

**ANALISIS MEDIASI ANTARA *PROBLEMATIC ONLINE GAMING*
TERHADAP KOMPETENSI SOSIAL PADA REMAJA MELALUI
*PYSCHOLOGICAL WELL-BEING***

Skripsi

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



Oleh

Syifa Najla Ufairah

2110914220034

**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
*PSYCHOLOGICAL WELL-BEING***

dipersiapkan dan disusun oleh


Syifa Najla Ufairah


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 Yuniarrahmah, S.Psi., M.A.
NIP. 197706042005012002

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


Dr. Silvia Kristanti (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, 4 Juni 2025



Syifa Najla Ufairah

NIM. 2110914220034

ABSTRAK

ANALISIS MEDIASI ANTARA *PROBLEMATIC ONLINE GAMING* TERHADAP KOMPETENSI SOSIAL PADA REMAJA MELALUI *PSYCHOLOGICAL WELL-BEING*

Syifa Najla Ufairah

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *problematic online gaming* berpengaruh terhadap **kompetensi sosial remaja**, serta peran *psychological well-being* sebagai mediator dalam hubungan tersebut. Latar belakang penelitian ini didasari oleh maraknya penggunaan *game online* di kalangan remaja yang dikhawatirkan berdampak negatif pada kehidupan sosial dan kesejahteraan psikologis mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain regresi mediasi sederhana (Model 4 dari PROCESS oleh Hayes), analisis menggunakan *software* PROCESS pada *IMB SPSS Statistic 27*. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 353 remaja Indonesia berusia 16–24 tahun yang aktif bermain *game online*. Pengukuran menggunakan tiga skala, yakni *Problematic Online Gaming Questionnaire* (POGQ), *Perceived Social Competence Scale II* (PSCS II), dan *Psychological Well-Being Scale*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa **tidak terdapat pengaruh langsung maupun tidak langsung yang signifikan** antara *problematic online gaming* dan kompetensi sosial melalui *psychological well-being*. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh *problematic online gaming* terhadap aspek psikologis dan sosial tidak selalu bersifat linear atau langsung terlihat, dan kemungkinan dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang belum diteliti lebih lanjut. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pemahaman yang lebih luas mengenai kehidupan digital remaja dan menyarankan pentingnya melihat kesejahteraan psikologis serta kompetensi sosial sebagai hasil dari berbagai dinamika, bukan hanya satu faktor seperti *game online*.

Kata Kunci: *problematic online gaming*, *psychological well-being*, kompetensi sosial, remaja, mediasi

ABSTRACT

MEDIATION ANALYSIS OF THE RELATIONSHIP BETWEEN PROBLEMATIC ONLINE GAMING AND SOCIAL COMPETENCE AMONG ADOLESCENTS THROUGH PSYCHOLOGICAL WELL-BEING

Syifa Najla Ufairah

This study aims to examine whether problematic online gaming affects adolescents' social competence and to explore the mediating role of psychological well-being in this relationship. The increasing prevalence of online gaming among adolescents prompted this study, raising concerns about its potential negative impacts on their social lives and psychological well-being. A quantitative approach was employed, using a simple mediation regression design (Hayes' PROCESS Model 4). Analysis was conducted using the PROCESS macro in IBM SPSS Statistics 27. The participants included 353 Indonesian adolescents aged 16–24 who actively play online games. Data were collected using three instruments: the Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ), the Perceived Social Competence Scale II (PSCS II), and the Psychological Well-Being Scale. The results indicated no significant direct or indirect effect of problematic online gaming on social competence through psychological well-being. These findings suggest that the impact of problematic online gaming on psychological and social aspects may not be linear or immediately apparent and is likely influenced by other unexamined factors. This study contributes to a broader understanding of adolescents' digital lives and emphasizes the importance of viewing psychological well-being and social competence as outcomes shaped by multiple dynamics, rather than solely by online gaming.

Keywords: *problematic online gaming, psychological well-being, social competence, adolescents, mediation*

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 *Psychological Well-Being*”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Jurusan Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan usaha, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih 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 dan Dosen Pembimbing Akademik, Ibu Meydisa Utami Tanau, M.Psi.,Psikolog yang telah memberikan dukungan dan izin dalam pelaksanaan penelitian.
3. Dosen Pembimbing Skripsi, Bapak Rendy Alfiannoor Achmad, S.Psi.,M.A. sebagai dosen pembimbing utama dan Ibu Risna Febriani, S.Psi.,M.Si. sebagai dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan, saran, arahan, serta dukungan dalam penyusunan dan proses penyelesaian skripsi ini.
4. Dosen Penguji, Ibu Jehan Safitri, M.Psi.,Psikolog dan Dr.Emma Yuniarramah, S.Psi.,MA yang telah memberikan memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian skripsi ini agar menjadi lebih baik

5. Seluruh keluarga penulis, terutama orang tua yang selalu memberikan dukungan dan bantuan yang sangat membantu penulis.
6. Tim Payung POG, Alisyia Aulia Fitri, Siti Khusnul Azizah, dan Intan Novika Sari yang telah berkerjasama dengan baik selama proses penyelesaian skripsi.
7. Sahabat saya, Urifah Tri Saadah yang sama-sama sedang berusaha dan tetap selalu saling menguatkan dalam segala situasi
8. Teman-teman seperjuangan saya selama kuliah, geng “Baday” atas semangat dan kenangan-kenangan indah selama perkuliahan.
9. Seluruh responden yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk berpartisipasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
10. Dan tentu saja diri saya sendiri, yang telah bertahan sejauh ini meski sempat beberapa kali ingin menyerah dan beralih profesi jadi petani alpukat.

Penulis menyadari skripsi ini masih belum sempurna, sehingga penulis berharap kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan penelitian ini. Peneliti juga berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan, terkhususnya pada bidang yang bersangkutan.

Banjarbaru, 04 Juni 2025

Syifa Najla Ufairah

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRAK</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
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 Aplikatif	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
2.2.2 Aspek-Aspek Kompetensi Sosial	12
2.2.3 Faktor-Faktor Kompetensi Sosial.....	14
2.2 <i>Problematic Online Gaming</i>	16
2.1.1 Definisi <i>Problematic Online Gaming</i>	16
2.1.2 Dimensi <i>Problematic Online Gaming</i>	18
2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Individu dengan <i>Problematic Online Gaming</i>	21
2.3 <i>Psychological Well-Being</i> (Kesejahteraan Psikologis).....	23

2.3.1	Definisi <i>Psychological Well-Being</i>	23
2.3.2	Dimensi-Dimensi <i>Psychological Well-Being</i>	24
2.3.3	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi <i>Psychological Well-Being</i>	26
2.4	Remaja	29
2.5	Peran <i>Psychological Well-Being</i> dalam Memediasi Hubungan Antara <i>Problematic Online Gaming</i> dengan Kompetensi Sosial Pada Remaja	30
2.6	Landasan Teori	31
2.7	Hipotesis	34
BAB III	METODE PENELITIAN	35
3.1	Rancangan Penelitian	35
3.2	Identifikasi, Konseptualisasi, dan Operasionalisasi Variabel Penelitian	36
3.2.1	Identifikasi Variabel Penelitian	36
3.2.2	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian	36
3.3	Subjek dan Tempat Penelitian	38
3.4	Teknik Pengumpulan Data	41
3.4.1	Instrumen Penelitian	41
3.4.2	Pelaksanaan Uji Coba	48
3.4.3	Seleksi Aitem	48
3.4.4	Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	49
3.5	Analisis Data	52
3.5.1	Uji Asumsi Dasar	52
3.5.2	Uji Hipotesis	54
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
4.1	Gambaran Subjek Penelitian	55
4.2	Pelaksanaan Penelitian	58
4.3	Hasil Penelitian	59
4.3.1	Deskripsi Hasil Penelitian	59
4.3.2	Hasil Analisis Data Penelitian	62

4.3.3 Uji Hipotesis.....	66
4.4 Pembahasan	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 <i>Blueprint Perceived Social Competence Scale II (PSCS II)</i>	42
Tabel 3.2 <i>Blueprint Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ)</i>	43
Tabel 3.3 <i>Blueprint Psychological Well-Being</i>	46
Tabel 4.1 Data Demografi Responden	56
Tabel 4.2 Rumus Perhitungan Skor Hipotetik Variabel Penelitian.....	60
Tabel 4.3 Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik Variabel Penelitian.....	60
Tabel 4.4 Rumusan Norma Kategorisasi Variabel	61
Tabel 4.5 Kategorisasi Data Variabel.....	61
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	63
Tabel 4.7 Hasil Uji Linearitas	64
Tabel 4.8 Hasil Uji Autokorelasi.....	64
Tabel 4.9 Hasil Uji Multikolinearitas	65
Tabel 4.10 Hasil Uji Heterokedastisitas <i>Rho Spearman</i>	65
Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis	66

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Skema Hubungan antara <i>Problematic Online Gaming</i> dan Kompetensi Sosial, yang dimediasi oleh <i>Psychological Well-Being</i>	31
Gambar 4.1 Diagram Hasil Pengujian Hipotesis Minor.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Instrumen Penelitian.....	83
B. Uji Sample Size <i>G*Power</i>	90
C. Surat Pernyataan Bimbingan	91
D. Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur.....	99
E. Hasil Adaptasi Alat Ukur.....	100
F. Validitas Alat Ukur	106
G. Tampilan <i>Google Form</i> Alat Ukur.....	131
H. Data Penelitian	134
I. Hasil Uji Reliabilitas dan Seleksi Aitem	165
J. Hasil Deskriptif Data Penelitian	168
K. Hasil Analisis Data.....	171
L. Sertifikat Uji Plagiasi.....	185
M. Formulir Keterangan Cek Uji Format Laporan dan Tata Tulis	186