

**ANALISIS MEDIASI ANTARA *PROBLEMATIC ONLINE GAMING*
TERHADAP KOMPETENSI SOSIAL PADA REMAJA MELALUI *PEER*
*RELATIONSHIP***

Skripsi

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



Oleh

Alisya Aulia Fitri

2110914220010

**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 *PEER*
*RELATIONSHIP***

dipersiapkan dan disusun oleh

Alisya Aulia Fitri

telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 19 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing Utama

Anggota Dewan Penguji Lain


Rendy Alfianoor Achmad, S.Psi., M.A.
NIP. 198810102020121010



Jehan Safitri, M.Psi., Psikolog.
NIP. 198506092014042001

Pembimbing Pendamping


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


Dr. Emma Yuniarramah, S.Psi., M.A.
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

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, 02 Juni 2025



Alisya Aulia Fitri

NIM. 2110914220010

ABSTRAK

ANALISIS MEDIASI ANTARA *PROBLEMATIC ONLINE GAMING* TERHADAP KOMPETENSI SOSIAL PADA REMAJA MELALUI *PEER* *RELATIONSHIP*

Alisya Aulia Fitri

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *problematic online gaming* (POG) terhadap kompetensi sosial remaja melalui mediasi *peer relationship*. Latar belakang penelitian ini berfokus pada perubahan pola interaksi sosial remaja selama pandemic COVID-19, dimana game online menjadi alternatif dalam bersosialisasi. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasional, melibatkan 351 responden remaja berusia 16-24 tahun di seluruh Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *problematic online gaming* tidak berpengaruh signifikan langsung terhadap kompetensi sosial remaja. Namun, POG memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap *peer relationship*, yang selanjutnya berkontribusi pada peningkatan kompetensi sosial. *Peer relationship* berperan sebagai mediator penuh dalam hubungan antara PPOG dan kompetensi sosial. Temuan ini menekankan pentingnya kualitas hubungan sosial remaja dalam mempertahankan dan mengembangkan keterampilan sosial, meskipun mereka terlibat dalam POG.

Kata kunci: *Problematic online gaming*, kompetensi sosial, *peer relationship*.

ABSTRACT

MEDIATION ANALYSIS OF THE RELATIONSHIP BETWEEN PROBLEMATIC ONLINE GAMING AND SOCIAL COMPETENCE AMONG ADOLESCENTS THROUGH PEER RELATIONSHIPS

Alisya Aulia Fitri

This study aims to analyze the influence of problematic online gaming (POG) on adolescents' social competence through the mediating role of peer relationships. This study's background focuses on the shifts in adolescent social interaction patterns during the COVID-19 pandemic, where online gaming emerged as an alternative for socialization. A quantitative method with a correlational approach was used, involving 351 adolescent respondents aged 16–24 from across Indonesia. The results showed that problematic online gaming did not have a significant direct effect on adolescents' social competence. However, POG had a significant positive effect on peer relationships, which in turn contributed to enhanced social competence. Peer relationships served as a full mediator in the relationship between POG and social competence. These findings highlight the importance of the quality of adolescents' social relationships in maintaining and developing social skills, even when they are engaged in problematic online gaming.

Keywords: Problematic online gaming, social competence, peer relationships.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Mediasi Antara *Problematic Online Gaming* Terhadap Kompetensi Sosial Pada Remaja Melalui *Peer Relationship*”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi pada Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Lambung Mangkurat. Penulis memahami bahwa proses ini bukanlah perjalanan yang mudah dan tidak terlepas dari dukungan, semangat, keterlibatan dan doa dari banyak pihak. Dengan penuh rasa syukur, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat, Prof. Dr. dr. Syamsul Arifin, M.Pd, FISPH, FISCAM yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian ini.
2. Ketua jurusan Psikologi, Ibu Silvia Kristanti Tri Febriana, M.Psi., Psikolog sekaligus Dosen Pembimbing Akademik atas izin dan segala bentuk dukungan selama masa studi hingga proses penyelesaian penelitian ini.
3. Dosen pembimbing, Bapak Rendy Alfiannoor Achmad, S.Psi., M.A. selaku dosen pembimbing utama, serta Ibu Risna Febriani, S.Psi., M.Si. selaku dosen pembimbing pendamping, yang telah memberikan kontribusi besar dengan bimbingan, arahan, saran, dan dukungan selama proses penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini.

4. Dosen Penguji, Ibu Jehan Safitri, M.Psi., Psikolog sebagai penguji pertama dan Dr. Emma Yuniarrahmah, S.Psi.,MA sebagai dosen penguji kedua atas kesediaannya memberikan masukan, arahan, serta saran yang membangun terhadap skripsi ini.
5. Keluarga penulis, terutama orang tua dan adik. Terimakasih yang tak terhingga atas dukungan, bantuan dan doa terbaiknya selama ini serta keyakinan yang begitu besar terhadap setiap pilihan dan mimpi penulis.
6. Tim Payung POG, Syifa Najla Ufairah, Siti Khusnul Azizah, dan Intan Novika Sari yang telah membersamai dari awal penulisan hingga skripsi ini selesai. Terimakasih untuk kerjasama, semangat dan motivasi satu sama lain.
7. Sahabat sekaligus *support system* penulis, Maulidah (Warik), Amel (Hantu), Amelia, serta yang tidak bisa penulis sebutkan namanya. Terimakasih sudah selalu mendengarkan cerita dan keluh kesah penulis, juga atas doa, semangat dan bantuannya. Terimakasih untuk yang selalu mengapresiasi dan mengatakan “*proud of u*” di setiap pencapaian penulis selama proses skripsi.
8. Teman – teman seperjuangan selama perkuliahan, geng “Baday” yakni Syifa, Azizah, Naomi dan Nasywa atas semangat, kebersamaan dan cerita suka duka selama bersama.
9. Seluruh responden yang telah terlibat meluangkan waktu dan tenaga dalam penelitian ini.
10. Diri sendiri, Alisya Aulia Fitri. Terimakasih telah bertanggungjawab menyelesaikan tugasnya walaupun banyak mengeluh dan menangis. Terpaksa membawa dan membuka laptop untuk mengerjakan skripsi ini disela liburan

akhir tahun tahunnya di Yogyakarta. *It's very memorable*. Terima kasih sudah bertahan sampai saat ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat, terutama dalam pengembangan ilmu Psikologi.

Banjarbaru, 08 Juni 2025

Alisya Aulia Fitri

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	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	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Signifikansi dan Keunikan Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kompetensi Sosial.....	10
2.1.1 Definisi Kompetensi Sosial.....	10
2.1.2 Aspek Aspek Kompetensi Sosial	11
2.1.3 Faktor – Faktor Kompetensi Sosial.....	11
2.2 <i>Problematic Online Gaming</i>	13
2.2.1 Definisi <i>Problematic Online Gaming</i>	13
2.2.2 Dimensi <i>Problematic Online Gaming</i>	14

2.3	<i>Peer Relationship</i>	16
2.3.1	Definisi <i>Peer Relationship</i>	16
2.3.2	Dimensi <i>Peer Relationship</i>	18
2.4	Remaja.....	19
2.5	Peran <i>Peer Relationship</i> dalam Memediasi Hubungan antara <i>Problematic Online Gaming</i> dengan Kompetensi Sosial pada Remaja.....	21
2.6	Landasan Teori.....	24
2.7	Hipotesis.....	25
2.7.1	Hipotesis Mayor.....	25
2.7.2	Hipotesis Minor.....	26
BAB III	METODE PENELITIAN	27
3.1	Rancangan Penelitian	27
3.2	Identifikasi, Konseptualisasi Dan Operasionalisasi Variabel Penelitian	27
3.2.1	Identifikasi Variabel Penelitian.....	27
3.2.2	Definisi Konseptual Dan Operasional Variabel Penelitian	28
3.3	Subjek dan Tempat Penelitian.....	29
3.3.1	Remaja Berusia 16-24 Tahun.....	30
3.3.2	Aktif Bermain Game Online	30
3.3.3	Bersedia Menjadi Partisipan	31
3.4	Teknik Pengumpulan Data	31
3.4.1	Instrumen Penelitian.....	31
3.4.2	Adaptasi Alat Ukur	34
3.4.3	Pelaksanaan Uji Coba	36
3.4.4	Uji Seleksi Item, Validitas, dan Reliabilitas Alat Ukur	37
3.5	Analisis Data	40
3.5.1	Uji Asumsi Dasar	41
3.5.2	Uji Hipotesis	42
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1	Gambaran Subjek Penelitian	45

	4.2 Pelaksanaan Penelitian	46
	4.3 Hasil Penelitian	48
	4.3.1 Deskripsi Data Penelitian.....	48
	4.3.2 Hasil Analisis Data Penelitian.....	52
	4.4 Pembahasan.....	62
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
	5.1 Kesimpulan.....	68
	5.2 Saran.....	69
	5.2.1 Bagi Remaja di Indonesia	69
	5.2.2 Bagi Orang Tua.....	70
	5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya	70
	DAFTAR PUSTAKA	71
	LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Blueprint Skala Kompetensi Sosial.....	31
Tabel 3.2 Blueprint Skala <i>Problematic Online Gaming</i>	32
Tabel 3.3 Blueprint Skala <i>Peer Relationship</i>	33
Tabel 4.1 Rumus Skor Hipotetik Penelitian.....	49
Tabel 4.2 Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik Variabel Penelitian	49
Tabel 4.3 Rumus Kategorisasi Variabel Penelitian.....	51
Tabel 4.4 Kategorisasi Data Variabel	51
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas	53
Tabel 4.6 Uji Linearitas.....	55
Tabel 4.7 Uji Autokorelasi.....	56
Tabel 4.8 Uji Multikolinearitas	57
Tabel 4.9 Uji Heterokedastisitas	58

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Skema Analisis Mediasi antara <i>Problematic Online Gaming</i> terhadap Kompetensi Sosial pada Remaja melalui <i>Peer Relationship</i>	23
Gambar 4.1 Diagram Hasil Uji Hipotesis Minor	62

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Instrumen Penelitian.....	78
A.1 Halaman Informasi Penelitian	78
A.2 Halaman Persetujuan (<i>Inform Consent</i>)	79
A.3 Informasi Data Demografi.....	79
A.4 Kuesioner Skala <i>Problematic Online Gaming</i>	81
A.5 Kuesioner Skala Kompetensi Sosial.....	82
A.6 Kuesioner Skala <i>Peer Relationship</i>	83
B. Uji <i>Sample G-Power</i>	85
C. Surat Pernyataan Bimbingan	86
C.1 Surat Pernyataan Kesiapan Membimbing Pembimbing Utama.....	86
C.2 Surat Pernyataan Kesiapan Membimbing Pembimbing Pendamping	87
C.3 Catatan Bimbingan Skripsi	88
D. Cek Plagiarisme.....	92
E. Form Skrining Awal Penilaian Etika Penelitian.....	92
E.1 <i>Form Skrining</i> Awal Penilaian Etika Penelitian Dosen Pembimbing Utama	92
E.2 <i>Form Skrining</i> Awal Penilaian Etika Penelitian Dosen Pembimbing Pendamping	93

F. Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur	94
F.1 Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur <i>Problematic Online Gaming Questionnaire</i> (POG)	94
F.2 Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur Keterampilan Sosial	95
F.3 Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur <i>Peer Relationship</i>	95
G. Adaptasi Skala.....	96
G.1 Adaptasi <i>Problematic Online Gaming Questionnaire</i> (POG).....	96
G.2 Adaptasi <i>Perceived Social Competence Scale II (Social Competence)</i> ..	100
G.3 Adaptasi <i>Peer Relationship Scale for Children and Adolescents</i>	101
G.4 Dokumentasi Adaptasi.....	108
H. Validitas Alat Ukur	109
H.1 Validitas isi oleh <i>Expert Judgment 1</i>	109
H.2 Validitas isi oleh <i>Expert Judgment 2</i>	118
H.3 Validitas isi oleh <i>Expert Judgment 3</i>	129
I. Validitas Tampang (Uji Keterbacaan)	139
J. Tampilan <i>Google Form</i> Alat Ukur	148
J.1 Halaman Informasi Penelitian	148
J.2 Halaman Persetujuan	149
J.3 Halaman Informasi Data Partisipan.....	149
J.4 Halaman Alat Ukur.....	150
K. Data Peneitian	151
K.1 Data Hasil Uji Coba.....	151
K.2 Data Hasil Penelitian	155

L. Hasil Uji Reliabilitas dan Seleksi Aitem	182
L.1 Hasil Uji Coba Skala SC.....	182
L.2 Hasil Uji Coba Skala POG.....	183
L.3 Hasil Uji Coba Skala <i>Peer Relationship</i>	184
L.4 Hasil Skala SC	186
L.5 Hasil Skala POG	186
L.6 Hasil Skala <i>Peer Relationship</i>	187
M. Hasil Analisis Data	189
M.1 Frekuensi Data	189
M.2 Uji Normalitas Residual.....	192
M.3 Uji Linearitas	193
M.4 Uji Autokorelasi.....	194
M.5 Uji Multikolinearitas.....	194
M.6 Uji Heterokedastisitas	195
M.7 Uji Hipotesis	195
N. Uji Format	198