

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU  
PHUBBING PADA MAHASISWA UNIVERSITAS  
TJUT NYAK DHIE MEDAN**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**NURMAWITA LOI  
1929101001**



**PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS TJUT NYAK DHIE  
MEDAN  
2023**

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU  
PHUBBING PADA MAHASISWA UNIVERSITAS  
TJUT NYAK DHIEN MEDAN**

**SKRIPSI**

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi  
Pada Program Studi Psikologi  
Universitas Tjut Nyak Dhien  
Medan**

**Oleh**

**NURMAWITA LOI  
1929101001**

**PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS TJUT NYAK DHIEN  
MEDAN  
2023**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Judul Skripsi** : **PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP  
PERILAKU *PHUBBING* PADA MAHASISWA  
UNIVERSITAS TJUT NYAK DHEN MEDAN**

**Nama Mahasiswa** : **NURMAWITA LOI**

**Nomor Pokok Mahasiswa** : **1929101001**

**Program Studi** : **Psikologi**

**Menyetujui  
Komisi Pembimbing**

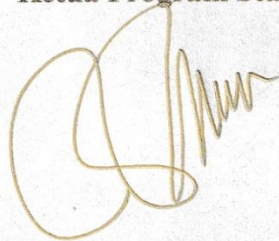


**(Indah Sari Liza Lubis, S.Psi., M.Psi., M.M.)**  
Dosen Pembimbing I



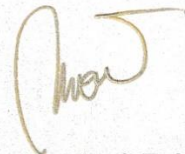
**(Karlina Yunisa, M.Psi, Psikolog)**  
Dosen Pembimbing II

**Ketua Program Studi**



**(Reny Khaerany Nisfiary, S.PdI., M.Psi)**

**Dekan**



**(Indah Sari Liza Lubis, S.Psi., M.Psi, M.M.)**

FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS TJUT NYAK DHEN  
MEDAN

BERITA ACARA UJIAN

UNTUK MEMPERTAHANKAN SKRIPSI BAGI MAHASISWA FAKULTAS  
PSIKOLOGI UNIVERSITAS TJUT NYAK DHEN

Panitia Ujian Skripsi Mahasiswa  
Fakultas Psikologi Universitas Tjut Nyak Dhien  
Dalam Sidang yang Diselenggarakan Pada:

Hari/Tanggal : Kamis, 06 Agustus 2023  
Nama : Nurmawita Loi  
NPM : 192910101  
Program Studi : Psikologi  
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku *Phubbing*  
Pada Mahasiswa Universitas Tjut Nyak Dhien Medan

Ditetapkan : ( A ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat, Memperbaiki/Mengulang  
Tanggal : \_\_\_\_\_  
( ) Tidak Lulus

Panitia Ujian/Tim Penguji  
Ketua



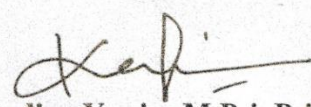
(Indah Sari Liza Lubis, S.Psi., M.Psi., M.M)

Anggota,



(Amelia Alsa, M.Psi, Psikolog)

Anggota,



(Karlina Yunisa M.Psi, Psikolog)



## PERNYATAAN ORIGINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Nurmawita Loi

NPM : 1929101001

Fakultas : Psikologi

Jurusan : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul, **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU PHUBBING PADA MAHASISWA UNIVERSITAS TJUT NYAK DHEN MEDAN** adalah skripsi karya ilmiah saya sendiri dan bukan merupakan skripsi plagiat atau milik orang lain, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah saya sebutkan sumbernya dengan benar dan jelas.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan dan peraturan perundangan yang berlaku.

Medan, 6 Agustus 2023  
Yang Menyatakan,



Nurmawita Loi  
NPM. 1929101001

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Nurmawita Loi

NPM : 1929101001

Fakultas : Psikologi

Program Studi : Psikologi

Tempat, Tanggal Lahir : Teluk Limo, 01 Juli 1999

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Kristen Protestan

Alamat : Desa Teluk Limo  
Kecamatan Pulau-pulau Batu Utara  
Kabupaten Nias Selatan  
Provinsi Sumatera Utara

Email : lojuwita@gmail.com

Pendidikan : 1. SDN 076731 Teluk Limo Tamat Tahun 2011  
2. SMPS Kristen BNKP Pulau Tello Tamat Tahun 2014  
3. SMAN 1 Pulau Tello Tamat Tahun 2018



Medan, 5 Agustus 2023

Nurmawita Loi

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Tjut Nyak Dhien Medan. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan jumlah sampel sebanyak 96 mahasiswa di Universitas Tjut Nyak Dhien Medan. Teknik analisis data menggunakan teknik statistik Uji Validitas Data dan Uji Reliabilitas untuk kuesioner dan Analisis Regresi Linear Sederhana dengan Uji-F dan Uji-t untuk pembuktian Hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh positif terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa di Universitas Tjut Nyak Dhien Medan.

**Kata Kunci** : *Game online* , Perilaku *Phubbing*

## **ABSTRACT**

*The purpose of this study was to determine the effect of online games on phubbing behavior among students at Tjut Nyak Dhien University, Medan. The study used a quantitative method with a total sample of 96 students at Tjut Nyak Dhien University, Medan. Data analysis techniques use statistical techniques Data Validity Test and Reliability Test for questionnaires and Simple Linear Regression Analysis with F-Test and T-Test to prove the hypothesis. The results of the research show that online games have a positive effect on phubbing behavior among students at Tjut Nyak Dhien University, Medan.*

***Keywords: Online games, Phubbing behavior***



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat kesehatan dan kesempatan, akhirnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa Universitas Tjut Nyak Dhien Medan”**, yang diajukan untuk melengkapi tugas di Universitas Tjut Nyak Dhien. Penulis menyadari bahwasannya dalam penulisan skripsi ini penulis melakukan banyak kesalahan dan membutuhkan dukungan moril ataupun materil maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ayah dan Ibu Tersayang selaku Support System yang selalu mendoakan,memberikan semangat dan motivasi kepada penulis sejak awal perkuliahan hingga selesai.
2. Bapak Dr. Irwan Agusnu Putra, S.P., M.P, selaku Rektor Universitas Tjut Nyak Dhien Medan.
3. Ibu Indah Sari Liza Lubis S.Psi.,M.Psi.,M.M, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Tjut Nyak Dhien Medan, sekaligus Dosen Pembimbing I
4. .Ibu Reny Khaerany Nisfiary, S.Pd,I M.Psi, selaku Ketua Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Tjut Nyak Dhien Medan.
5. Ibu Karlina Yunisa M.Psi.,Psikologi Dosen Fakultas Psikologi Universitas Tjut Nyak Dhien Medan, sekaligus Dosen Pembimbing II.
6. Ibu Amelia Alsa M.Psi.,Psikolog, Dosen Penguji Pada Seminar Proposal Dan Sidang Skripsi.

7. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi di lingkungan Universitas Tjut Nyak Dhien Medan, yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama masih duduk dibangku perkuliahan.
8. Abang dan Kakak ( Keluarga Besar Loi ) Yang selalu memberi waktu baik secara materi dan pikiran kepada penulisi sampai dengan selesai.
9. Teman – teman seperjuangan yang telah memberikan dorongan semangat dan kebersamaan yang tidak bisa dilupakan’
10. Dan semua pihak yang telah banyak membantu dalam penulisan laporan tugas akhir ini yang namanya tidak bisa penulis sebut satu persatu.

Akhir kata peneliti berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membaca dan peneliti khususnya. Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini, sekian dan terima kasih

**Medan, 6 Agustus 2023**

**Penulis**

**NURMAWITA LOI**

**NPM : 192910100**

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian .....	7
1.3 Batasan Masalah Penelitian .....	7
.....	
1.4 Rumusan Masalah Penelitian .....	7
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>10</b>
2.1. <i>Game Online</i> .....	10
2.1.1. Pengertian <i>Game Online</i> .....	11
2.1.2. Jenis – Jenis <i>Game Online</i> .....	11
2.1.3. Aspek – Aspek <i>Game Online</i> .....	13
2.1.4. Dampak <i>Game Online</i> .....	14
2.2. <i>Phubbing</i> .....	15
2.2.1. Pengertian <i>Phubbing</i> .....	15
2.2.2. Faktor – faktor <i>Phubbing</i> .....	16
2.2.3. Dampak <i>Phubbing</i> .....	18
2.2.4. Aspek – Aspek <i>Phubbing</i> .....	19
2.3. Hubungan Antara <i>Smartphone</i> Dengan Perilaku <i>Phubbing</i> .....	20
2.4. Kerangka Konseptual .....	24
2.5. Hipotesis .....	25
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	26
3.2. Populasi dan Sampel .....	27
3.3.1. Populasi.....	27
3.3.2. Sampel.....	28

3.3. Variabel Penelitian .....	28
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.4.1. Observasi.....	30
3.4.2. Kuesioner Angket .....	30
3.4.3. Instrumen Penelitian.....	31
3.5. Teknik Analisis Data.....	32
3.5.1. Uji Kualitas Data.....	32
3.5.2. Uji Hipotesis .....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
4.1. Gambaran Objek Penelitian .....	35
4.1.1. Profil Universitas Tjut Nyak Dhien Medan .....	38
4.1.2. Analisis Deskriptif .....	38
4.1.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	39
4.2 Hasil penelitian.....	39
4.3. Tanggapan Responden Terhadap Variabel Penelitian .....	40
4.4. Instrumen Pengujian Data.....	40
4.4.1. Uji Validitas Data .....	42
4.4.2. Uji Reliabilitas .....	42
4.4.3. Analisis Regresi Linier Berganda.....	44
4.4.4. Analisis Kolerasi .....	45
4.4.5. Koefisien Determinasi .....	46
4.5. Pembahasan.....	50
4.5.1. Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Universitas Tjut Nyak Dhien Medan.....	52
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>53</b>
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran .....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.4. Kerangka Konseptual Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku  
*Phubbing* Pada Mahasiswa Universitas Tjut Nyak Dhien Medan ...26

## DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
1.	Populasi .....	29
2.	Operasional variable Penelitian.....	31
3.	Skala Liker .....	33
4.	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	41
5.	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	42
6.	Hasil Uji Validitas Variabel <i>Game Online</i> .....	45
7.	Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku <i>Phubbing</i> .....	46
8.	Reliability Statistics .....	47
9.	Hasil Analisis Regresi .....	48
10.	Model Summary.....	49
11.	Interpretasi Koefisien Korelasi .....	50
12.	Koefisien Determinas.....	50
13.	Uji Hipotesis Simultan .....	53
14.	Uji Hipotesis Parsial .....	56



