

**Pengaruh permainan *mobile legend* terhadap perilaku agresif aspek verbal remaja
Di Desa Gadung Kabupaten Bangka Selatan**



SKRIPSI

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

Oleh:

FITRA WANDARI

1924009

Program Studi Psikologi Islam

Kepada :

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK
BANGKA BELITUNG**

2026

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 248/In.40/FD/PP.00.9/07/2026

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

Nama : Fitra wandari
NIM : 1924009
Program : Strata 1
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam
Program Studi : Psikologi Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Mobile Legend Terhadap Perilaku Agresif Aspek Verbal Remaja Di Desa Gadung Kabupaten Bangka Selatan

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi sebesar 10% pada Skripsi yang disusunnya sesudah Munaqosyah dengan nilai cek plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangka, 15 Juli 2026
Dekan,



Dr. Iqrom Faldiansyah, MA

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fitra Wandari
NIM : 1924009
Jurusan : Psikologi Islam
Fakultas : Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Permainan Mobile Legends Terhadap Perilaku Agresif Aspek Verbal Remaja di Desa Gadung Bangka Selatan." Ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri, dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi mana pun. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali yang secara tertulis dijadikan acuan/kutipan didalam naskah skripsi ini.

Bangka, 12 Mei 2026

Yang Menyatakan



Fitra Wandari

NIM. 1924009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam

Jl. Raya Petaibug KM 11, Petaibug, Kec. Menda Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Belit, 33173
E-mail: iaibangka@iaibangka.ac.id, iaibangka@iaibangka.ac.id, iaibangka@iaibangka.ac.id, iaibangka@iaibangka.ac.id
Website: www.iaibangka.ac.id

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi
Saudari Fitra Wandari

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

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan beberapa kali konsultasi dan mencermati hasil perbaikan, maka Kami selaku konsultan berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Fitra Wandari

Nim : 1924009

Prodi : Psikologi Islam

Judul : Pengaruh Permainan Mobile Legends Terhadap Perilaku Agresif Aspek Verbal
Remaja di Desa Gadung Bangka Selatan.

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 Psikologi (S.Psi).

Demikian Nota Dinas Konsultan ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing 1

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

Bangka, 12 Mei 2026

Pembimbing II

Yandi Hafizallah, M.A
NIP. 19920229202203001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAM ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
Jalan Mentok, Km. 13 Desa Petaling Kec. Mendo Barat Kab. Bangka Provinsi Kep. Bangka Belitung 33173

NOTA DINAS KONSULTAN

Hal : Skripsi

Saudari Fitra Wandari

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam

IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

Di – Tempat

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 : Fitra Wandari
NIM : 1924009
Fakultas : Dakwah Dan Komunikasi Islam
Program Studi : Psikologi Islam
Judul skripsi : Pengaruh Permainan Mobile Legends Terhadap Perilaku Agresif

Aspek Verbal Remaja Di Desa Gadung Bangka Selata
Telah dapat diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Psikologi
(S.Psi). Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagai mana
mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bangka, 15 Juli 2026

Penguji I

Okta Rizal Drianus, M.Psi
NIP. 198606062019031816

Penguji II

Chitra Fraghini, M.Psi., Psikolog
NIP. 198308292023212020



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

PENGESAHAN

Nomor: B-055/FD/07/2026

Skripsi dengan judul: Pengaruh Permainan Mobile Legend terhadap Perilaku Agresif Aspek Verbal Remaja di Desa Gadung Kabupaten Bangka Selatan
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Fitra Wandari

N.I.M : 1924009

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam

Program Studi : Psikologi Islam

telah dimunagosyahkan pada hari Rabu tanggal 20 Mei 2026 dengan nilai **B (85,00)**, dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi).

DEWAN SIDANG MUNAQOSYAH

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Oktarizal Drianus, M.Psi

NIP. 198606062019031016

Chitra Fraghini, M.Psi., Psikolog

NIP. 198308292023212020

Penguji I,

Penguji II,

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

Yandi Hafizallah, M.A
NIP. 199202292022031003

Ketua Panitia

Bohhori, M.Pd.I
NIP. 198912202025211002

Bangka, 09 Juli 2026



Dr. H. Iqrom Faldiansyah, M.A
NIP. 197607202011011003

HALAMAN MOTTO

“Tiap Lelah Pasti Ada Berkah, Tiap Cobaan Pasti Ada Jalan Keluar, Jangan Berhenti Berjuang, Lengkapi Dengan Doa, Semoga Impian Segera Jadi Nyata ”

(Penulis)

“Yang tidak disadari, akan menjadi takdir kita”

(Das Unbewusste wird zu unserem Schicksal.)

Artinya: Apa yang tidak kita sadari dari diri sendiri, akan mengarahkan hidup kita tanpa sadar. ”

(Sigmund Freud)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim..

Alhamdulillah, dengan segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya serta sholawat dan salam tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat-sahabat dan pengikut-pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang hebat dalam hidup saya, Bapak dan Ibu saya. Keduanya lah yang membuat segala yang tidak mungkin menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan do'a baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepada saya. Saya selamanya bersyukur dengan keberadaan kalian sebagai orangtua saya.

Kepada Bapak dan Ibu Dosen pembimbing, penguji dan pengajar yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun serta mengarahkan saya, memberikan bimbingan yang tiada ternilai, agar saya menjadi lebih baik. Terima kasih banyak untuk Bapak dan Ibu Dosen, jasa kalian semua tidak akan pernah saya lupakan.

Sahabat dan teman-teman yang mungkin tidak bisa saya sebutkan satu persatu keluarga Psikologi Islam angkatan 2019, untuk sahabat PPLK dan SLB YPAC Pangkal Pinang serta sahabat KKN Desa Tanjung Sangkar. Tanpa semangat dan bantuan kalian dalam skripsi ini tidak mungkin sampai disini, terima kasih untuk canda dan tawa kalian. Terima kasih untuk kenangan, kisah, ilmu serta pengalaman yang tidak akan pernah saya lupakan. Sekali lagi saya ucapkan terimakasih banyak untuk semuanya dan semoga Allah membalas semua kebaikan kalian. Aamiin Ya Rabbal'alaamiin

**PENGARUH PERMAINAN *MOBILE LEGEND* TERHADAP PERILAKU AGRESIF
ASPEK VERBAL REMAJA
DI DESA GADUNG KABUPATEN BANGKA SELATAN**

Fitra Wandari

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
Program Studi Psikologi Islam
Institut Agama Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik
Bangka Belitung

ABSTRAK

Permainan daring khususnya Mobile Legends kini sangat populer di kalangan remaja, namun penggunaannya yang berlebihan dikhawatirkan dapat memengaruhi pola perilaku, termasuk timbulnya perilaku agresif seperti aspek ucapan atau verbal. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan permainan *Mobile Legends* terhadap perilaku agresif aspek verbal pada remaja di Desa Gadung, Kabupaten Bangka Selatan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis korelasi Pearson untuk menguji hubungan dan pengaruh antara variabel frekuensi bermain permainan Mobile Legends dengan variabel perilaku agresif aspek verbal.

Berdasarkan pengujian yang dilakukan diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,567$, di mana nilai tersebut lebih besar dari nilai r tabel sebesar 0,290. Hasil uji signifikansi menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$, yang berarti hubungan antara kedua variabel tersebut nyata dan signifikan. Berdasarkan kriteria Sugiyono, rentang nilai 0,40–0,599 dikategorikan memiliki tingkat pengaruh yang sedang, dengan arti bahwa semakin tinggi intensitas remaja bermain permainan Mobile Legends, maka akan semakin tinggi pula tingkat perilaku agresif aspek verbal yang ditunjukkan. Terdapat pengaruh dan korelasi yang nyata serta bersifat sedang antara permainan Mobile Legends dengan perilaku agresif aspek verbal pada remaja Desa Gadung Kabupaten Bangka Selatan.

Kata Kunci: *mobile legends* ;remaja, aspek agresif.

The Influence of Mobile Legends Game on Verbal Aggressive Behavior Among Adolescents in Gadung Village, South Bangka Belitung

Fitra Wandari

Faculty of Da'wah and Islamic Communication

Islamic Psychology Study Program

State Islamic Institute of Sheikh Abdurrahman Siddik

Bangka Belitung

ABSTRACT

Online games, especially Mobile Legends, are currently very popular among adolescents. However, excessive use raises concerns that it may affect behavior patterns, including the emergence of aggressive behavior in verbal aspects. This study was conducted to determine whether there is an influence of Mobile Legends use on verbal aggressive behavior among adolescents in Gadung Village, South Bangka Regency.

This study employed a quantitative approach using Pearson correlation analysis to examine the relationship and influence between the variable of Mobile Legends playing frequency and the variable of verbal aggressive behavior.

The analysis yielded a correlation coefficient of $r = 0.567$, which is greater than the table r value of 0.290. The significance test showed a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, indicating a proven and significant relationship between the two variables. According to Sugiyono's criteria, the range of 0.40–0.599 falls into the moderate influence category, meaning that the higher the intensity of adolescents playing Mobile Legends, the higher their level of verbal aggressive behavior tends to be. In conclusion, there is a proven, significant, and moderately strong correlation between playing Mobile Legends and verbal aggressive behavior among adolescents in Gadung Village, South Bangka Regency.

Keywords: *Mobile Legends, Adolescents, Verbal Aggression*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan Hidayah-Nya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Permainan Mobile Legend Terhadap Perilaku Agresif Aspek Verbal Remaja Di Desa Gadung**”. Shalawat dan salam teruntuk Junjungan Besar Nabi Muhammad Saw. beserta para Sahabatnya, yang telah membuka tabir jahiliyah sehingga terbentang jalan kebenaran yang terang, sebagai jalan keselamatan bagi umat manusia, semoga Nur yang terpancarkan tidak redup diterpa perkembangan zaman.

Dalam Penyusunan skripsi ini penulis banyak mengalami hambatan, namun berkat bantuan, bimbingan, dan kerjasama dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sehingga dengan penuh kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih 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, beserta para staf.
3. Okta Rizal Drianus,M.Psi, selaku Ketua Jurusan Psikologi Islam IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta para staf.
4. Ibu Primalita Putri Distina, M.Psi., Psikolog, selaku Penasehat Akademik.
5. Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag, selaku Pembimbing I.
6. Yandi Hafizallah,M.A, selaku Pembimbing II.
7. Okta Rizal Drianus,M.Psi, selaku Penguji I
8. Chitra Fraghini, M.Psi.,Psikolog, selaku Penguji II.
9. Seluruh dosen IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
10. Bapak saya Romli dan Ibu saya Rohimi atas do'anya, kasih sayang semangat, serta dukungan tiada henti sehingga saya mampu menyelesaikan studi dan skripsi saya dengan baik dan lancar.
11. Adik saya Melsa Atasia, yang telah memberikan semangat sehingga memotivasi saya untuk dapat menjalani kuliah dengan baik.

12. Nenek saya Solihut, yang selalu mendukung dari mulai awal masuk kuliah hingga sekarang, baik dari segi materi ataupun yang lainnya.
13. Teruntuk teman saya yang berjuang dan saling memberikan semangat dalam hal apapun terutama dalam mengerjakan skripsi, Puja Pebiola dan Januari terima kasih banyak untuk semuanya yang mungkin tidak bisa saya sebutkan satu persatu kebaikan yang telah diberikan kepada saya selama ini.
14. Tidak lupa juga saya ucapkan terima kasih kepada rekan-rekan seperjuangan, yang telah membantu proses penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah membalas kebaikan kalian semua dan saya berharap skripsi ini dapat membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Skripsi ini saya buat dengan kemampuan terbaik saya namun saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritikan dan saran yang konstruktif demi perbaikan serta kesempurnaan skripsi di masa yang akan datang.

Bangka, 01 Juli 2026



Peneliti

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
NOTA DINAS PENGUJI.	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Telaah Pustaka.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Perilaku Agresif	14
1. Pengertian Agresif Verbal	14
2. Aspek Agresif	15
3. Agresif Aspek Verbal	15

4. Aspek-Aspek Perilaku Agresif Verbal.	16
5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresif Verbal	18
B. Permainan <i>Mobile Legends</i>	19
1. Pengertian Permainan <i>Online</i>	19
2. Jenis-Jenis Permainan <i>Online</i>	20
3. Dampak Negatif dan Positif Permainan <i>Online</i>	21
4. <i>Mobile Legend</i>	24
C. Remaja.....	25
1. Definisi Remaja	25
2. Kriteria Remaja.....	26
D. Pengaruh Permainan <i>Mobile Legend</i> Terhadap Perilaku Agresif Verbal Remaja	27
E. Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis dan Desain Penelitian.	33
B. Populasi dan Sampel Penelitian	33
C. Lokasi Penelitian	34
D. Identifikasi Variabel Penelitian	34
E. Definisi Konseptual	34
F. Definisi Operasional.....	35
G. Teknik Dan Pengumpulan Data	36
H. Prosedur Penelitian.....	37
I. Uji Coba Alat Ukur Variabel	38
J. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV ANALIS HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Gambaran Umum Responden Penelitian.	40
B. Hasil Penelitian	48
C. Pembahasan.....	50
BAB V PENUTUP.....	53
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	53

DAFTAR PUSTAKA.....	55
----------------------------	-----------