

**ANALISIS MEDIASI ANTARA *FIVE FACTOR MODEL* TERHADAP
KOMPETENSI SOSIAL PADA REMAJA MELALUI *PROBLEMATIC
ONLINE GAMING***

Skripsi

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



Oleh

Siti Khusnul Azizah

2110914320023

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

Juni, 2025

Skripsi

**ANALISIS MEDIASI ANTARA *FIVE FACTOR MODEL* TERHADAP
KOMPETENSI SOSIAL PADA REMAJA MELALUI *PROBLEMATIC ONLINE
GAMING***

dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Khusnul Azizah

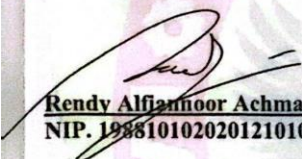
telah dipertahankan di depan dewan penguji

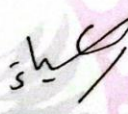
pada tanggal 19 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing Utama


Anggota Dewan Penguji Lain


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

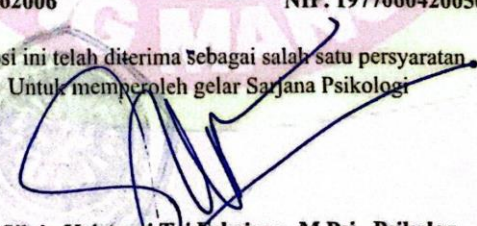

Siti Ra'ivati, S.Psi.I., M.Psi.
NIPPPK. 199212262023212035

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

PERNYATAAN

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, 2 Juni 2025



Siti Khusnul Azizah

NIM. 2110914320023

ABSTRAK

ANALISIS MEDIASI *FIVE FACTOR MODEL* TERHADAP KOMPETENSI SOSIAL REMAJA MELALUI *PROBLEMATIC ONLINE GAMING*

Siti Khusnul Azizah

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh lima dimensi kepribadian *Five Factor Model* terhadap kompetensi sosial dengan *Problematic Online Gaming* (POG) sebagai mediator. Lima dimensi kepribadian yang dikaji meliputi *Extraversion*, *Agreeableness*, *Conscientiousness*, *Emotional Stability (Neuroticism)*, dan *Openness to Experience (Intellect)*. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis mediasi melalui *Hayes PROCESS Macro Model 4* pada perangkat lunak *IBM SPSS 25*. Teknik *bootstrap* digunakan sebanyak 1000 sampel dengan tingkat kepercayaan 95%. Penelitian ini mengambil subjek sebanyak 355 responden yang merupakan remaja di seluruh Indonesia dengan kriteria rentang usia 16-24 Tahun yang aktif bermain *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat dimensi kepribadian — *Extraversion*, *Agreeableness*, *Conscientiousness*, dan *Openness to Experience* — berpengaruh langsung secara signifikan terhadap kompetensi sosial. Sementara itu, *Emotional Stability* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan. Pada jalur mediasi, *Openness* dan *Emotional Stability* berpengaruh terhadap *Problematic Online Gaming*, namun *Problematic Online Gaming* tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kompetensi sosial, sehingga tidak terbukti memediasi hubungan antara kepribadian dan kompetensi sosial. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa kompetensi sosial pada remaja lebih banyak dipengaruhi langsung oleh karakteristik kepribadian, dan bukan melalui perilaku *Problematic Online Gaming*. Temuan ini mengimplikasikan pentingnya penguatan kepribadian positif dalam pengembangan kompetensi sosial remaja.

Kata Kunci: *Five Factor Model*, Kompetensi Sosial, *Problematic Online Gaming*, Mediasi, Remaja

ABSTRACT

MEDIATION ANALYSIS OF THE FIVE FACTOR MODEL ON ADOLESCENTS' SOCIAL COMPETENCE THROUGH PROBLEMATIC ONLINE GAMING

Siti Khusnul Azizah

This study aims to analyze the influence of the Five Factor Model's five personality dimensions on adolescents' social competence, with Problematic Online Gaming (POG) as a mediating variable. The personality dimensions examined include Extraversion, Agreeableness, Conscientiousness, Emotional Stability (Neuroticism), and Openness to Experience (Intellect). A quantitative approach was employed, using mediation analysis through Hayes' PROCESS Macro Model 4 in IBM SPSS 25. The bootstrap technique was applied with 1,000 samples at a 95% confidence level. The study involved 355 respondents, Indonesian adolescents aged 16–24 years who actively play online games. Results showed that four personality dimensions—Extraversion, Agreeableness, Conscientiousness, and Openness to Experience—had a significant direct effect on social competence, while Emotional Stability did not. In the mediation pathway, Openness to Experience and Emotional Stability influenced POG; however, POG did not significantly affect social competence. Therefore, POG did not mediate the relationship between personality traits and social competence. The study concludes that adolescents' social competence is more directly influenced by personality characteristics rather than through Problematic Online Gaming behavior. These findings highlight the importance of fostering positive personality traits in the development of adolescents' social competence.

Keywords: Five Factor Model, social competence, problematic online gaming, mediation, adolescents

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas berkat, rahmat serta taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul "*Analisis mediasi antara Five Factor Model terhadap kompetensi sosial pada remaja melalui Problematic Online Gaming*". Proposal skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi, Universitas Lambung Mangkurat. Penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih, khususnya kepada:

1. Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat Prof. Dr. dr. Syamsul Arifin, M.Pd, FISIPH, FISCAM yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam melaksanakan penelitian ini.
2. Koordinator Program Studi 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 pelaksanaan penelitian ini.
3. Bapak Dr.Rusdi Rusli, M.Psi,Psikolog sebagai dosen pembimbing akademik yang selalu meluangkan waktu untuk memberikan nasihat, masukan, dan semangat kepada penulis.
4. Dosen Pembimbing Utama Bapak Rendy Alfiannoor Achmad,S.Psi.,MA selaku pembimbing utama yang membantu penulis menyelesaikan skripsi dengan baik dengan memberi saran, masukan, dukungan, dan bimbingan.

5. Dosen Pembimbing Pendamping Ibu Risna Febriani, S.Psi.,M.Si selaku pembimbing pendamping skripsi yang membantu penulis menyelesaikan skripsi dengan baik dengan memberi saran, masukan, dukungan, dan bimbingan.
6. Dosen Penguji, Ibu Siti Ra'iyati, S. Psi.I., M. Psi dan Ibu Dr. Emma Yuniarrahmah, S. Psi., MA yang memberikan saran dan masukan dalam skripsi ini agar menjadi lebih baik.
7. Seluruh dosen dan staf akademik di Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat yang telah membantu penulis dalam kelancaran menyelesaikan penelitian ini.
8. Teruntuk kedua orang tua penulis tersayang dan terkasih Bapak Pranowo Yulianto dan Ibu Hariati Puspita Sari yang telah memberikan cinta kasih, doa, dan usaha serta dukungan yang besar kepada penulis sehingga menjadi salah satu alasan besar sebagai motivasi wujud keberhasilan dalam proses pendidikan dan penelitian ini berlangsung. Terima kasih telah memberikan semua jiwa dan raganya serta darah yang mengalir untuk menjadi sandaran terkuat disaat penulis merasa lelah maupun senang.
9. Saudara dan Saudari penulis Didin Eko Harianto, S. P, Anita Dwi Handayani, SKM, Siti Tri Wahyuni, dan Aisyah Dini Nur Azmi yang telah memberikan dukungan emosional, materil, dan spiritual kepada penulis selama perkuliahan hingga menyelesaikan penelitian ini.
10. Serta teman-teman penulis yang turut membantu dan memberikan banyak dorongan untuk penulis selama menempuh masa sarjana: Alisya Aulia Fitri,

Nasywa Anindya Putri, Naomi Ashima, Syifa Najla Ufairah, Intan Novika sari, Nita Aulia dan Amanda Salwa Zhafirah yang telah kebersamai penulis sejak memutuskan untuk menjalani pendidikan sarjana Psikologi di Universitas Lambung Mangkurat.

11. Tak kalah penting untuk diri penulis sendiri Siti Khusnul Azizah, S. Psi, yang telah berjuang keras dan akhirnya sampai di titik ini. Terima kasih raga dan jiwaku tetap memilih untuk bertahan dan tanpa menyerah dalam menghadapi kerasnya kehidupan yang penuh dengan iringan tawa dan tangis melewati banyaknya rintangan dalam pengerjaan penelitian ini, dengan rasa ambisi dan keyakinan tangguh membuktikan bahwa penelitian ini berhasil dengan 7 variabel. Terima kasih telah menunjukkan rasa daya juang yang begitu hebat dan komitmen yang kuat. Bangga dengan dedikasi dan usaha yang telah diberikan untuk mencapai titik ini. *Bounced higher and higher*, Siti Khusnul Azizah, S. Psi.

Selama melakukan penelitian penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna, sehingga penulis mengharapkan pemberian kritik dan saran yang membangun guna penelitian kuantitatif yang lebih baik kedepannya.

Banjarbaru, 7 Maret 2025

Siti Khusnul Azizah

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
1.5 Signifikansi dan Keunikan Penelitian.....	7
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 Memengaruhi Kompetensi Sosial	14
2.2 <i>Big Five Personality</i>	16
2.2.1 Definisi <i>Five Factor Model</i>	16
2.2.2 Dimensi <i>Five Factor Model</i>	17

2.3	<i>Problematic Online Gaming</i>	19
2.3.1	<i>Definisi Problematic Online Gaming</i>	19
2.3.2	<i>Dimensi Problematic Online Gaming</i>	19
2.4	Remaja	22
2.5	Analisis Mediasi <i>Five Factor Model</i> terhadap Kompetensi Sosial pada Remaja melalui <i>Problematic Online Gaming</i>	23
2.6	Landasan Teori	28
2.7	Hipotesis	30
2.7.1	Hipotesis Mayor	30
2.7.2	Hipotesis Minor	31
BAB III	METODE PENELITIAN	33
3.1	Rancangan Penelitian	33
3.2	Identifikasi, Konseptualisasi, dan Operasional Variabel Penelitian	33
3.2.1	Identifikasi Variabel	33
3.2.2	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian ...	34
3.3	Subjek dan Tempat Penelitian	38
3.4	Teknik Pengumpulan Data	40
3.4.1	Instrumen Penelitian	40
3.4.2	Adaptasi Alat Ukur.....	43
3.4.3	Uji Seleksi Aitem, Validasi, dan Reliabilitas Alat Ukur	45
3.4.4	Pelaksanaan Uji Coba.....	51
3.5	Analisis Data	51
3.5.1	UJi Asumsi Dasar	52
3.5.2	Uji Hipotesis.....	53
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
4.1	Gambaran Subjek Penelitian	55
4.2	Pelaksanaan Penelitian	56
4.3	Hasil Penelitian.....	58
4.3.1	Deskripsi Data Penelitian	58
4.3.2	Hasil Analisis Data Penelitian.....	65
4.4	Pembahasan	86

BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	91
	5.1 Kesimpulan.....	91
	5.2 Saran	92
	5.2.1 Bagi Remaja di Indonesia.....	92
	5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya	93
	DAFTAR PUSTAKA	94
	LAMPIRAN.....	100

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 <i>Blueprint</i> Skala Kompetensi Sosial.....	41
Tabel 3.2 <i>Blueprint The IPIP-BFM-25 Questionnaire</i>	41
Tabel 3.3 <i>Blueprint Problematic Online Gaming Questionnaire</i>	42
Tabel 4.1 Rumus Skor Hipotetik Penelitian Dimensi <i>Extraversion</i>	59
Tabel 4.2 Rumus Skor Hipotetik Penelitian Dimensi <i>Openness to New Experience (Intellect)</i>	60
Tabel 4.3 Rumus Skor Hipotetik Penelitian Dimensi <i>Agreeableness</i>	62
Tabel 4.4 Rumus Skor Hipotetik Penelitian Dimensi <i>Neuroticism (Emotional Stability)</i>	62
Tabel 4.5 Rumus Skor Hipotetik Penelitian Dimensi <i>Conscientiousness</i>	66
Tabel 4.6 Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik Variabel <i>Extraversion</i>	67
Tabel 4.7 Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik Variabel <i>Openness to New Experience</i>	67
Tabel 4.8 Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik Variabel <i>Agreeableness</i>	68
Tabel 4.9 Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik Variabel <i>Neuroticism (Emotional Stability)</i>	68
Tabel 4.10 Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik Variabel <i>Conscientiousness</i>	68
Tabel 4.11 Rumus Kategorisasi Variabel <i>Extraversion</i>	69
Tabel 4.12 Rumus Kategorisasi Variabel <i>Openness to New Experience (Intellect)</i>	70
Tabel 4.13 Rumus Kategorisasi Variabel <i>Agreeableness</i>	62
Tabel 4.14 Rumus Kategorisasi Variabel <i>Neuroticism (Emotional Stability)</i>	63
Tabel 4.15 Rumus Kategorisasi Variabel <i>Conscientiousness</i>	63
Tabel 4.16 Kategorisasi Data Variabel Penelitian Dimensi <i>Extraversion</i>	63
Tabel 4.17 Kategorisasi Data Variabel Penelitian Dimensi <i>Openness to Experience (Intellect)</i>	71
Tabel 4.18 Kategorisasi Data Variabel Penelitian Dimensi <i>Agreeableness</i>	64

Tabel 4.19	Kategorisasi Data Variabel Penelitian Dimensi <i>Neuroticism (Emotional Stability)</i>	64
Tabel 4. 20	Kategorisasi Data Variabel Penelitian Dimensi <i>Conscientiousness</i>	65
Tabel 4. 21	Hasil Uji Normalitas Residual	65
Tabel 4. 22	Hasil Uji Linieritas X1-Y, X1-M, M-Y	66
Tabel 4. 23	Hasil Uji Linieritas X2-Y, X2-M, M-Y	67
Tabel 4. 24	Hasil Uji Linieritas X3-Y, X3-M, M-Y	68
Tabel 4. 25	Hasil Uji Linieritas X4-Y, X4-M, M-Y	68
Tabel 4. 26	Hasil Uji Linieritas X5-Y, X5-M, M-Y	68
Tabel 4. 27	Hasil Uji Autokorelasi	69
Tabel 4. 28	Hasil Uji Multikolinieritas	69
Tabel 4. 29	Hasil Uji Linieritas Model X1 (<i>Extraversion</i>), M (Problematic Online Gaming) terhadap Y (Kompetensi Sosial).....	70
Tabel 4. 30	Hasil Uji Linieritas Model X2 (<i>Intellect</i>), M (Problematic Online Gaming) terhadap Y (Kompetensi Sosial).....	70
Tabel 4. 31	Hasil Uji Linieritas Model X1 (<i>Agreeableness</i>), M (Problematic Online Gaming) terhadap Y (Kompetensi Sosial).....	70
Tabel 4. 32	Hasil Uji Linieritas Model X1 (<i>Emotional Stability</i>), M (Problematic Online Gaming) terhadap Y (Kompetensi Sosial).....	71
Tabel 4. 33	Hasil Uji Linieritas Model X1 (<i>Conscientiousness</i>), M (Problematic Online Gaming) terhadap Y (Kompetensi Sosial).....	71
Tabel 4. 34	Hasil Uji Heterokedastisitas <i>Spearman's Rho</i>	72
Tabel 4. 35	Hasil Uji Hipotesis Mayor 1	73
Tabel 4. 36	Hasil Uji Hipotesis Mayor 2	74
Tabel 4. 37	Hasil Uji Hipotesis Mayor 3	75
Tabel 4. 38	Hasil Uji Hipotesis Mayor 4	75
Tabel 4. 39	Hasil Uji Hipotesis Mayor 5	76
Tabel 4. 40	Hasil Uji Hipotesis Minor 1	77
Tabel 4. 41	Hasil Uji Hipotesis Minor 2.....	78

Tabel 4. 42 Hasil Uji Hipotesis Minor 3	79
Tabel 4. 43 Hasil Uji Hipotesis Minor 4	79
Tabel 4. 44 Hasil Uji Hipotesis Minor 5	80
Tabel 4. 45 Hasil Uji Hipotesis Minor 6	81
Tabel 4. 46 Hasil Uji Hipotesis Minor 7	81
Tabel 4. 47 Hasil Uji Hipotesis Minor 8	82
Tabel 4. 48 Hasil Uji Hipotesis Minor 9	83
Tabel 4. 49 Hasil Uji Hipotesis Minor 10	84
Tabel 4. 50 Hasil Uji Hipotesis Minor 11	84

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Skema Analisis Mediasi antara <i>Five Factor Model</i> terhadap Kompetensi Sosial pada Remaja melalui <i>Problematic Online Gaming</i>	27
Gambar 4.1 Gambar Hasil Uji Hipotesis Mayor X1-Y, X1-M, M-Y	85
Gambar 4.2 Gambar Hasil Uji Hipotesis Mayor X2-Y, X2-M, M-Y	85
Gambar 4.3 Gambar Hasil Uji Hipotesis Mayor X3-Y, X3-M, M-Y	85
Gambar 4.4 Gambar Hasil Uji Hipotesis Mayor X4-Y, X4-M, M-Y	86
Gambar 4.5 Gambar Hasil Uji Hipotesis Mayor X5-Y, X5-M, M-Y	86

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Instrumen Penelitian.....	101
A.1 Informasi Penelitian.....	101
A.2 Pesetujuan (<i>Informed Consent</i>)	101
A.3 Data Diri	102
A.4 Kuisiioner KS	104
A.5 Kuisiioner POG	106
A.6 Kuisiioner <i>The IPIP-25-BMF</i>	114
B. Uji Sampel <i>Size G*Power</i>	120
C. Surat Pernyataan.....	121
C.1 Surat Pernyataan Kesiediaan Dosen Pembimbing Utama	121
C.2 Surat Pernyataan Kesiediaan Dosen Pembimbing Pendamping.....	122
C.3 Catatan Skripsi.....	123
D. Bukti Perizinan Penggunaan Skala Alat Ukur	125
D.1 Bukti Perizinan Penggunaan Skala KS.....	125
D.2 Bukti Perizinan Penggunaan Skala POG.....	125
D.3 Bukti Perizinan Penggunaan Skala <i>THE IPIP-BFM-25</i>	126
E. Adaptasi	126
E.1 Prosedur Adaptasi	126
E.2 Tabel Adaptasi	127
E.3 Hasil <i>Expert Judgement</i>	132

F. Hasil Uji coba Keterbacaan	157
-------------------------------------	-----