

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
KUALITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA PESERTA
DIDIK KELAS VII DAN VIII SMP PEMBINAAN
PANGKALPINANG TAHUN AJARAN 2024**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)**

Oleh :

ZALIFA

2124040

Program Studi Psikologi Islam

Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Islam

Kepada:

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK

BANGKA BELITUNG

2026



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM**

Jalan Raya Petaling KM 13 Kec. Mendau Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung 33173
E-mail: komunikasi@iainbb.ac.id
Website: www.iainbb.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME
Nomor : B.09/FD/PP.00.9/01/2026**

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung menerangkan bahwa Mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Zalifa
NIM : 2124040
Program : Strata 1
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam
Program Studi : Psikologi Islam
Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kualitas Komunikasi Interpersonal Pada Peserta Didik Kelas VII dan VIII SMP Pembinaan Pangkalpinang Tahun Ajaran 2024

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal Plagiasi sebesar 25% pada Skripsi yang disusunnya sesudah Munaqosyah dengan nilai cek plagiasi 16%.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Bangka, 05 Januari 2026
Dekan


Prof. Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag.
NIP. 196601051997031001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zalifa

Nim : 2124040

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam

Program Studi : Psikologi Islam

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "**Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Kualitas Komunikasi Interpersonal Pada Peserta Didik Kelas VII Dan VIII SMP Pembinaan Pangkalpinang Tahun Ajaran 2024**" ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri, bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi mana pun. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali yang secara tertulis dijadikan acuan atau kutipan dalam naskah skripsi ini.

Bangka, 26 Mei 2025

Yang Menyatakan



Zalifa

2124040



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM**

Jl. Raya Petaling KM 13, Petaling, Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Babel, 33173

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi
Saudari Zalifa
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
Di Bangka

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, mencermati dan melakukan beberapa kali bimbingan serta mengadakan perbaikan seperlunya, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, maka Kami selaku Pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Zalifa
NIM : 2124040
Prodi : Psikologi Islam
Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kualitas Komunikasi Interpersonal Pada Peserta Didik Kelas VII Dan VIII SMP Pembinaan Pangkalpinang Tahun Ajaran 2024

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Psikologi Islam (S.Psi). Harapan kami, semoga dalam waktu dekat Skripsi ini dapat dimunaqasyahkan.

Demikian dan harap maklum. Atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Bangka, 27 Mei 2025

Pembimbing I

Basri, M.A
NIP. 197303272006041002

Pembimbing II

Wahyu Kurniawan, M.Psi.
NIP.198812252023202128



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jalan Raya Petaling KM 13 Desa Petaling Kecamatan Mendo Barat Kabupaten Bangka, Provinsi Kepulauan
Bangka Belitung 33173

NOTA DINAS KONSULTAN

Hal : Skripsi
Saudari Zalifa

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka
Belitung Di Bangka

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan beberapa kali konsultasi dan mencermati hasil perbaikan, maka kami selaku Konsultan berpendapat bahwa skripsi mahasiswa dibawah ini:

Nama : Zalifa
NIM : 2124040
Prodi : Psikologi Islam
Judul : Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kualitas Komunikasi Interpersonal Pada Peserta Didik Kelas VII dan VIII SMP Pembinaan Pangkalpinang Tahun Ajaran 2024

Telah layak diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung guna memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Psi). Harapan kami, semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat dimunaqasyahkan.

Demikianlah Nota Dinas Konsultan ini kami buat, Atas segala perhatiannya diucapkan banyak terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bangka, 5 Januari 2026

Konsultan I

Prof. Dr. H. Zayadi, M.Ag

NIP. 195903271991031001

Konsultan II

Primalita Putri Distina, M.Psi., Psikolog

NIP. 199110162023212035



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendu Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-Mail: humas@iainsasbabel.ac.id
Website: www.iainsasbabel.ac.id

PENGESAHAN

Nomor: B-495/FD/01/2026

Skripsi dengan judul: Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kualitas Komunikasi Interpersonal Pada Peserta Didik Kelas VII dan VIII SMP Pembinaan Pangkalpinang Tahun Ajaran 2024

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Zalfa
N I M : 2124040
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam
Program Studi : Psikologi Islam

telah dimunaqosyahkan pada hari Selasa tanggal 17 September 2025 dengan nilai B (83,05), dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Psi).

DEWAN SIDANG MUNAQOSYAH

Pembimbing I, Pembimbing II,

Basri, M.A.
NIP. 197303272006041002
Wahyu Kurniawan, M.Psi Psikolog
NIP. 198812252023211028

Penguji I, Penguji II,

Prof. Dr. Zayadi, M.A.
NIP. 195903271991031001
Rimadita Putri Distina, M.Psi., Psikolog
NIP. 199110162023212035

Ketua Panitia

Zulkarnain, M.A.
NIP. 19903022025211016



Bangka, 05 Januari 2026

Prof. Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag

NIP. 196601051997031001

HALAMAN MOTTO

إِنَّ اللَّهَ هُوَ يُغَيِّرُ هَيْئَهُمْ ۖ هُمُ الْمُغَيَّرُونَ هُمُ الْبَاقُونَ

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.”

(QR. Ar-Ra’d: 11)

“Jangan terlalu banyak dipikirin, lakuin aja. Entar tau-tau juga udah selesai. Semangat.”

❧ Zalifa ❧

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Panutanku, ayahanda Saiful dan pintu surgaku ibunda Rosma. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga bapak dan ibu sehat, bahagia selalu dan panjang umur.
2. Teruntuk kakak dan adikku tercinta yaitu Rahmanda dan Sayyid Izza Tun, Terimakasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terimakasih atas semangat dan dukungan serta cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Semoga kalian sehat, bahagia dan sukses dunia akhirat.
3. Teruntuk kekasih tersayang yaitu Riyan Irawan yang telah menemani dari tahun 2017 sampai sekarang, terimakasih atas dukungan, semangat serta menjadi tempat berteduh keluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka selama

proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih atas waktunya, doa yang senantiasa dilantarkan dan seluruh hal baik yang diberikan. Semoga sehat, bahagia dan sukses dunia akhirat.

- Teruntuk teman asrama Ma'had Al-Jami'ah IAIN SAS BABEL. Terimakasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, waktu dan ilmu yang dijalani bersama selama kurang lebih hampir 4 tahun. Semoga sehat, bahagia dan sukses dunia akhirat.
- Teruntuk dosen pembimbing yaitu ibu Chitra Fraghini, M.Psi, bapak Wahyu Kurniawan, M.Psi, bapak Basri, M.A, bapak Prof. Dr. H.Zayadi, M,Ag dan ibu Primalita Putri Distina, M.Psi., Psikolog. Terimakasih atas dukungan, kesabaran dan bimbingannya. Semoga Bapak/Ibu sehat dan sukses dunia akhirat.
- Teruntuk kepala sekolah bapak Taat Prihatin dan yang lain-lain di SMP Pembinaan Pangkalpinang. Terimakasih atas kesempatan dan dukungan yang telah diberikan. Semoga sehat dan sukses dunia akhirat.
- Terakhir untuk diri saya sendiri, Zalifa. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini dan sudah berusaha sampai titik ini. Walau sering kali berputus asa atas apa yang dilakukan dan belum berhasil, namun terima kasih sudah menjadi manusia yang selalu berusaha dan tidak lelah mencoba.

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN KUALITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA PESERTA DIDIK KELAS VII DAN VIII SMP PEMBINAAN PANGKALPINANG TAHUN AJARAN 2024

Zalifa

2124040

Program Studi Psikologi Islam

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam

Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik

Bangka Belitung

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi jaringan internet telah mendorong munculnya berbagai inovasi baru di bidang teknologi, termasuk munculnya *game online* yang dapat dimainkan dengan solo ataupun banyak di berbagai lokasi dan waktu. *Game online* ini dapat memengaruhi aktivitas sosial sehari-hari pemainnya di dunia nyata dan bahkan berefek pada kondisi mental dan kejiwaan jika dimainkan berlebihan. Pernyataan sebelumnya intensitas bermain *game online* memberikan efek pada kualitas komunikasi interpersonal seseorang. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi, wawancara dan kuesioner (angket). Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat korelasi yang positif antara intensitas bermain *game online* dengan kualitas komunikasi interpersonal. Hal ini ditunjukkan uji korelasi menggunakan uji korelasi *Pearson Product Momen* diketahui nilai koefisien korelasi sebesar 0,754 dari jumlah sampel 51 orang dan nilai signifikannya 0,000.

Kata Kunci: Hubungan, *Game Online*, Komunikasi Interpersonal, Peserta Didik

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Rabb semesta alam. Tiada pujian melainkan hanya kepada-Nya. Dialah Allah yang menunjukkan bahwa keberhasilan tidak dapat diraih tanpa kerja keras dan kegigihan. Sholawat dan salam senantiasa kita sampaikan untuk Nabi Muhammad SAW. Rasul yang telah memberikan teladan bagi manusia dalam kerja keras, serta kegigihan dalam mencapai cita-cita. Semoga sholawat dan salam ini tersampaikan pula untuk keluarga dan umatnya.

Alhamdulillah, selama proses penyusunan skripsi ini banyak hal yang dilalui dan dirasakan dan pada akhirnya, siapa yang berasa dijalan yang dutuju maka akan sampai. Oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan perbaikan dari berbagai pihak. Atas bantuan, bimbingan, dan dukungan yang telah diberikan, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Irawan, M.S.I, selaku Rektor IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, Beserta para staf.
2. Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta para staf.
3. Dr. Iqrom Faldiansyah, MA, selaku Wakil Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
4. Oktarizal Drianus, M.Psi., selaku Ketua Prodi Psikologi Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam IAIN Syaikh Abdurrahman Siddiq Bangka Belitung.

5. Chitra Fraghini, M.Psi., selaku Dosen Penasehat Akademik.
6. Basri, M.A., selaku Pembimbing 1.
7. Wahyu Kurniawan, M.Psi., selaku Dosen Pembimbing 2.
8. Prof. Dr. H.Zayadi, M,Ag Psikolog selaku Dosen Penguji 1.
9. Primalita Putri Distina, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Penguji 2.
10. Seluruh dosen IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
11. Terakhir, kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam penyusunan hingga finalisasi penelitian ini peneliti mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya.

Semoga Allah memberikan imbalan yang setimpal atas bantuan dan dukungan serta jerih payah yang diberikan kepada peneliti sehingga skripsi ini terselesaikan. Akhir kata, peneliti berharap semoga penelitian ini bermanfaat bagi pembaca dan penulis.

Bangka, 24 Mei 2025

Penulis



Zalifa

2124040

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING	ii
NOTA DINAS KONSULTAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT KETERANGAN PLAGIASI.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Kegunaan Penelitian.....	10
E. Telaah Pustaka	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	15
A. <i>Game Online</i>	15
1. Pengertian <i>game</i>	15

2. Pengertian <i>game online</i>	15
3. Jenis-jenis <i>game online</i>	16
4. Kelebihan dan kekurangan <i>game online</i>	17
5. Indikator intensitas bermain <i>game online</i>	20
6. Karakteristik bermain <i>game online</i>	21
B. Komunikasi Interpersonal	22
1. Definisi komunikasi	22
2. Definisi komunikasi interpersonal	23
3. Jenis-jenis komunikasi interpersonal	24
4. Tujuan komunikasi interpersonal	25
5. Ciri-ciri komunikasi interpersonal	28
6. Bentuk-bentuk komunikasi interpersonal	30
7. Faktor-faktor komunikasi interpersonal	32
8. Indikator kualitas komunikasi interpersonal	33
C. Perkembangan Remaja	35
1. Pengertian Perkembangan.	35
2. Pengertian Perkembangan Remaja	35
3. Tahapan Perkembangan Remaja	36
D. Hubungan Intensitas bermain <i>Game Online</i> Dengan Kualitas Komunikasi Interpersonal	38
E. Dinamika Hubungan	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian	42

B. Lokasi Penelitian	43
C. Sumber Data.....	43
1. Sumber data primer	43
2. Sumber data sekunder.....	43
D. Populasi Dan Sampel.....	44
1. Populasi	44
2. Sampel.....	44
E. Definisi Konseptual.....	45
1. Intensitas bermain <i>game online</i>	46
2. Kualitas komunikasi interpersonal	46
F. Definisi Operasional.....	46
1. Intensitas bermain <i>game online</i>	47
2. Kualitas komunikasi interpersonal	47
G. Teknik Pengumpulan Data	47
1. Kuesioner atau angket	47
2. Dokumentasi.....	48
H. Instrumen Penelitian	48
1. Rancangan Instrumen Penelitian.....	49
2. Uji Instrumen	50
a. Uji validitas	50
b. Uji reliabilitas.....	52
I. Variabel Penelitian	54
1. Variabel bebas (variabel independent)	54

2. Variabel Terikat (variabel dependent)	55
J. Teknik Analisis Data	56
1. Uji normalitas data	56
2. Uji korelasi	56
K. Prosedur Penelitian	58
1. Persiapan administrasi	58
2. Persiapan alat ukur penelitian	58
3. Uji coba alat ukur	59
4. Pelaksanaan penelitian	59
L. Uji Coba Keterbacaan Alat Ukur Penelitian	59
M. Uji Coba Alat Ukur	61
1. Uji validitas	62
a. Intensitas bermain <i>game online</i>	62
b. Kualitas komunikasi interpersonal	63
2. Uji reliabilitas	64
a. Intensitas bermain <i>game online</i>	65
b. Kualitas komunikasi interpersonal	65
BAB IV HASIL PENELITIAN	67
A. Uji Asumsi Klasik	67
1. Uji normalitas	67
2. Uji linieritas	68
B. Gambaran Umum Hasil Penelitian	69
C. Analisis Deskriptif	70

1. Variabel <i>game online</i>	71
2. Variabel komunikasi interpersonal	73
D. Hasil Dan Pembahasan	75
1. Intensitas bermain <i>game online</i>	75
2. Kualitas komunikasi interpersonal	77
3. Hubungan intensitas bermain <i>game online</i> dengan kualitas komunikasi interpersonal pada peserta didik kelas VII dan VIII SMP Pembinaan Pangkalpinang	79
BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Intrumen Penelitian <i>Game Online</i>	53
Tabel III.2 Intrumen Penelitian komunikasi interpersonal	54
Tabel III.3 Daftar Skala Likert	54
Tabel III.4 Lembar Uji Keterbacaan	65
Tabel III.5 Hasil Uji Keterbacaan	65
Tabel III.6 Tingkat Reliabilitas	70
Tabel III.7 Hasil Reliabilitas <i>Game Online</i>	70
Tabel III.8 Hasil Reliabilitas Komunikasi Interpersonal	70
Tabel IV.1 Hasil Uji Normalitas	72
Tabel IV.2 Hasil Uji Linieritas	74
Tabel IV.3 Hasil Korelasi	75
Tabel IV.4 Kategori Variabel	76
Tabel IV.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Variabel <i>Game Online</i>	78
Tabel IV.6 Distribusi Frekuensi dan Persentase Variabel Komunikasi Interpersonal.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Sertifikat PBAK

Lampiran 3. Surat Keterangan KKN

Lampiran 4. SK Pembimbing