliki nilai *Pearson Correlation* (r hitung) lebih dari 0,3338 (r tabel) dengan sig < 0,05, sehingga dapat disimpulkan semua item variabel manajemen stress valid.

Variabel	Indikator	Pearson Correlation	Sig	Keterangan
Kerjasama Tim (Y)	Y1.1	0,719	0,00	Valid
	Y1.2	0,764	0,00	Valid
	Y1.3	0,702	0,00	Valid
	Y1.4	0,776	0,00	Valid
	Y1.5	0,618	0,00	Valid

Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Hasil dari uji validitas kerjasama tim, menunjukkan bahwa semua item variabel memiliki nilai *Pearson Correlation* (r hitung) lebih dari 0,3338 (r tabel) dengan sig < 0,05, sehingga dapat disimpulkan semua item variabel kerjasama tim valid.

Uji Reliabilitas

Variabel	Cronchbach Alpha	Keterangan
Mobile Legends (X1)	0,822	Reliabel
Pola Komunikasi (X2)	0,782	Reliabel
Manajemen Stress (X3)	0,691	Reliabel
Kerjasama Tim (Y)	0,757	Reliabel

Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Hasil uji reliabilitas dilakukan dengan teknik *Cronchbach Alpha*. Apabila nilai *Cronchbach Alpha* >0,60 maka dari itu nilai variabel independen X1 (0,822), X2 (0,782), X3 (0,691), serta varibel dependen Y (0,757). Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen dalam penelitian ini reliabel atau dapat dipercaya karena nilai tersebut lebih besar dari 0,60.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test		
Mean Mobile Legends		
N		50
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	3.4400
	Std. Deviation	.90891
Most Extreme Differences	Absolute	.116
	Positive	.070
	Negative	-.116
Test Statistic		.116
Asymp. Sig. (2-tailed)		.091 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Menunjukkan bahwa hasil *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* Variabel Mobile Legends, dinyatakan normal dikarenakan nilai propabilitas yang diperoleh 0,091 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi secara normal.

One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test		
Mean Pola Komunikasi		
N		50
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	3.3480
	Std. Deviation	.77492
Most Extreme Differences	Absolute	.116
	Positive	.116
	Negative	-.087
Test Statistic		.116
Asymp. Sig. (2-tailed)		.092 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Sumber: Data Primer Diolah,2025

Menunjukkan bahwa hasil *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* Variabel Pola Komunikasi, dinyatakan normal dikarenakan nilai propabilitas yang diperoleh 0,092 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi secara normal.

One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test		
Mean Manajemen Stress		
N		50
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	3.7560
	Std. Deviation	.70019
Most Extreme Differences	Absolute	.092
	Positive	.055
	Negative	-.092
Test Statistic		.092
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Menunjukkan bahwa hasil *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* Variabel Manajemen Stress, dinyatakan normal dikarenakan nilai propabilitas yang diperoleh 0,200 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi secara normal.

One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test		
Mean Kerjasama Tim		
N		50
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	3.7560
	Std. Deviation	.70019
Most Extreme Differences	Absolute	.092
	Positive	.055
	Negative	-.092
Test Statistic		.092
Asymp. Sig. (2-tailed)		.0200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Menunjukkan bahwa hasil *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* Variabel Kerjasama Tim, dinyatakan normal dikarenakan nilai propabilitas yang diperoleh 0,200 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi secara normal.

Uji Multikolinieritas

Variabel	Collinearity Statistic		Keterangan
	Tolerance	VIF	
Mobile Legends	0,412	2.428	Tidak Terjadi Multikolinieritas
Pola Komunikasi	0,407	2.457	Tidak terjadi Multikolinieritas
Manajemen Stress	0,890	1.123	Tidak Terjadi Multikolinieritas

Dependent Variabel: Kerjasama Tim (Y)

Nilai *tolerance* 0,412 untuk variabel Mobile Legends (X1) yaitu >0.10 sedangkan nilai VIF 2.428 <0.10, maka dapat dikatakan bahwa tidak terjadi multikolinieritas. Nilai *tolerance* 0,407 untuk variabel Pola Komunikasi (X2) yaitu >0.10 sedangkan nilai VIF 2.457 <0.10, maka dapat dikatakan bahwa tidak terjadi multikolinieritas. Nilai *tolerance* 0,890 untuk variabel Manajemen Stress (X3) yaitu >0.10 sedangkan nilai VIF 1.123 <0.10, maka dapat dikatakan bahwa tidak terjadi multikolinieritas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya semua variabel independen diatas tidak terjadi multikolinieritas.

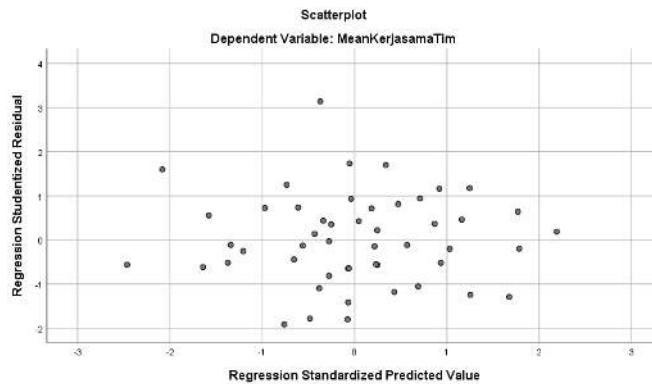
Uji Heteroskedastisitas

		Coefficients ^a				
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	.371	.256		1.451	.154
	MeanMobileLegends	.064	.072	.193	.886	.380
	MeanPolaKomunikasi	-.160	.085	-.416	-1.897	.064
	MeanManajemenStress	.092	.063	.215	1.448	.154

a. Dependent Variable: AbsUt

Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Menggunakan uji Glesjer maka diperoleh hasil signifikansi 0,380 untuk variabel Mobile Legends, 0,064 untuk variable Pola Komunikasi, dan 0,154 untuk variabel Manajemen Stress 0,154, semua hasil signifikansi menunjukan nilai > 0,05, maka dapat dinyatakan tidak terjadi Heteroskedastisitas.



Grafik *Scatterplot* di atas menunjukkan bahwa titik-titik tersebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y dan tidak membentuk pola tertentu yang teratur, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa tidak terjadi Heteroskedastisitas.

Uji Linieritas

ANOVA Table							
		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	
Mean Kerjasama Tim	Between Groups	(Combined)	16.933	18	.941	3.304	.002
		Linearity	10.977	1	10.977	38.554	.000
Mean Mobile Legends	Deviation from Linearity	5.956	17	.350	1.230	.299	
	Within Groups	8.827	31	.285			
Total		25.760	49				

Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Tabel ANOVA di atas, hasil variable Mobile Legends terhadap Kerjasama Tim pada *Deviation from Linearity* adalah 0,299, di mana hasil ini lebih besar dari 0,05, maka variable ini dinyatakan linier.

ANOVA Table							
		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	
Mean Kerjasama Tim	Between Groups	(Combined)	14.990	14	1.071	3.480	.001
		Linearity	10.214	1	10.214	33.193	.000
Mean Pola Komunikasi	Deviation from Linearity	4.777	13	.367	1.194	.324	
	Within Groups	10.770	35	.308			
Total		25.760	49				

Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Tabel ANOVA di atas, hasil variable Pola Komunikasi terhadap Kerjasama Tim pada *Deviation from Linearity* adalah 0,324, di mana hasil ini lebih besar dari 0,05, maka variable ini dinyatakan linier.

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Mean Kerjasama Tim	Between Groups	(Combined)	15.940	14	1.139	4.058	.000
		Linearity	5.214	1	5.214	18.585	.000
Mean Manajemen Stress		Deviation from Linearity	10.726	13	.825	2.941	.006
	Within Groups		9.820	35	.281		
Total			25.760	49			

Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Tabel ANOVA di atas, hasil variable Pola Komunikasi terhadap Kerjasama Tim pada *Deviation from Linearity* adalah 0,06, di mana hasil ini lebih besar dari 0,05, maka variable ini dinyatakan linier.

Teknik Analisis Data

Analisis Data Deskriptif

Analisis deskriptif variabel dalam penelitian ini dilakukan untuk menganalisis tanggapan masing-masing responden, dengan tujuan menggambarkan persepsi responden terhadap setiap variabel yang diteliti. Variabel – variabel tersebut dikelompokkan ke dalam 5 kategori kelas interval, yang ditentukan berdasarkan rumus sebagai berikut:

Keputusan kategori didasarkan pada nilai rata-rata akan menggunakan rumus sebagai berikut Sugiyono (2022):

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata

$\sum xi$ = Jumlah jawaban responden

n = Jumlah responden

Nilai Tertinggi – Nilai Terendah
Jumlah Kriteria Pernyataan

Interval	Keterangan
1,00 - 1,79	Sangat rendah
1,80 - 2,59	Rendah
2,60 - 3,39	Cukup Tinggi
3,40 - 4,19	Tinggi
4,20 - 5,00	Sangat Tinggi
Total	

Sumber: Sudaryono (2019)

Mobile Legends

Bahwa distribusi jawaban responden setiap indikator variabel mobile legends memiliki nilai rata – rata tertinggi 3,82 dan terendah 3,02 serta memiliki total rata – rata 3,44. Hal ini menunjukkan bahwa semua indikator variabel mobile legends termasuk kategori tinggi.

Pola Komunikasi

Distribusi jawaban responden setiap indikator variabel Pola Komunikasi memiliki nilai rata – rata tertinggi 3,70 dan terendah 3,12 serta memiliki total rata – rata 3,34. Hal ini menunjukkan bahwa semua indikator variabel Pola Komunikasi termasuk kategori cukup tinggi.

Manajemen Stress

Distribusi jawaban responden setiap indikator variabel Manajemen Stress memiliki nilai rata – rata tertinggi 3,92 dan terendah 3,52 serta memiliki total rata – rata 3,75. Hal ini menunjukkan bahwa semua indikator variabel Manajemen Stress termasuk kategori tinggi.

Kerjasama Tim

Distribusi jawaban responden setiap indikator variabel Kerjasama Tim memiliki nilai rata – rata tertinggi 4,10 dan terendah 3,32 serta memiliki total rata – rata 3,76. Hal ini menunjukkan bahwa semua indikator variabel Kerjasama Tim termasuk kategori tinggi.

Analisis Linear Berganda

Analisis linear berganda digunakan untuk mengidentifikasi sejauh mana dua atau lebih variabel independen berpengaruh terhadap suatu variabel dependen, yang disajikan dalam bentuk persamaan regresi. Metode ini juga menghasilkan tabel koefisien yang memperlihatkan pengaruh dari faktor – faktor seperti mobile legends, pola komunikasi, dan manajemen stress terhadap kerjasama tim di kalangan remaja terban Yogyakarta dengan tabel sebagai berikut:

Model	Unstandardized B	coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	T	Sig
1 (constant)	.925	.451		2.049	.046
MeanMobileLegends	.301	.126	.377	2.381	.021
MeanPolaKomunikasi	.244	.149	.260	1.634	.109
MeanManajemenStress	.262	.112	.253	2.346	.023

Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Nilai *konstanta* (a) adalah 0,925, koefisien regresi untuk variabel mobile legends (b1) adalah 0,301 dengan *standar error* 0,126, untuk pola komunikasi (b2) adalah 0,244 dengan *standar error* 0,149, untuk manajemen stress (b3) adalah 0,262 *standar error* 0,112.

Sehingga dapat dapat diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = 0,925 + 0,301 X_1 + 0,244 X_2 + 0,262 X_3 + 0,126 e_1 + 0,149 e_2 + 0,112 e_3$$

Diketahui:

- Y = Kerjasama Tim
- A = *Konstanta*
- X1 = Mobile Legends
- X2 = Pola Komunikasi
- X3 = Manajemen Stress
- B1,b2,b3 = Koefisien Regresi
- e = *Standard eror*

Berdasarkan persamaan regresi linear berganda diatas dapat dijelaskan bahwa ketika seluruh variabel independen, yaitu mobile legends, pola komunikasi, dan manajemen stress berada pada angka nol, maka nilai kerjasama tim (Y) berada pada angka 0,925. Nilai koefisien regresi untuk mobile legends (X1) sebesar 0,301 menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu unit pada variabel mobile legends meningkatkan kerjasama tim sebesar 0,301. Selanjutnya peningkatan satu unit pada pola komunikasi (X2) akan mendorong kenaikan kerjasama tim sebesar 0,244, dan tambahan satu unit pada manajemen stress (X3) akan berkontribusi pada peningkatan kerjasama tim sebesar 0,262.

Uji Z

Uji Z digunakan untuk menganalisis apakah rata – rata suatu populasi sama dengan, lebih kecil, lebih besar dari nilai rata – rata yang ditentukan dalam hipotesis. Dalam proses analisis ini, nilai Z hitung dibandingkan dengan Z tabel pada tingkat signifikansi 5% dengan derajat kebebasan sebesar n-1. (rumusstatistik.com). apabila nilai Z hitung dari Z tabel, maka hipotesis diterima, yang mengindikasikan bahwa variabel – variabel dalam penelitian ini berada dalam kurang baik. Sebaliknya, jika Z hitung > Z tabel, maka hipotesis ditolak, yang menandakan bahwa kondisi variabel – variabel tersebut tergolong baik. diperoleh nilai Z hitung sebesar 3,111 tingkat alpha yang digunakan sebesar 5% atau 0,05. Dengan menggunakan tabel distribusi Z dengan tingkat signifikan 0,05 dan Z hitung 3,111, diperoleh nilai Z tabel 0,975. Karena Z hitung 3,111 > 0,975 maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima, jadi variabel Mobile Legends (X1) dalam kondisi baik. diperoleh nilai Z hitung sebesar 1,825 tingkat alpha yang digunakan sebesar 5% atau 0,05. Dengan menggunakan tabel distribusi Z dengan tingkat signifikan 0,05 dan Z hitung 1,825, diperoleh Z tabel 0,975. Karena Z hitung 1,825 > 0,975 maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, jadi variabel Pola Komunikasi (X2) dalam kondisi

baik. diperoleh nilai Z hitung sebesar 4,040 tingkat alpha yang digunakan sebesar 5% atau 0,05. Dengan menggunakan tabel distribusi Z dengan tingkat signifikan 0,05 > 0,975 maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima, jadi variabel Manajemen Stress (X3) dalam kondisi baik. diperoleh nilai Z hitung sebesar 3,9024 tingkat alpha yang digunakan sebesar 5% atau 0,05. Dengan menggunakan tabel distribusi Z dengan tingkat signifikan 0,05 dan Z hitung 3,9024, diperoleh nilai Z tabel 0,975. Karena Z hitung 3,9024 > 0,975 maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, jadi variabel Kerjasama Tim (Y) dalam kondisi baik.

Uji F (bersama-sama)

Uji signifikan ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen secara bersama – sama berpengaruh terhadap variabel dependen.

ANOVA ^a						
	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Reggression	337.551	3	112.517	16.890	.000 ^b
	Residual	306.449	46	6.662		
	Total	644.000	49			

a. Dependent Variable: kerjasama Tim
b. predictors: (constant), Manajemen Stress, Mobile Legends, Pola Komunikasi

Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Dari tabel diatas tersebut dapat diketahui nilai signifikansi untuk variabel Mobile Legends (X1), Pola Komunikasi (X2), dan Manajemen Stress (X3) terhadap Kerjasama Tim (Y) adalah sebesar 0,000 < 0,05 dan F hitung sebesar 16,890 > nilai F tabel 3,35, hal tersebut membuktikan bahwa Ho³ ditolak dan Ha³ diterima. Artinya terdapat pengaruh variabel Mobile Legends (X1), Pola Komunikasi (X2), dan Manajemen Stress (X3) terhadap Kerjasama Tim (Y) secara signifikan.

Uji t (parsial)

Uji ini dilakukan untuk mengetahui variabel bebas terhadap variabel terikat secara sendiri-sendiri, dengan membandingkan antara nilai t hitung dan t tabel. Hasil analisis uj t adalah sebagai berikut:

	Model	Unstandardized B	coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	T	Sig
1	(constant)	9.843	1.551		6.347	.000
	MobileLegends	.521	.087	.653	5.970	.000

a. Dependent Variable: kerjasama Tim

Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Variabel mobile legends diperoleh hasil signifikan sebesar 0,000 kurang dari 0,05 dan nilai t hitung adalah 5,970 lebih besar dari t tabel sebesar 2,013 yang berarti pengaruh signifikan (H0 ditolak dan Ha diterima), sehingga variabel mobile legends berpengaruh secara signifikan terhadap kerjasama tim.

	Model	Unstandardized B	coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	T	Sig
1	(constant)	8.937	1.802		4.960	.000
	Pola Komunikasi	.589	.105	.630	5.616	.000

a. Dependent Variable: kerjasama Tim

Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Variabel pola komunikasi diperoleh hasil signifikan sebesar 0,000 kurang dari 0,05 dan nilai t hitung adalah 5,616 lebih besar dari t tabel sebesar 2,013 yang berarti pengaruh signifikan (H0 ditolak dan Ha diterima), sehingga variabel pola komunikasi berpengaruh secara signifikan terhadap kerjasama tim.

	Model	Unstandardized B	coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	T	Sig
1	(constant)	10.051	2.549		3.943	.000

Manajemen Stress	.466	.450	.450	3.490	.001
a. Dependent Variable: kerjasama Tim					

Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Variabel manajemen stress diperoleh hasil signifikan sebesar 0,001 kurang dari 0,05 dan nilai t hitung adalah 3,490 lebih besar dari t tabel sebesar 2,013 yang berarti pengaruh signifikan (H_0 ditolak dan H_a diterima), sehingga variabel manajemen stress berpengaruh secara signifikan terhadap kerjasama tim.

Uji Koefisien Determinasi (Uji R²)

Menurut Ghozali (2018), uji koefisien determinasi pada dasarnya digunakan untuk mengetahui seberapa jauh model dalam menjelaskan variasi variabel terikat. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai R² yang kecil menunjukkan bahwa kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen amat terbatas.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.724 ^a	.524	.493	.51621

a. Predictors: (Constant), Mean Manajemen Stress, Mean Mobile Legends, Mean Pola Komunikasi
 Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Dari analisis tabel diketahui bahwa besarnya *Adjusted R square* yaitu 0,493 nilai tersebut menunjukkan kekuatan pengaruh mobile legends, pola komunikasi, dan manajemen stress terhadap kerjasama tim sebesar 49,3% dan dikatakan model lumayan kuat, lalu sisanya dipengaruhi variabel lain.

Pembahasan

Berdasarkan analisis, diperoleh persamaan regresi linear berganda yaitu $Y = 0,925 + 0,301 X_1 + 0,244 X_2 + 0,262 X_3 + e$. mendukung hasil penelitian (Pratama dan Sari,2020, Utami dan Susanto,2021 dan Dewi, 2022) yang menyatakan bahwasanya variabel Mobile Legends, Pola Komunikasi, dan Manajemen Stress memiliki pengaruh yang positif terhadap Kerjasama Tim.

Berdasarkan uji t (parsial) Mobile Legends (X1) terhadap Kerjasama Tim (Y) bahwasanya menunjukkan hasil signifikansi pengaruh Mobile Legends (X1) terhadap Kerjasama Tim (Y) adalah 0,000 < 0,05 dan nilai t hitung 5,970 > nilai t tabel 2,013. Maka H_0^1 ditolak dan H_a^2 diterima. Mendukung hasil penelitian Pratama dan Sari (2020) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh Mobile Legends terhadap Kerjasama Tim secara signifikan.

Berdasarkan uji t (parsial) Pola Komunikasi (X2) terhadap Kerjasama Tim (Y) bahwasanya menunjukkan hasil signifikansi pengaruh Pola Komunikasi (X2) terhadap Kerjasama Tim (Y) adalah 0,000 > 0,05 dan nilai t hitung 5,616 > nilai t tabel 2,013, maka H_0^1 ditolak dan H_a^1 diterima. Mendukung hasil penelitian Utami dan Susanto (2021) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh Pola Komunikasi terhadap Kerjasama Tim secara signifikan.

Berdasarkan uji t (parsial) Manajemen Stress (X3) terhadap Kerjasama Tim (Y) bahwasanya menunjukkan hasil signifikansi pengaruh Manajemen Stress (X3) terhadap Kerjasama Tim (Y) adalah 0,001 > 0,05 dan nilai t hitung 3,490 > nilai t tabel 2,013, maka H_0^1 ditolak dan H_a^1 diterima. Mendukung hasil penelitian Dewi (2022) yang menyatakan terdapat pengaruh Manajemen Stress terhadap Kerjasama Tim secara signifikan.

Berdasarkan uji F telah diperoleh nilai F hitung 16,890 > 3,35 F tabel dan nilai signifikansinya 0,000 < 0,05. Hal tersebut membuktikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh variabel Mobile Legends (X1), Pola Komunikasi (X2), dan Manajemen Stress (X3) terhadap Kerjasama Tim (Y) secara signifikan.

Berdasarkan hasil koefisien determinasi (R²) sebesar 0,493 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh Mobile Legends, Pola Komunikasi, dan Manajemen Stress terhadap Kerjasama Tim sebesar 49,3% dan dikatakan model lumayan kuat, lalu sisanya dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait pengaruh bermain Mobile Legends, Pola Komunikasi, dan Manajemen Stress terhadap Kerjasama Tim di kalangan remaja karang taruna Terban

Yogyakarta, maka dapat disimpulkan: 1) Berdasarkan analisis deskriptif yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap variabel Mobile Legends sebesar 3,44. Dilihat dari tabel skala variabel Mobile Legends termasuk kriteria 4 yaitu kategori tinggi. Untuk variabel Pola Komunikasi sebesar 3,34. Dilihat dari tabel skala variabel Pola Komunikasi termasuk kriteria 3 yaitu kategori cukup tinggi. Untuk variabel Manajemen Stress sebesar 3,75. Dilihat dari tabel skala variabel Pola Komunikasi termasuk kriteria 4 yaitu kategori tinggi. Dan untuk variabel Kerjasama Tim sebesar 3,76. Dilihat dari tabel skala variabel Kerjasama Tim termasuk kriteria 4 yaitu kategori tinggi. 2) Bahwa Mobile Legends (X1) pengaruh yang signifikan terhadap Kerjasama Tim (Y) di kalangan remaja karang taruna Terban. 3) Bahwa Pola Komunikasi (X2) pengaruh yang signifikan terhadap Kerjasama Tim (Y) di kalangan remaja karang taruna terban. 4) Bahwa Manajemen Stress (X3) pengaruh yang signifikan terhadap Kerjasama Tim (Y) di kalangan remaja karang taruna terban. 5) Berdasarkan uji F hitung diperoleh nilai sebesar $16,890 >$ nilai F tabel $3,35$ dan nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti Mobile Legends (X1), Pola Komunikasi (X2), dan Manajemen Stress (X3) terdapat pengaruh secara signifikan terhadap Kerjasama Tim (Y) pada remaja karang taruna terban Yogyakarta.

Berikut saran dari penelitian yang telah dilakukan: 1) Bagi Organisasi Karang taruna: Bagi remaja karang taruna terban Yogyakarta terutama di bagian bidang bermain game Mobile Legends diharapkan untuk lebih meningkatkan kesadaran terkait dengan pengaruh bermain mobile legends terhadap kerjasama tim itu lebih ditingkatkan lagi guna untuk tercapainya tujuan di dalam game tersebut. Serta pola komunikasi yang ada di dalam game mobile legends itu sendiri terhadap kerjasama tim lebih diperbaiki lagi sehingga tidak ada kesalahan faham terhadap penyampaian pesan sesama tim. Selain itu juga tingkat manajemen stress yang telah dilakukan oleh remaja karang taruna terban lebih dikurangi lagi sehingga tidak menimbulkan pola pikiran yang negatif terhadap antar sesama tim guna untuk melancarkan dalam permainan game mobile legends hingga selesai. Dengan demikian jika sudah terbentuknya bermain game mobil legends dengan baik, pola komunikasinya juga baik, serta kurangnya pemikiran negatif dari manajemen stress tersebut akan meningkatkan kerjasama tim yang lancar. 2) Bagi peneliti selanjutnya: Bagi calon peneliti selanjutnya terkait dengan bidang yang serupa, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan atau bahan referensi tambahan bagi penelitian selanjutnya, baik dengan menggunakan objek yang sama maupun dengan objek yang berbeda. Selain itu, penelitian ini juga dapat mendorong variabel tambahan selain variabel – variabel yang diteliti sebelumnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Akbari, D., Nurlenawati, N., & Anggela, F. P. (2020). Pengaruh Pelatihan Terhadap Kinerja Pelaku Umkm Karawang (Kasus Pada Peserta Umkm Juara). *Jurnal Mahasiswa Manajemen dan Akuntansi*, 1(2).
- Audina, N., Hinggo, H. T., & Setianingsih, R. (2024). Pengaruh Kerjasama Tim, Kompensasi, dan lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Puskesmas Sungai Mandau. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Merdeka Emba*, 3(2), 165-181.
- Aulia, S., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2024). Hubungan Literasi Membaca Dengan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sdn Mangga Besar 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7533-7543.
- Azizah, S., & Ilham, N. (2024). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT Bisma Narendra Di Cibitung Kabupaten Bekasi. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen*, 2(8), 649-662.
- Beşalti, M., & Şahin, M. (2019). "The Impact of Communication Patterns on Team Performance in Sports." **International Journal of Sports Science*
- DeSmet, A., et al. (2018). "The Impact of Games on Teamwork in Educational and Training Contexts." **Games and Learning Alliance: 6th International Conference*
- Dewi, F. (2022). "Peran Manajemen Stres dalam Meningkatkan Kerjasama Tim di Kalangan Pemain Game Online". *Jurnal Psikologi dan Kesehatan Mental*, 4(3), 120-134.

- Dola, N., Kasih, F., & Nita, R. W. (2024). Rancangan Pelaksanaan Layanan Bimbingan Klasikal dengan Menggunakan Media Video untuk Meningkatkan Minat Melanjutkan Studi ke Perguruan Tinggi (Studi Analisis Deskriptif di Kelas XII MIA 3 SMA Negeri 1 Painan). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 11162-11171.
- Fitriani, S. N., Kartika, T., & Ashaf, A. F. (2024). Pola Komunikasi Pada Upacara Adat Lampung Begawi Cakak Pepadun Di Desa Blambangan Kabupaten Lampung Utara. *Professional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, 11(2), 495-504.
- GINTING, D. S. (2024, March). Pengaruh lembar kerja peserta didik (lkpd) berbasis praktikum terhadap hasil belajar mata pelajaran ipa tema 6 subtema 2 perubahan energi sd negeri n0. 104219 tanjung amom TP 2023/2024. In *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum)* (Vol. 3, No. 1, pp. 118-1).
- Handayani, M. A., Amalia, C., & Sari, T. D. R. (2022). Pengaruh Pengetahuan Keuangan, Sikap Keuangan dan Kepribadian Terhadap Perilaku Manajemen Keuangan (Studi Kasus pada Pelaku UMKM Batik di Lampung). *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 10(2), 647-660.
- Herlina, L., Syahbana, M. A., Ramadhan, S., & Paris, I. (2024). Penyuluhan Manajemen Stres dan Manajemen Waktu Pada Santri di Pondok Pesantren. *JILPI: Jurnal Ilmiah Pengabdian dan Inovasi*, 2(4), 829-840.
- Hilmawan, I. (2020). Pengaruh disiplin kerja, komitmen organisasi dan kerjasama tim terhadap kinerja pegawai pada Kementerian Agama Kabupaten Serang. *Rekaman: Riset Ekonomi Bidang Akuntansi dan Manajemen*, 4(2), 135-146.
- Iriyanti, S. A. Z., & Sufyani, H. M. A. (2024). Pengaruh Kompetensi Dan Semangat Kerja Terhadap Produktivitas Karyawan Pada Balai Besar Guru Penggerak Jawa Barat (Doctoral dissertation, Universitas Pasundan).
- Jones, L., & Williams, M. (2016). "Stress Management and Teamwork in Competitive Environments." **Journal of Occupational Health Psychology*
- Kurniawati, W. (2022). Manajemen Stress Era New Normal Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Mubtadiin*, 8(01).
- Maharani, N., Soleh, A., & Febliansa, M. R. (2025). The Effect of Competence, Motivation, and Job Satisfaction on Employee Performance Pt. Media Bengkulu Online Success. *Jurnal Akuntansi, Manajemen dan Bisnis Digital*, 4(1), 81-88.
- Mutando, M. U. K. H. A. M. A. D. (2022). Fenomena Permainan Game Mobile Legends Bang Bang Dalam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse (Studi Kasus Di Kalangan Remaja Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal). *Skripsi*. Semarang: UIN Walisongo Semarang.
- Nainggolan, N. T., Lie, D., & Nainggolan, L. E. (2020). Pengaruh kerjasama tim terhadap kepuasan kerja yang berdampak pada kinerja Pegawai UPT SDA Bah Bolon Dinas Sumber Daya Air Cipta Karya dan Tata Ruang Provinsi Sumatera Utara. *Al Tijarah*, 6(3), 181-192.
- Nova, D. M. (2020). Pengaruh pola komunikasi, karakteristik individu dan budaya organisasi terhadap pembagian kerja di pt. Satria wicaksana sejati di gresik (doctoral dissertation, stie mahardhika surabaya).
- Nugraha, A. W. (2024). Jenis-jenis penelitian (hlm. 16).
- Nugroho, m. Pengaruh kepemimpinan dan kerjasama tim terhadap kinerja karyawan dengan semangat kerja sebagai variabel intervening studi kasus pada PT Equityworld Futures Semarang. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 25(1), 138-151.
- Nurhafizah, N., Putri, S., Hasri, S., & Sohiron, S. (2024). MANAJEMEN STRESS DALAM PERSPEKTIF ISLAM. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 45-52.
- Parsyah, M. S., Suryati, S., & Manalullaili, M. (2024). Pola Komunikasi Kepala Adat dalam Melestarikan Tradisi Tunggu Tubang di Desa Pulau Panggung Muara Enim. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, 1(2), 12-12.
- Pratama, A. & Sari, D. (2020). "Dampak Permainan Mobile Legends terhadap Keterampilan Kerjasama Tim". *Jurnal Psikologi dan Media Interaktif*, 3(2), 45-56.
- Prayogo, A. (2019). Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019 (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).

- Prijanto, B. (2024). Pengaruh Penerapan Green accounting Terhadap Nilai Perusahaan Dengan Profitabilitas Sebagai Variabel Moderating:(Studi Kasus Sub Sektor Kesehatan Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Pada Periode 2016-2022). *Sanskara Akuntansi dan Keuangan*, 3(01), 33-43.
- Sinurat, S. A. B., Suganda, N. H., Purba, M. A. V., Simanjuntak, A. P., & Purba, F. (2024). Analisis Biaya Variabel Terhadap Penjualan pada Rumah Kopi Dinda Jalan Kolam Kabupaten Simalungun. *EKOMA: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi*, 3(5), 1331-1337.
- Siregar, I. M. (2024). Manajemen stres: Strategi menghadapi tekanan hidup. *Circle Archive*, 1(4), 23–35.
- Sitorus, C. S. L., Hutagalung, D. P., & Sari, Y. (2024). Analisis Pengaruh Aplikasi Game Online Mobile Legend Di Kalangan Muda. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu pengetahuan Alam, Kebumian dan Angkasa*, 2(5), 40-49.
- Tarmizi, N., Hidayat, M. U., Firmansyah, M. H., & Taufik, T. (2024). Implementasi Pola Komunikasi dalam Kisah Luqmanul Hakim Pada Konteks Keluarga Era Milenial. *Al-Mishbah: Jurnal Ilmu Dakwah dan Komunikasi*, 19(2), 169-193.
- Utami, R. & Susanto, H. (2021). "Pengaruh Gaya Komunikasi Terhadap Kerjasama Tim Dalam Bermain Game Online". *Jurnal Komunikasi Citra*, 25(1), 78-89.
- Vibisono, H. (2025). Pengaruh Pemahaman Kitab Minhajus Salikin Terhadap Kualitas Ibadah Salat Siswa di Pondok Jajar Islamic Center Tahun Ajaran 2024/2025.
- Wahyudi, R. (2022). Pengaruh Iklan Dan Influencer Terhadap Keputusan Pembelian Item Virtual Pada Games Online Mobile Legends. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1(5), 563-578.
- Wijaya, F. A. P., & Widarnandana, I. G. D. (2024). Pengaruh Pelatihan Team Building Terhadap Kerjasama Tim di Organisasi Young On Top (Yot) bali. *Jurnal kesehatan, sains, dan teknologi (jakasakti)*, 3(1).
- Zahra, T. A., Suryaningsih, D., Kamisabila, M., Khoirunnisa, S., & Jamiati, K. N. (2024). Pola Komunikasi Organisasi Himpunan Mahasiswa Komunikasi (Himakom) Dalam Meningkatkan Solidaritas Anggota. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(12), 11-20.