

**ANALISIS MEDIASI ANTARA *PROBLEMATIC ONLINE GAMING*
TERHADAP KOMPETENSI SOSIAL PADA REMAJA MELALUI
KETERAMPILAN KOMUNIKASI**

Skripsi

**Diajukan guna memenuhi sebagian syarat
Untuk memperoleh derajat Sarjana Psikologi
Universitas Lambung Mangkurat**



Oleh

Intan Novika Sari

2110914120003

**JURUSAN PSIKOLOGI
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Juni, 2025

Skripsi

**ANALISIS MEDIASI ANTARA *PROBLEMATIC ONLINE GAMING*
TERHADAP KOMPETENSI SOSIAL PADA REMAJA MELALUI
KETERAMPILAN KOMUNIKASI**

dipersiapkan dan disusun oleh

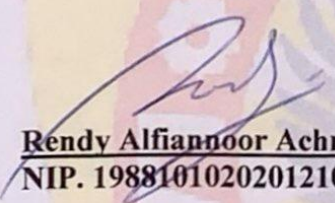
Intan Novika Sari

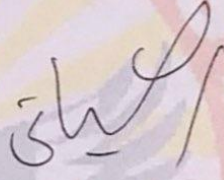
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 19 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji


Pembimbing Utama

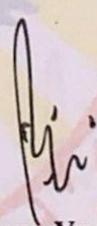
Anggota Dewan Penguji Lain


Rendy Alfiannoor Achmad, S.Psi., MA
NIP. 198810102020121010




Siti Ra'iyati, S.Psi.L., M.Psi
NIPPPK. 199212262023212035

Pembimbing Pendamping


Risna Febriani, S.Psi., M.Si
NIP. 199402082025062006


Dr. Emma Yuniarrahmah, S.Psi., MA
NIP. 197706042005012002

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi



Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana, M.Psi., Psikolog
NIP. 198302172008122001
Ketua Jurusan Psikologi

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarbaru 31 Mei 2025

Intan Novika Sari

NIM. 2110914120003

ABSTRAK

ANALISIS MEDIASI ANTARA *PROBLEMATIC ONLINE GAMING* TERHADAP KOMPETENSI SOSIAL PADA REMAJA MELALUI KETERAMPILAN KOMUNIKASI

Intan Novika Sari

Interaksi Sosial mengalami perubahan sejak kemunculan virus Covid-19. Adanya kebijakan dari beberapa negara untuk menerapkan pembatasan sosial berskala besar membuat interaksi banyak orang mengalami penurunan dan mempengaruhi kompetensi sosialnya. Pasca covid-19 mereda, pembatasan sosial masih terus dilakukan untuk mengantisipasi penyebaran virus terjadi kembali. Sehingga banyak individu yang beralih ke media daring sebagai sarana untuk berinteraksi dengan individu lainnya untuk mengisi waktu. Salah satu hiburan yang menyenangkan tersebut adalah dengan bermain *game online*. Namun hal ini justru mempengaruhi kompetensi sosialnya dimana individu cenderung menarik diri dari kehidupan sosial dunia nyata karena terlalu asyik bermain *game*. Keterampilan komunikasi berperan sebagai mediasi bahwa dengan adanya keterampilan komunikasi, individu dapat membantu mengekspresikan diri, membangun hubungan, dan menyelesaikan konflik, baik dalam konteks *game* maupun interaksi sosial di kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Problematic Online Gaming* terhadap kompetensi sosial pada remaja yang dimediasi keterampilan komunikasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif desain *cross-sectional* dengan total responden sebanyak 354 orang dengan kriteria remaja Indonesia berusia 16-24 tahun. Data dianalisis menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic 27*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *Problematic Online Gaming* terhadap kompetensi sosial pada remaja melalui keterampilan komunikasi.

Kata kunci: Covid-19, *Problematic Online Gaming*, Kompetensi Sosial, Keterampilan Komunikasi, Remaja.

ABSTRAC

MEDIATION ANALYSIS BETWEEN PROBLEMATIC ONLINE GAMING AND SOCIAL COMPETENCE IN ADOLESCENTS THROUGH COMMUNICATION SKILLS

Intan Novika Sari

The COVID-19 pandemic significantly altered social interaction. Government policies in several countries enforcing large-scale social restrictions led to a decline in face-to-face interactions, subsequently affecting individuals' social competence. Even as the pandemic subsided, continued precautionary measures led many to seek interaction and entertainment on online platforms. Online gaming emerged as a prominent form of this entertainment. However, excessive online gaming can negatively affect social competence, potentially leading individuals to withdraw from real-world social life. Communication skills play a mediating role in this dynamic: strong communication skills enable individuals to better express themselves, build relationships, and resolve conflict in both gaming contexts or everyday social interactions. This study aims to examine the influence of Problematic Online Gaming on adolescents' social competence, mediated by communication skills. Employing a quantitative, cross-sectional design, the study collected data from 354 Indonesian adolescents aged 16–24 years. Data analysis was conducted using IBM SPSS Statistics 27. The results indicate that Problematic Online Gaming influences adolescents' social competence through the mediating role of communication skills.

Keywords: *Covid-19, Problematic Online Gaming, Social Competence, Communication Skills, Adolescents.*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan atas rahmat dan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan berkah-Nya kepada penulis selama proses penyelesaian tugas akhir skripsi yang berjudul “Analisis Mediasi Antara *Problematic Online Gaming* Terhadap Kompetensi Sosial Pada Remaja Melalui Keterampilan Komunikasi” sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktunya sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Psikologi di Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat.

Tentunya, selama proses penyusunan skripsi ini terdapat banyak kendala serta hambatan yang penulis rasakan, namun pada akhirnya penulis mampu untuk terus melanjutkan proses penyelesaian tugas akhir ini sampai selesai. Hal ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak sehingga dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Prof. Dr. Syamsul Arifin, M.Pd, FISIPH, FISCM yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam melaksanakan penelitian ini.
2. Ketua Jurusan Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Ibu Dr. Silvia Kristianti Tri Febriana, M.Psi., Psikolog yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan fasilitas yang diberikan dalam melaksanakan penelitian ini.

3. Dosen Pembimbing Akademik Ibu Meydisa Utami Tanau, M.Psi., Psikolog, yang telah memberikan motivasi, kritik, saran, serta penguatan dalam proses perkuliahan sejak awal hingga detik ini.
4. Dosen Pembimbing Utama Bapak Rendy Alfiannoor Achmad, S.Psi, MA dan Dosen Pembimbing Pendamping Ibu Risna Febriani, S.Psi., M.Si yang telah memberikan pelajaran, bimbingan, dukungan, bantuan, serta nasihat yang berharga kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Dosen Penguji, Ibu Siti Ra'iyati, S.Psi.I., M.Psi dan Dr. Emma Yuniarramah, S.Psi., MA yang memberikan saran dan masukan dalam skripsi ini agar menjadi lebih baik lagi.
6. Seluruh dosen dan staff akademik di Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat yang telah membantu penulis dalam kelancaran menyelesaikan penelitian ini.
7. Kedua orang tua dan keluarga besar penulis yang sangat penulis sayangi dan hormati yang telah memberikan seluruh dukungan baik secara moril, materiil, dan spiritual kepada penulis selama perkuliahan hingga dapat menyelesaikan penelitian ini.
8. Diri penulis sendiri yang mampu bertahan sejauh ini tanpa pernah menyerah dan terus berjuang menyelesaikan studi hingga akhir dalam berbagai keadaan sedih maupun senang, terima kasih sudah membersamai.
9. Kepada teman-teman satu payung sepenelitian Azizah, Alisya, dan Syifa yang selalu memberikan banyak dukungan serta semangat dan kerja sama tim yang luar biasa dalam menyelesaikan penelitian ini

10. Kepada seseorang yang tidak kalah penting kehadirannya kepada sepupu penulis Noor Camalia Putri yang sudah kebersamaian penulis dari awal hingga penulisan skripsi ini, terima kasih karena selalu ada dan menguatkan penulis.
11. Kepada teman-teman seperjuangan kuliah Wanda, Asyura, dan Hanifa yang selalu ada dan saling membantu baik suka maupun duka dalam menyelesaikan penelitian ini
12. Kepada teman-teman penulis Winda, Melly, dan Norma yang selalu mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada teman-teman penulis Lazia, Sanah, Maulina, Ica, Riri, dan Maulia yang juga selalu mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Kepada seorang lelaki yang tidak dapat penulis sebutkan namanya, terima kasih karena sempat hadir, meyakinkan, mendukung, menemani, dan bangga kepada penulis sehingga penulis tidak memilih untuk menyerah.
15. Kepada responden yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Peneliti sangat menyadari bahwa penelitian ini masih perlu di koreksi dan jauh dari kata sempurna. Namun, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Banjarbaru, 31 Mei 2025

Intan Novika Sari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRAC</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.5 Signifikansi dan Keunikan Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Kompetensi Sosial.....	12
2.1.1 Definisi Kompetensi Sosial.....	12
2.1.2 Aspek Kompetensi Sosial	13
2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kompetensi Sosial.....	14
2.2 <i>Problematic Online Gaming</i>	16
2.2.1 Definisi <i>Problematic Online Gaming</i>	16
2.2.2 Dimensi <i>Problematic Online Gaming</i>	17
2.3 Keterampilan Komunikasi	20
2.3.1 Definisi Keterampilan Komunikasi	20

2.3.2 Dimensi Keterampilan Komunikasi.....	21
2.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Komunikasi.....	22
2.4 Remaja.....	24
2.5 Analisis Mediasi Antara <i>Problematic Online Gaming</i> Terhadap Kompetensi Sosial pada Remaja Melalui Keterampilan Komunikasi	25
2.6 Landasan Teori.....	27
2.7 Hipotesis.....	31
2.7.1 Hipotesis Mayor.....	31
2.7.2 Hipotesis Minor	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Rancangan Penelitian	32
3.2 Identifikasi, Konseptualisasi, dan Operasionalisasi Variabel Penelitian ..	33
3.2.1 Identifikasi Variabel Penelitian.....	33
3.2.2 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian.....	33
3.3 Subjek dan Tempat penelitian.....	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data	36
3.4.1 Instrumen Penelitian	36
3.4.2 Adaptasi Alat Ukur	39
3.4.3 Pelaksanaan Uji Coba	42
3.4.4 Uji Seleksi Aitem, Validitas, dan Reliabilitas Alat Ukur	42
3.5 Analisis Data	48
3.5.1 Uji Asumsi Dasar.....	48
3.5.2 Uji Hipotesis.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1 Gambaran Subjek Penelitian	52
4.2 Pelaksanaan Penelitian	53
4.3 Hasil Penelitian	56
4.3.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	56
4.3.2 Hasil Analisis Data Penelitian	61
4.3.3 Uji Hipotesis	65
4.4 Pembahasan.....	69

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
5.1 Kesimpulan.	70
5.2 Saran.....	71
5.2.1 Bagi Masyarakat	71
5.2.2 Bagi Pemerintah.....	71
5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya	72
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 <i>Blueprint</i> Skala Kompetensi Sosial.....	37
Tabel 3.2 <i>Blueprint Problematic Online Gaming Questionnaire</i>	38
Tabel 3.3 <i>Blueprint Real and Electronic Communication Skills</i>	39
Tabel 3.4 Kategori Skor Reliabilitas	47
Tabel 4.1 Rumus Skor Hipotik Penelitian.....	57
Tabel 4.2 Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik Variabel Penelitian.....	57
Tabel 4.3 Rumus Kategorisasi Variabel Penelitian.....	59
Tabel 4.4 Kategorisasi Data Variabel Kompetensi Sosial	59
Tabel 4.5 Kategorisasi Data Variabel <i>Problematic Online Gaming</i>	59
Tabel 4.6 Kategorisasi Data Variabel Keterampilan Komunikasi	60
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov	61
Tabel 4.8 Hasil Uji Linearitas Kompetensi Sosial dan <i>Problematic Online Gaming</i>	62
Tabel 4.9 Hasil Uji Linearitas Kompetensi Sosial dan Keterampilan Komunikasi	62
Tabel 4.10 Hasil Uji Autokorelasi.....	63
Tabel 4.11 Hasil Uji Multikolinearitas.....	64
Tabel 4.12 Hasil Uji Heterkedastisitas	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Skema Analisis Mediasi Antara <i>Problematic Online Gaming</i> Terhadap Kompetensi Sosial pada Remaja Melalui Keterampilan Komunikasi.....	27
Gambar 4.1 Skema Hasil Uji Hipotesis Minor Penelitian.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Blue Print Skala Penelitian.....	82
B. Informed Consent.....	90
C. Bukti Perizinan Alat Ukur.....	93
D. Adaptasi.....	98
E. Form Skrining Awal Penilaian Etik Penelitian	118
F. Surat Pernyataan Bimbingan.....	124
G. Kartu Bimbingan Skripsi	126
H. Dokumentasi Zoom Sintesis Awal bersama Translator 1 dan 2	127
I. Dokumentasi Zoom Sintesis Akhir bersama Back Translator 1 dan 2	127
I. Uji Sample Size G*Power.....	128
K. Tampilan Google Form Alat Ukur	129
L. Hasil Expert Judgement.....	139
M. Hasil Uji Keterbacaan.....	154
N. Lembar Bimbingan Revisi Sempro	155
O. Hasil Uji Coba Reliabilitas dan Seleksi Aitem	156
P. Hasil Analisis Penelitian	162
Q. Data Penelitian	180
R. Tabel Deskripsi Frekuensi.....	223
S. Cek Format	224