

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Komunikasi adalah fondasi penting dalam kehidupan sosial manusia karena melalui proses ini pengirim menyampaikan pesan kepada penerima dan sebaliknya, sehingga tercipta pemahaman bersama. Kemampuan berkomunikasi meliputi berbagai keterampilan seperti menyampaikan pesan secara jelas, mendengarkan secara aktif, memberi umpan balik, dan membaca ekspresi nonverbal yang semua itu sangat dibutuhkan dalam interaksi tatap muka (*face-to-face*). Dalam konteks pembelajaran di sekolah, komunikasi yang efektif sangat krusial: siswa membutuhkan kemampuan ini agar bisa bertanya, berdiskusi, dan bekerjasama dengan teman dan guru secara lancar. Ketika komunikasi berjalan baik, proses belajar menjadi lebih hangat dan kolaboratif; sebaliknya, miskomunikasi bisa menyebabkan salah paham, konflik, atau kesulitan dalam bekerja sama.

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam pola interaksi dan komunikasi generasi muda, khususnya remaja. Salah satu bentuk teknologi digital yang paling banyak digunakan oleh remaja saat ini adalah *game online* berbasis perangkat mobile. Menurut Kuss dan Griffiths dalam Sun, Yu, dan Chen (2024), *game online* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual yang memungkinkan terjadinya interaksi intens antar pemain secara *real-time*. Interaksi tersebut melibatkan pertukaran pesan verbal maupun nonverbal yang berpotensi membentuk kebiasaan komunikasi pemain di luar konteks permainan

Van Tonder et al., (2023), dalam jurnalnya, menunjukkan seberapa besar dampak kompetensi komunikasi interpersonal terhadap kesejahteraan sosial seseorang. Misalnya, sebuah studi dengan sampel 1.191 mahasiswa di Afrika Selatan menemukan bahwa kompetensi komunikasi interpersonal dan harga diri (*self-esteem*) secara

bersama-sama memprediksi 51,9% varians dari perasaan kesepian (*loneliness*) mahasiswa. Selain itu, penelitian di Indonesia oleh Alghzali, (2022) menunjukkan bahwa kompetensi sosial siswa berkorelasi kuat dengan komunikasi interpersonal artinya, siswa yang memiliki keterampilan sosial lebih baik juga cenderung lebih mampu berkomunikasi dengan teman dan guru. Semua temuan ini menegaskan bahwa komunikasi bukan hanya proses mekanis mengirim pesan, melainkan “alat sosial” yang membentuk kedekatan, saling memahami, dan kepercayaan antarmanusia. Karena itu, sangat penting untuk memahami komunikasi terutama komunikasi interpersonal dalam penelitian ini, mengingat peranannya dalam menjembatani interaksi sosial di era di mana media digital (termasuk *game online*) semakin mendominasi cara remaja berkomunikasi.

Komunikasi interpersonal adalah interaksi di mana dua orang atau lebih saling berkomunikasi secara langsung, menggunakan kata-kata maupun ekspresi nonverbal seperti mimik wajah, gestur, dan nada bicara. Karena reaksi langsung bisa dilihat, kita bisa segera menyesuaikan pesan agar lebih mudah dipahami. Kemampuan ini sangat penting dalam membina hubungan sosial yang sehat, karena lewat komunikasi interpersonal kita bisa membangun kepercayaan, empati, dan kerja sama yang baik. Di lingkungan sekolah, siswa yang memiliki kompetensi komunikasi interpersonal yang kuat biasanya lebih mampu berkolaborasi dalam tim, menyelesaikan konflik kecil, dan menciptakan suasana belajar yang lebih produktif.

Beberapa penelitian terbaru mendukung pentingnya kemampuan ini. Misalnya, Sofi et al., (2025) melakukan studi eksperimen di sekolah menengah atas dan menemukan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa termasuk empati, mendengarkan aktif, dan negosiasi. Sebagai tambahan, Anasa & Tambunan, (2025) meneliti strategi komunikasi interpersonal guru PAI di SMA dan menemukan bahwa keterbukaan, umpan balik positif, dan penyesuaian gaya komunikasi guru terhadap karakter siswa secara signifikan memengaruhi motivasi belajar siswa. Temuan-temuan ini menunjukkan

bahwa aspek interpersonal bukan hanya soal berbicara, tetapi juga melibatkan komponen kepercayaan diri, empati, dan interaksi sosial yang adaptif. Karena penelitian-penelitian tersebut sangat relevan, dalam penelitian ini “kompetensi komunikasi interpersonal” diperlakukan sebagai variabel penting yang mungkin dipengaruhi oleh faktor eksternal (misalnya intensitas bermain *game*) maupun faktor internal (misalnya kemampuan penyesuaian sosial siswa).

Perkembangan teknologi digital telah mengubah secara mendasar cara remaja berkomunikasi. Di masa lalu, interaksi remaja banyak terjadi secara tatap muka berbicara langsung, membaca ekspresi wajah, dan merespons sinyal nonverbal. Namun kini, interaksi digital lewat ponsel pintar, media sosial, dan aplikasi pesan instan menjadi semakin dominan. Hal ini mengubah pola komunikasi menjadi lebih singkat, cepat, dan terkadang kurang reflektif. Remaja cenderung menggunakan aplikasi seperti WhatsApp, Instagram, dan platform sejenis untuk berkomunikasi, bukan lagi hanya bertemu atau berbicara langsung di ruang fisik.

Dalam penelitian Ramadhani & Jatnika (2025) dikemukakan bahwa interaksi sosial remaja melalui media digital bisa memperbesar rasa keterasingan karena komunikasi virtual kadang tidak bisa menggantikan kedalaman emosi yang terbentuk dalam interaksi fisik. Salah satu mekanisme psikologis yang terlibat adalah disinhibisi online kondisi di mana seseorang merasa kurang terkendali atau lebih berani mengungkapkan pikiran negatif dan agresif melalui dunia maya. Selain itu, penelitian kualitatif di kalangan remaja di Desa Sukabares. Safitri et al., (2025) melaporkan bahwa penggunaan smartphone telah menggeser pola komunikasi tradisional ke komunikasi mediated (dalam bentuk pesan teks). Hal ini memengaruhi cara remaja mengekspresikan diri dan berinteraksi: interaksi tatap muka yang biasanya mengandung nuansa empatik menjadi lebih “kering” karena kehilangan elemen nonverbal yang kaya. Perubahan ini tidak hanya berdampak pada hubungan antar teman sebaya, tetapi juga pada bagaimana remaja memproses identitas mereka di dunia sosial digital yang kadang penuh tekanan ekspektasi.

Karena perubahan pola komunikasi ini sangat mendasar, penelitian tentang komunikasi interpersonal siswa di era digital tidak bisa dilepaskan dari konteks digitalisasi tersebut. Dalam konteks penelitian ini, sangat penting untuk memahami bagaimana intensitas interaksi digital (termasuk bermain *game online*) dapat mengubah kualitas komunikasi interpersonal siswa di kehidupan nyata, terutama dalam situasi tatap muka di sekolah. Pemahaman ini akan membantu merumuskan dampak positif maupun negatif dari perubahan pola komunikasi yang dibawa oleh dunia digital.

Intensitas bermain *game* merujuk pada tingkat keterlibatan seseorang dalam aktivitas bermain, yang meliputi durasi bermain, frekuensi, Atensi dan kegiatan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pada remaja, intensitas bermain *game* seringkali dipengaruhi oleh motivasi rekreasi, kompetitif, hingga kebutuhan sosial berbasis komunitas daring. Namun, intensitas yang tinggi dapat membentuk pola interaksi digital yang berulang, termasuk penggunaan bahasa dan ekspresi yang dibawa dari lingkungan *game* ke kehidupan nyata. Studi-studi terbaru menunjukkan bahwa semakin sering seorang remaja terlibat dalam permainan online, semakin besar kemungkinan perilaku komunikasi digitalnya memengaruhi cara mereka berinteraksi secara interpersonal di dunia nyata, baik dalam bentuk kerja sama maupun konflik (Walsh et al., 2024) dan (Sun et al., 2024). Dengan demikian, intensitas bermain *game* menjadi variabel penting untuk dianalisis dalam memahami perubahan pola komunikasi interpersonal siswa.

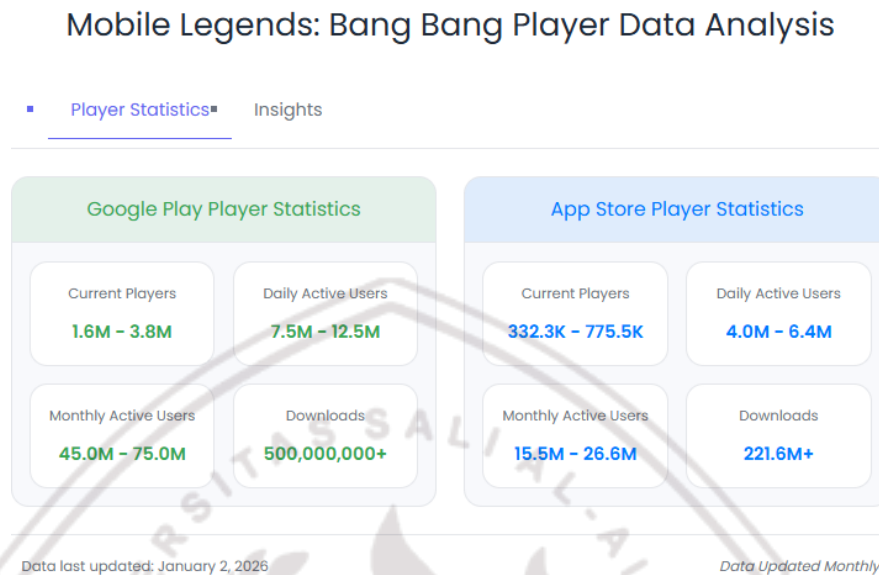
Kemampuan komunikasi interpersonal bagi siswa di lingkungan sekolah berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran, kerja kelompok, hingga interaksi sosial dengan teman. Oleh karena itu, faktor-faktor yang dapat memengaruhi cara siswa berkomunikasi perlu diteliti lebih jauh, terutama penggunaan media digital yang berkaitan dengan intensitas bermain *game online*. Salah satu permainan yang populer di kalangan remaja adalah *Mobile Legends: Bang-Bang* (MLBB).

Muslim dalam Tri et al., (2023) menjelaskan bahwa *Mobile Legends* merupakan *game* MOBA (*Mobile Online Battle Arena*) yang dikembangkan oleh

Moonton dan dapat dimainkan pada perangkat *Android* maupun *iOS*. Permainan ini menggabungkan lima pemain dalam satu tim (5 vs 5) untuk saling menyerang dan mempertahankan base masing-masing. Setiap pemain dapat memilih karakter (*hero*) dengan kemampuan dan peran (*role*) yang berbeda-beda, sehingga diperlukan strategi dan koordinasi tim untuk memenangkan pertandingan. *Mobile Legends: Bang-Bang* sebagai salah satu *game mobile* dengan jumlah pemain terbanyak di Indonesia menghadirkan intensitas interaksi yang tinggi antar pemain melalui fitur komunikasi seperti *chat* teks, *voice chat*, dan kerja sama tim. Menurut Chen dan Chang dalam Walsh et al. (2024), intensitas bermain *game* yang tinggi dapat meningkatkan frekuensi keterlibatan individu dalam komunikasi berbasis kompetisi, yang dalam jangka panjang berpotensi memengaruhi pola komunikasi interpersonal di dunia nyata. Hal ini menunjukkan bahwa semakin sering dan lama seseorang terlibat dalam aktivitas bermain *game*, semakin besar kemungkinan nilai, bahasa, serta sikap komunikasi dalam *game* terbawa ke dalam kehidupan sosial sehari-hari.

Mobile Legends menyediakan berbagai fitur komunikasi seperti *chat-in-game*, *quick chat*, *battle signal*, hingga *voice chat* yang memudahkan pemain untuk berinteraksi dengan tim maupun lawan. Namun, fitur ini sering disalahgunakan sebagai media untuk mengumpat, menyalahkan anggota tim, atau mengejek lawan dengan bahasa tidak pantas (*toxic*). Fenomena ini semakin sering muncul seiring meningkatnya intensitas bermain. Sun, Yu, dan Chen (2024) menemukan bahwa pemain dengan keterlibatan bermain yang tinggi lebih cenderung menunjukkan perilaku verbal yang *toxic*. Kondisi tersebut dikhawatirkan memengaruhi cara pemain berkomunikasi dalam kehidupan nyata, terutama dalam konteks etika dan adaptasi sosial.

Gambar 1. 1 Statistik pemain Mobile Legends



Sumber: (<https://activeplayer.io/mobile-legends-bang-bang/>)

Berdasarkan informasi dari *Activeplayer.io*, popularitas *Mobile Legends: Bang-Bang* tidak hanya terlihat dari penggunaannya dikalangan pelajar, tetapi juga tercermin dari jumlah pemain aktif secara global. Berdasarkan data dari platform analisis pemain *ActivePlayer* (2026), *Mobile Legends* memiliki sekitar 45–75 juta pemain aktif bulanan (*Monthly Active Users*) di Google Play Store dan 15,5–26,6 juta pemain aktif bulanan di App Store. Selain itu, jumlah pemain aktif harian (*Daily Active Users*) diperkirakan mencapai 7,5–12,5 juta pengguna. Data ini menunjukkan bahwa *Mobile Legends* merupakan salah satu *game mobile* dengan tingkat intensitas penggunaan yang sangat tinggi dan berkelanjutan. Tingginya jumlah pemain aktif tersebut mengindikasikan bahwa interaksi sosial di dalam *game* terjadi secara masif dan berulang, sehingga berpotensi memengaruhi pola komunikasi dan perilaku interpersonal para pemain, khususnya remaja.

Di sisi lain, MLBB juga memiliki nilai positif sebagai wadah kompetisi dalam ranah *e-sport*, mendorong pemain untuk menunjukkan kemampuan mereka dan

berpartisipasi dalam turnamen. *Game* ini bahkan kerap dijadikan sebagai kegiatan non-akademik di sekolah, seperti pada acara pentas seni atau bulan bahasa. Salah satu sekolah yang menerapkan hal ini adalah SMAN 1 Baleendah.

SMAN 1 Baleendah merupakan salah satu sekolah favorit di Kabupaten Bandung dengan jumlah siswa kelas X keseluruhan 563 siswa, yang diantaranya terdapat kelas 235 siswa laki-laki untuk tahun ajaran 2025-2026. Siswa laki-laki kelas X dipilih sebagai sampel penelitian karena mereka sedang berada pada fase adaptasi terhadap lingkungan sekolah barunya. Namun, tidak semua siswa dapat beradaptasi dengan baik. Wahyuni et al., (2024) menyebutkan bahwa kemampuan penyesuaian diri dipengaruhi oleh kondisi fisik, psikologis, dan kepribadian individu. Dengan populasi siswa laki-laki kelas X yang cukup besar, penelitian mengenai kemungkinan adanya hubungan antara intensitas bermain MLBB dengan kemampuan komunikasi interpersonal menjadi relevan untuk dilakukan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa seberapa banyak seseorang bermain *game online* berhubungan dengan cara mereka berkomunikasi. Penelitian oleh Sun et al., (2025) menemukan bahwa semakin sering seseorang bermain *game online*, semakin tinggi kemungkinan mereka menggunakan ucapan yang bersifat kasar atau merugikan orang lain. Di sisi lain, Brazaville & Basuni, (2023) mengatakan bahwa intensitas bermain *game online* sangat memengaruhi kemampuan seseorang berkomunikasi dengan orang lain di dalam keluarga. Meski demikian, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengupas pengaruh intensitas bermain *game Mobile Legends* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal di lingkungan sekolah, terutama pada siswa kelas X. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan agar bisa melengkapi informasi yang belum lengkap.

1.2. Rumusan Masalah dan Identifikasi Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini disusun untuk mengarahkan fokus penelitian agar tetap sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Sugiyono dalam

(Pratama et al., 2023), rumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian yang disusun berdasarkan latar belakang masalah dan berfungsi sebagai pedoman dalam proses pengumpulan serta analisis data. Dengan demikian, rumusan masalah dalam penelitian ini dirancang untuk mengkaji secara empiris hubungan antara intensitas bermain *game Mobile Legends* dan kemampuan komunikasi interpersonal siswa

1.2.1. Rumusan Masalah

Seberapa besar pengaruh intensitas bermain *game Mobile Legends* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X di SMAN 1 Baleendah?

1.2.2. Identifikasi masalah

1. Seberapa besar pengaruh frekuensi bermain *game Mobile Legends* terhadap keterbukaan, empati, sikap pendukung, sikap positif dan kesetaraan siswa kelas X di SMAN 1 Baleendah.
2. Seberapa besar pengaruh durasi bermain *game Mobile Legends* terhadap keterbukaan, empati, sikap pendukung, sikap positif dan kesetaraan siswa kelas X di SMAN 1 Baleendah.
3. Seberapa besar pengaruh atensi bermain *game Mobile Legends* terhadap keterbukaan, empati, sikap pendukung, sikap positif dan kesetaraan siswa kelas X di SMAN 1 Baleendah.
4. Seberapa besar pengaruh emosional bermain *game Mobile Legends* terhadap keterbukaan, empati, sikap pendukung, sikap positif dan kesetaraan siswa kelas X di SMAN 1 Baleendah.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian sebagai berikut:

1.3.1. Maksud penelitian

Maksud penelitian ini adalah mengetahui apakah ada Pengaruh Intensitas Bermain *game Mobile Legends* dengan Komunikasi Interpersonal Siswa kelas X.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini Adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh Frekuensi bermain *game Mobile Legends* terhadap keterbukaan, empati, sikap pendukung, sikap positif dan kesetaraan siswa kelas X di SMAN 1 Baleendah.
2. Pengaruh Durasi bermain *game Mobile Legends* terhadap keterbukaan, empati, sikap pendukung, sikap positif dan kesetaraan siswa kelas X di SMAN 1 Baleendah.
3. Pengaruh Atensi bermain *game Mobile Legends* terhadap keterbukaan, empati, sikap pendukung, sikap positif dan kesetaraan siswa kelas X di SMAN 1 Baleendah.
4. Pengaruh Emosional bermain *game Mobile Legends* terhadap keterbukaan, empati, sikap pendukung, sikap positif dan kesetaraan siswa kelas X SMAN 1 Baleendah

1.4. Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap, hasil dari penelitian ini dapat berguna baik secara akademis maupun praktis sebagai sumbangan dalam menambah pengetahuan Ilmu Komunikasi.

1.4.1. Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan Ilmu Komunikasi, khususnya dalam memahami pengaruh intensitas bermain *game* online terhadap komunikasi interpersonal. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa, peneliti, maupun akademisi dalam mengembangkan kajian serupa, memperluas teori, serta menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang relevan. Selain itu, manfaat akademis penelitian ini meliputi:

1. Memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan kajian Ilmu Komunikasi, khususnya terkait hubungan antara intensitas bermain *game* online dan komunikasi interpersonal.
2. Memperkaya literatur akademik mengenai fenomena penggunaan *game* online seperti *Mobile Legends* dalam konteks perilaku komunikasi remaja.

3. Menjadi referensi ilmiah bagi mahasiswa dan peneliti lain dalam mengkaji topik serupa, baik menggunakan pendekatan kuantitatif maupun metode lainnya.
4. Memberikan dasar konseptual bagi pengembangan variabel penelitian seperti frekuensi, durasi, atensi, dan aspek emosional dalam aktivitas bermain *game*.
5. Menjadi bahan perbandingan bagi penelitian selanjutnya yang membahas pengaruh media digital terhadap komunikasi interpersonal.
6. Mendorong pengembangan model penelitian baru terkait hubungan antara media hiburan dan perilaku sosial remaja.
7. Memberikan kontribusi terhadap kajian komunikasi interpersonal di era digital, khususnya pada kalangan pelajar.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak dalam memahami pengaruh intensitas bermain *game online*, khususnya *Mobile Legends*, terhadap komunikasi interpersonal siswa. Adapun manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi kepada pihak sekolah mengenai dampak aktivitas bermain *game online* terhadap komunikasi interpersonal siswa.
2. Menjadi bahan pertimbangan bagi Guru Bimbingan dan Konseling (BK) dalam menyusun program pembinaan komunikasi interpersonal siswa.
3. Membantu orangtua dalam memahami pola perilaku anak terkait intensitas bermain *game* dan dampak terhadap interaksi sosial.
4. Menjadi dasar dalam merancang strategi komunikasi efektif untuk meningkatkan kemampuan interpersonal siswa.
5. Memberikan edukasi kepada siswa agar lebih bijak dalam mengatur waktu bermain *game online*.
6. Membantu pihak sekolah dalam menyusun kebijakan terkait penggunaan *gadget* dan *game* di lingkungan pendidikan.

7. Menjadi referensi bagi praktisi pendidikan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang seimbang antara hiburan dan interaksi sosial.
8. Memberikan gambaran empiris mengenai hubungan frekuensi, durasi, atensi dan aspek emosional dalam bermain *game* terhadap komunikasi interpersonal.
9. Mendorong penyusunan program edukasi digital yang sehat dan terarah bagi siswa.
10. Menjadi bahan evaluasi bagi pihak terkait dalam meningkatkan kualitas sosial di lingkungan sekolah.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian Dan Istilah

Adapun ruang lingkup penelitian dan istilahnya adalah sebagai berikut:

1.5.1. Ruang Lingkup Wilayah /Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Baleendah Kabupaten Bandung. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada fenomena meningkatnya penggunaan *game* online di kalangan pelajar, khususnya *Mobile Legends: Bang-Bang*. Fenomena ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa *game Mobile Legends* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi media interaksi sosial antar pemain. Dalam penelitian (Dimas et al., 2024) ditemukan bahwa komunikasi interpersonal menjadi bentuk komunikasi yang dominan dalam komunitas pemain *Mobile Legends*, baik secara verbal maupun nonverbal.

1.5.2. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah:

1. Intensitas bermain *game Mobile Legends*
2. Kemampuan komunikasi interpersonal

Subjek penelitian adalah siswa laki-laki kelas X SMAN 1 Baleendah yang aktif bermain *game Mobile Legends*. Penelitian Sulkifli et al., (2025) menunjukkan bahwa *Mobile Legends* tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga berperan sebagai ruang sosial yang membentuk pola komunikasi interpersonal generasi Z. Selain itu,

penelitian Nayottama et al., (2025) menemukan bahwa komunikasi dalam *game* ini bersifat dinamis, mencakup komunikasi verbal dan nonverbal yang digunakan untuk koordinasi tim dan membangun hubungan sosial.

1.5.3. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama empat bulan, yaitu dari bulan Maret hingga Juni 2026. Pada tahap awal, kegiatan penelitian diawali dengan penyusunan proposal penelitian yang mencakup Bab I, Bab II, dan Bab III pada bulan Maret 2026. Selanjutnya, sidang Usulan Penelitian (UP) dijadwalkan pada minggu kedua bulan Mei 2026 sebagai tahap evaluasi dan persetujuan terhadap rancangan penelitian yang telah disusun.

Setelah memperoleh persetujuan dari sidang Usulan Penelitian, peneliti melaksanakan kegiatan pengumpulan data di lapangan pada minggu pertama bulan Juni 2026. Data yang berhasil diperoleh kemudian diolah dan dianalisis sebagai dasar penyusunan hasil penelitian dan pembahasan yang dituangkan dalam Bab IV serta penyusunan kesimpulan dan saran pada Bab V. Kegiatan penyusunan kedua bab tersebut dilaksanakan pada minggu kedua bulan Juni 2026.

Pada tahap akhir, peneliti melakukan revisi, penyempurnaan, dan perbaikan terhadap keseluruhan hasil penelitian berdasarkan masukan yang diperoleh. Proses ini dilakukan pada minggu kedua hingga akhir bulan Juni 2026 sehingga seluruh rangkaian kegiatan penelitian dapat diselesaikan sesuai dengan jadwal yang telah disusun.

1.5.4. Ruang Lingkup Substansi Penelitian

Penelitian ini membatasi fokus pada dampak tingkat intensitas bermain *game Mobile Legends* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Menurut Chaplin dalam Brazaville (2023), Intensitas meliputi frekuensi dan durasi, atensi dan emosional. Sementara itu, komunikasi interpersonal dibatasi pada lima aspek, yaitu keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesetaraan. Penelitian ini tidak

meninjau aspek lain seperti kecanduan *game*, prestasi belajar, atau faktor dari keluarga dan lingkungan luar sekolah.

1.6. Istilah dan Konsep Penting

Untuk memperjelas pemahaman, berikut penjelasan beberapa istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini:

1.6.1. Intensitas

Intensitas bermain menggambarkan seberapa besar keterlibatan siswa dalam bermain *game Mobile Legends*. Skala intensitas diadopsi dari penelitian sebelumnya (Haqq dalam Budiawan 2024) yang dibuat berdasarkan aspek intensitas yang didapat dari definisi menurut (Chaplin dalam brazaville, 2023) yaitu: frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan emosional. diukur melalui seberapa sering dan lama mereka bermain dalam waktu tertentu. Intensitas bermain *game* online dalam penelitian yang ditulis oleh Nengah Budiawan, Nova Nurwinda Sari, , Budiawan dan Sujiah (2024) dalam Jurnal Keperawatan Profesional (KEPO) dipahami sebagai tingkat keterlibatan individu dalam aktivitas bermain *game* yang mencakup beberapa aspek utama. Dalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa intensitas bermain *game* online adalah frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, serta keterlibatan emosional individu dalam bermain permainan multiplayer melalui internet Budiawan et al., (2024). Definisi ini menekankan bahwa intensitas tidak hanya diukur dari durasi bermain, tetapi juga dari kualitas keterlibatan psikologis pemain.

Lebih lanjut Budiawan & Sari, (2024) menegaskan bahwa intensitas bermain memiliki dimensi yang kompleks, di mana frekuensi bermain menunjukkan seberapa sering individu terlibat dalam aktivitas *game*, sedangkan durasi menggambarkan lamanya waktu yang dihabiskan dalam setiap sesi maupun akumulasi harian. Sementara itu, aspek perhatian penuh dan keterlibatan emosional menunjukkan bahwa pemain tidak sekadar bermain, tetapi juga mengalami keterikatan secara kognitif dan afektif terhadap permainan tersebut (Budiawan et al., 2024).

Dalam konteks penelitian tersebut, intensitas bermain juga dikaitkan dengan kondisi lingkungan dan kebiasaan individu. Budiawan et al. (2024) menyebutkan bahwa intensitas bermain yang tinggi dapat dipengaruhi oleh lingkungan yang kurang terkendali serta interaksi sosial dalam *game* online. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas bermain bukan hanya variabel perilaku individual, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor eksternal yang memperkuat kebiasaan bermain secara berulang (Budiawan dalam Budiawan et al., 2024).

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa konsep intensitas bermain dalam jurnal ini merujuk pada tingkat keterlibatan menyeluruh individu dalam aktivitas *game* online, yang diukur melalui frekuensi, durasi, fokus perhatian, dan keterlibatan emosional. Pendekatan ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif dibandingkan hanya melihat lamanya waktu bermain saja.

1.6.2. Game Online

Game online dalam jurnal yang ditulis oleh Made Agung Darmawan dan Darmawan, Wilani (2025): Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi dipahami sebagai jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utama dalam penggunaannya. Dalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa *game online* adalah permainan yang membutuhkan koneksi internet agar dapat dimainkan dan berfungsi sebagai sarana hiburan bagi penggunanya Darmawan & Wilani, (2025) . Definisi ini menegaskan bahwa karakter utama *game online* terletak pada konektivitas jaringan serta interaksi yang terjadi secara daring.

Lebih lanjut, Darmawan et al. (2025) menjelaskan bahwa *game online* tidak hanya dimainkan melalui komputer, tetapi juga telah berkembang dan dapat diakses melalui smartphone seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* merupakan produk teknologi yang fleksibel dan mudah diakses oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa Darmawan & Wilani, (2025).

Dalam jurnal tersebut juga dikutip pendapat Syahrani (2015) yang menyatakan bahwa *game online* merupakan permainan berbasis jaringan internet yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara langsung dengan pemain lain dalam satu waktu. Pendapat ini menekankan bahwa *game online* tidak hanya bersifat individual, tetapi juga melibatkan aspek sosial berupa interaksi antar pemain dalam dunia virtual (Syahrani dalam Darmawan & Wilani, 2025).

Selain sebagai sarana hiburan, Darmawan et al. (2025) menegaskan bahwa *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, terutama pada anak-anak, seperti perilaku, motivasi belajar, komunikasi, serta kesehatan fisik dan mental. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* bukan sekadar aktivitas rekreasi, tetapi juga fenomena sosial dan psikologis yang memiliki dampak luas terhadap perkembangan individu (Darmawan dalam Darmawan & Wilani, 2025). Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa *game online* adalah permainan berbasis internet yang memungkinkan interaksi antar pemain secara daring, berfungsi sebagai hiburan, serta memiliki pengaruh multidimensional terhadap aspek kognitif, sosial, dan perilaku individu.

1.6.3. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah proses membagi informasi secara langsung antarindividu yang mencakup ucapan dan tindakan. Komunikasi ini ditandai oleh adanya keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesetaraan (DeVito, 2013). Komunikasi interpersonal dalam jurnal yang ditulis oleh Anggraini et al., (2022) dalam Jurnal Multidisiplin Dehasen dipahami sebagai proses komunikasi yang berlangsung secara langsung antar individu, terutama melalui tatap muka. Dalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan antara dua orang atau lebih yang memungkinkan adanya respon langsung dari pihak yang terlibat (Anggraini dalam Anggraini et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal memiliki karakter utama berupa interaksi langsung dan adanya timbal balik secara cepat.

Lebih lanjut, komunikasi interpersonal juga didefinisikan sebagai komunikasi yang melibatkan hubungan yang jelas antara individu yang saling terhubung. Pendapat ini diperkuat oleh DeVito yang dikutip dalam jurnal tersebut, bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antara dua orang yang memiliki hubungan tertentu dan saling terhubung dalam suatu konteks interaksi (DeVito dalam Anggraini et al., 2022). Dengan demikian, komunikasi interpersonal tidak hanya sekadar pertukaran pesan, tetapi juga mencerminkan adanya hubungan sosial yang mempengaruhi makna komunikasi itu sendiri.

Selain itu, Deddy Mulyana dalam jurnal yang sama menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal memungkinkan setiap orang untuk menangkap reaksi lawan bicara secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal (Mulyana dalam Anggraini et al., 2022). Artinya, komunikasi interpersonal memiliki keunggulan dalam hal kejelasan pesan karena adanya ekspresi wajah, bahasa tubuh, serta intonasi suara yang memperkuat makna komunikasi.

Dalam perspektif yang lebih luas, komunikasi interpersonal juga dipandang sebagai proses dua arah (*two-way communication*) yang melibatkan pertukaran peran antara komunikator dan komunikan secara bergantian. Proses ini memungkinkan terjadinya umpan balik yang cepat sehingga pesan yang disampaikan dapat segera diklarifikasi atau diperbaiki (Anggraini dalam Anggraini et al., 2022). Hal ini menegaskan bahwa komunikasi interpersonal bersifat dinamis dan berkelanjutan dalam membangun hubungan antar individu. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa komunikasi interpersonal dalam jurnal ini merujuk pada proses komunikasi langsung antar individu yang melibatkan hubungan sosial, pertukaran pesan secara dua arah, serta adanya umpan balik yang cepat baik secara verbal maupun nonverbal. Konsep ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal merupakan bentuk komunikasi yang paling efektif dalam membangun pemahaman dan hubungan antar manusia.

1.6.4. *Mobile Legends: Bang-Bang*

Gambar 1. 2 *Mobile Legends: Bang-Bang*



Sumber: (<https://erafone.com/artikel/post/akun-mobile-legends-hilang-jangan-panik-ikuti-3-cara-berikut-untuk-mengembalikannya>)

Mobile Legends: Bang-Bang adalah game online berbasis ponsel dengan genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan bekerja sama secara *real-time* dalam satu tim. Muslim dalam (Tri et al., 2023) menjelaskan bahwa *Mobile Legends* merupakan game MOBA (*Mobile Online Battle Arena*) yang dikembangkan oleh Moonton dan dapat dimainkan pada perangkat *Android* maupun *iOS*. Permainan ini menggabungkan lima pemain dalam satu tim (5 vs 5) untuk saling menyerang dan mempertahankan base masing-masing. Setiap pemain dapat memilih karakter (*hero*) dengan kemampuan dan peran (*role*) yang berbeda-beda, sehingga diperlukan strategi dan koordinasi tim untuk memenangkan pertandingan. *Mobile Legends: Bang-Bang* sebagai salah satu game mobile dengan jumlah pemain terbanyak di Indonesia menghadirkan intensitas interaksi yang tinggi

antar pemain melalui fitur komunikasi seperti *chat* teks, *voice chat*, dan kerja sama tim. Menurut Chen dan Chang dalam Walsh et al. (2024), intensitas bermain *game* yang tinggi dapat meningkatkan frekuensi keterlibatan individu dalam komunikasi berbasis kompetisi, yang dalam jangka panjang berpotensi memengaruhi pola komunikasi interpersonal di dunia nyata.

1.6.5. Siswa Kelas X SMAN 1 Baleendah

Gambar 1. 3 Logo SMAN 1 Baleendah

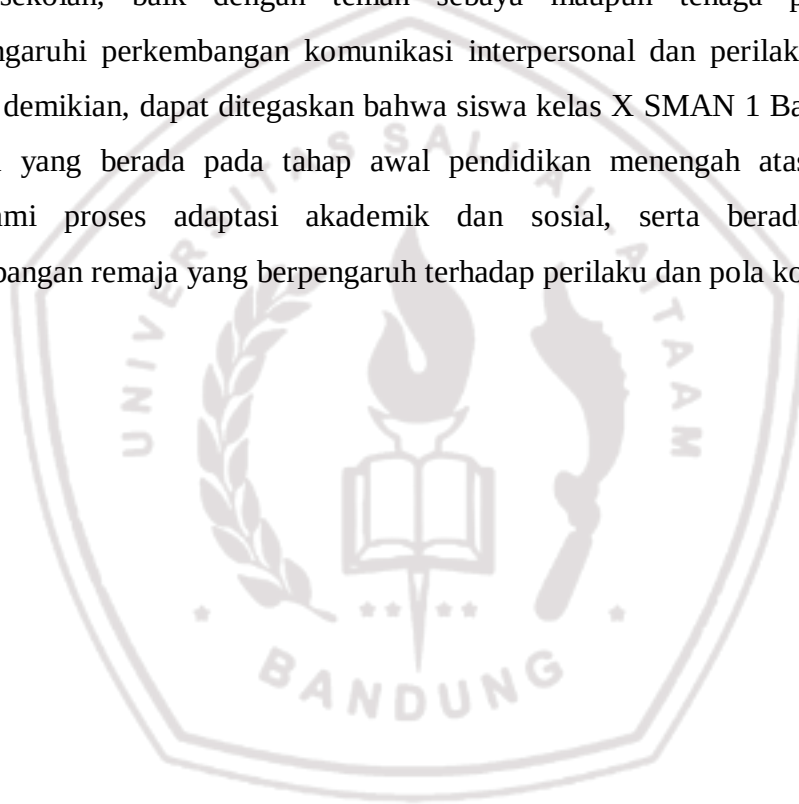


Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/SMA_Negeri_1_Baleendah

Siswa kelas X SMAN 1 Baleendah merujuk pada peserta didik yang sedang menempuh pendidikan di tingkat pertama jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), khususnya di SMAN 1 Baleendah. Secara umum, siswa kelas X berada pada rentang usia remaja awal hingga pertengahan, yaitu sekitar 15–16 tahun, yang merupakan fase transisi dari pendidikan menengah pertama menuju pendidikan menengah atas. Pada tahap ini, siswa mulai mengalami perkembangan kognitif, emosional, dan sosial yang lebih kompleks dibandingkan tahap sebelumnya. Dalam konteks pendidikan, siswa kelas X juga dapat dipahami sebagai individu yang sedang berada pada tahap adaptasi terhadap lingkungan belajar yang baru, baik dari segi kurikulum, metode pembelajaran, maupun interaksi sosial dengan teman sebaya dan guru. Proses adaptasi ini mencakup penyesuaian terhadap tuntutan akademik yang lebih tinggi serta pembentukan identitas diri sebagai pelajar di tingkat SMA. Oleh karena itu, siswa kelas X seringkali

menghadapi berbagai dinamika, seperti perubahan pola belajar, peningkatan tanggung jawab akademik, serta perluasan relasi sosial.

Selain itu, siswa kelas X SMAN 1 Baleendah juga merupakan bagian dari komunitas pendidikan formal yang memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan lingkungan sekolahnya. Lingkungan sekolah berperan penting dalam membentuk perilaku, pola komunikasi, serta kebiasaan belajar siswa. Interaksi yang terjadi di dalam sekolah, baik dengan teman sebaya maupun tenaga pendidik, turut mempengaruhi perkembangan komunikasi interpersonal dan perilaku sosial siswa. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa siswa kelas X SMAN 1 Baleendah adalah individu yang berada pada tahap awal pendidikan menengah atas yang sedang mengalami proses adaptasi akademik dan sosial, serta berada dalam fase perkembangan remaja yang berpengaruh terhadap perilaku dan pola komunikasinya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Review Hasil Penelitian Sejenis

Penelitian mengenai hubungan antara aktivitas penggunaan media digital dan kemampuan komunikasi interpersonal telah banyak dilakukan, baik pada level internasional maupun nasional. Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa platform digital, baik berupa *game online* maupun media sosial, bukan hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial yang kompleks.

2.1.1. Wulan Febrianti, Wibisono, (2021)

Penelitian oleh Wulan Febrianti.H.A.Y.G Wibisono, (2021) dalam Nusantara Hasana Journal mengkaji pengaruh intensitas menonton YouTube terhadap perkembangan komunikasi interpersonal siswa sekolah dasar melalui metode kuantitatif regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan media digital memiliki korelasi kuat terhadap kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Penelitian ini memperkuat indikasi bahwa konsumsi media secara intensif, baik video maupun *game*, merupakan faktor penentu dalam pembentukan pola komunikasi interpersonal remaja.

2.1.2. Brazaville, Basuni, dan Nur'aeni (2023)

Pada tingkat nasional, penelitian oleh Brazaville, Basuni, dan Nur'aeni (2023) dalam Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Subang mengkaji pengaruh intensitas bermain *game online Free Fire* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal dalam keluarga. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dan kausalitas. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara tingginya frekuensi dan durasi bermain *game* terhadap kualitas komunikasi interpersonal di lingkungan domestik. Temuan ini relevan dengan Teori Bermain Psikologis dari Stephenson yang melihat bagaimana aktivitas bermain memengaruhi pola interaksi sosial individu.

2.1.3. Baltzar et al., (2024)

Penelitian Baltzar et al., (2024) yang dipublikasikan dalam jurnal *forced to choose silence social gaming with disabilities* (SAGE) menggunakan pendekatan kuantitatif melalui survei untuk menelaah pengalaman sosial penyandang disabilitas dalam *game online*. Penelitian ini menyoroti hambatan komunikasi yang memaksa pemain untuk memilih diam (*forced to choose silence*) ketika fitur teknis tidak mendukung kebutuhan mereka. Temuan ini relevan dengan *Social Presence Theory*, yang menegaskan bahwa kehadiran sosial dalam lingkungan virtual sangat bergantung pada efektivitas media komunikasi yang digunakan.

2.1.4. Wals et al., (2024)

Selanjutnya, Walsh, Linehan, dan Ryan (2024) dalam jurnal *Autism* (SAGE) menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *systematic scoping review* untuk menelaah pengaruh *game* terhadap pelatihan keterampilan sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* dapat menjadi media intervensi yang sukses untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui interaksi yang terstruktur. Penelitian ini memperkuat landasan teoritis mengenai *Social Development Theory*, di mana interaksi sosial yang dimediasi oleh *game* menjadi sarana pembelajaran bagi perkembangan kognitif dan sosial individu.

2.1.5. Sun Yu, dan chen (2024)

Penelitian Sun, Yu, dan Chen (2024) yang dimuat dalam *Chinese Journal of Communication* (Taylor & Francis) menggunakan metode kuantitatif dengan analisis regresi. Penelitian ini secara spesifik membahas hubungan antara intensitas keterlibatan *game* dengan perilaku komunikasi verbal yang bersifat toksik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain dan paparan agresi verbal memperkuat perilaku komunikasi negatif, namun dapat dimitigasi oleh efikasi diri sosial. Hal ini sejalan dengan *Social Cognitive Theory* yang memandang perilaku sebagai hasil interaksi antara faktor personal, lingkungan, dan perilaku itu sendiri untuk

memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai posisi penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu, peneliti menyajikan ringkasan hasil penelitian sejenis dalam bentuk tabel. Tabel ini memuat beberapa aspek penting, seperti nama peneliti, tahun penelitian, objek penelitian, metode yang digunakan, serta temuan utama dari masing-masing studi. Melalui penyajian ini, diharapkan dapat terlihat dengan jelas persamaan, perbedaan, serta celah penelitian yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat keterkaitan erat antara intensitas penggunaan media digital dengan kemampuan komunikasi interpersonal. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada populasi khusus (seperti anak autisme atau disabilitas) atau platform yang berbeda (seperti Free Fire dan YouTube). Terdapat celah penelitian untuk menguji secara spesifik pengaruh intensitas bermain *game Mobile Legends* terhadap dimensi dari variabel komunikasi interpersonal pada siswa sekolah menengah atas, khususnya di SMAN 1 Baleendah. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk melengkapi dan memperdalam temuan-temuan tersebut dalam konteks remaja sekolah menengah.

TABEL 2. 1 REVIEW PENELITIAN SEJENIS

No	1	2	3	4	5
Peneliti & Tahun	Baltzar et al. (2024)	Walsh et al. (2024)	Sun, Yu, & Chen (2024)	Brazaville & Basuni (2023)	Wulan Febrianti & Wibisono (2021)
Judul Penelitian	<i>Forced to Choose Silence: Social Gaming with Disabilities</i>	<i>Is there evidence that playing games promotes social skills training for autistic children and youth?</i>	<i>Toxic Verbal Behavior in Online Games</i>	Pengaruh Intensitas Bermain <i>Game Online</i> terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal dalam Keluarga	Pengaruh Intensitas Menonton Video Youtube Terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Siswa/
Publikasi	Sage Journals	Sage Journals	Taylor & Francis	SINTA	SINTA

Tujuan Penelitian	Menyelidiki pengalaman gaming sosial penyandang disabilitas: dengan siapa mereka bermain dan bagaimana mereka berkomunikasi	Menilai pengaruh bermain <i>game</i> terhadap keterampilan sosial	<i>Game engagement</i> (intensitas) & perilaku verbal	Mengetahui pengaruh intensitas bermain Free Fire terhadap komunikasi interpersonal keluarga.	Mengetahui efek intensitas menonton YouTube terhadap komunikasi interpersonal anak sekolah.
Metode Penelitian	Kuantitatif Deskriptif	Kualitatif	Kuantitatif	Kuantitatif (Deskriptif & Kausalitas)	Kuantitatif (Regresi Linear Sederhana)
Teori Penelitian	<i>Social Presence Theory</i>	<i>Social Development Theory</i>	<i>Social Cognitive Theory</i>	<i>Play Theory</i>	Teori Komunikasi Interpersonal
Tempat Penelitian	Finlandia (Tampere University & Online)	Internasional (Database Scopus, PsycInfo, dll)	Online (Global)	Jawa Barat (Komunitas Sunda Girls)	Desa Sukanagara, Kab. Tangerang
Waktu Penelitian	14 Juli 2023	12 April 2023	1 -30 April 2023	Juni 2022	Agustus 2021
Persamaan Penelitian	Sama-sama membahas komunikasi dalam <i>game online</i>	Sama-sama mengkaji <i>game</i> dan keterampilan sosial	Sama-sama mengkaji intensitas bermain <i>game</i>	Variabel yang sama, Teori yang sama dan Pembahasan yang sama	Sama sama membahas mengenai Pengaruh dari

					intensitas dan variable yang sama
Perbedaan Penelitian	Metode kualitatif, berbeda teori subjek penyandang disabilitas	Subjek anak autistik, bukan siswa SMA, berbeda teori	Fokus pada <i>toxic behavior</i> , Berbeda teori.	Objek penelitian Berbeda	Berbeda teori dan pembahasan
Hasil Penelitian	Banyak pemain disabilitas tidak berkomunikasi karena fitur <i>game</i> tidak mendukung aksesibilitas mereka.	<i>Game</i> berhasil mempromosikan pelatihan keterampilan sosial bagi individu autis.	Intensitas bermain meningkatkan perilaku toksik, namun dapat diredam oleh efikasi diri sosial.	Terdapat pengaruh signifikan antara intensitas bermain <i>game</i> dengan komunikasi interpersonal keluarga.	Intensitas menonton YouTube berpengaruh signifikan (Sig 0.002) terhadap komunikasi interpersonal siswa.

Sumber: (Olahan Peneliti 2026)

2.2. Kerangka Pemikiran dan Hipotesis

Kerangka pemikiran merupakan suatu sistematika disusun berdasarkan hubungan fenomena penelitian, konsep, serta teori yang digunakan untuk menjelaskan permasalahan penelitian. Kerangka pemikiran berfungsi sebagai landasan konseptual dalam menjelaskan ketertarikan antar variable penelitian secara logis dan sistematis, sehingga bisa digunakan sebagai dasar dalam perumusan hipotesis yang akan diuji secara empiris. Fenomena yang melatarbelakangi penelitian ini adalah meningkatnya intensitas bermain *game online* dikalangan remaja, khususnya siswa sekolah menengah atas. *game online* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, namun juga sebagai media interaksi sosial yang memungkinkan pemain berkomunikasi bekerja sama, serta membangun *social* secara virtual. Salah satu *game online* yang banyak dimainkan oleh remaja adalah *Mobile Legends*, yang menuntut intensif antar pemain dalam satu tim. Dalam konteks komunikasi, intensitas bermain *game online* yang tinggi berpotensi memengaruhi pola komunikasi interpersonal siswa dalam kehidupan sehari-hari. Ketika individu menghabiskan waktu dan perhatian yang besar pada aktivitas bermain, interaksi tatap muka dengan lingkungan sosialnya dapat berkurang, sehingga berdampak pada kemampuan interpersonal, seperti keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan.

2.2.1. Kerangka Pemikiran

Penelitian kuantitatif ini tentu memerlukan teori-teori yang menjadi landasan utama dalam penelitian ini dimulai dari teori umum (*grand theory*), kemudian teori menengah (*middle theory*), hingga teori terapan (*applied theory*) yang secara langsung digunakan dalam penelitian, dan hendak disusun menjadi kerangka pemikiran sehingga hasil penelitian menjadi akurat. Berikut ini merupakan kajian dari teori-teori dalam penelitian ini:

1. Teori Psikologi Kognitif (*Grand Theory*)

Psikologi Kognitif merupakan teori yang mempelajari proses mental manusia dalam menerima, mengolah, menyimpan, dan menggunakan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Teori ini dipopulerkan oleh Ulric Neisser melalui bukunya

Cognitive Psychology pada tahun 1967 yang sudah direview oleh Michael Posner, 2007). Teori Psikologi Kognitif menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh proses mental seperti perhatian, persepsi, memori, dan pengambilan keputusan. Menurut Ulric Neisser yang dikutip dalam penelitian Zulfa Asmarani dan Sri Wahyuni (2023), individu secara aktif memproses informasi dan pengalaman yang diterima dari lingkungan sebelum menghasilkan suatu perilaku sosial maupun komunikasi tertentu. Oleh karena itu, teori Psikologi Kognitif digunakan untuk menjelaskan bagaimana pengalaman digital dan stimulus dari lingkungan dapat memengaruhi pola perilaku komunikasi individu.

Penelitian oleh Asmarani & Wahyuni, (2023) yang berjudul Konsep Diri Individu Pengguna Media Sosial terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa proses berpikir dan pengalaman individu dalam penggunaan media digital memiliki hubungan dengan komunikasi interpersonal remaja. Menurut teori psikologi kognitif yang dikutip dalam penelitian tersebut, individu akan memproses informasi dan pengalaman sosial terlebih dahulu sebelum menghasilkan perilaku komunikasi tertentu. Hal tersebut menunjukkan bahwa perilaku komunikasi interpersonal seseorang dipengaruhi oleh proses mental yang terjadi di dalam diri individu. Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa pengalaman digital yang diterima secara terus-menerus dapat memengaruhi pola interaksi sosial remaja dalam kehidupan sehari-hari.

Teori Psikologi Kognitif relevan digunakan dalam penelitian ini karena aktivitas bermain *game* online *Mobile Legends* melibatkan berbagai proses mental seperti perhatian, konsentrasi, persepsi, pengambilan keputusan, serta respons emosional selama bermain *game*. Intensitas bermain *game* online yang tinggi menyebabkan siswa menerima stimulus digital secara terus-menerus melalui komunikasi tim, strategi permainan, kompetisi, dan interaksi virtual dengan pemain lain. Stimulus tersebut kemudian diproses melalui aspek kognitif siswa sehingga dapat memengaruhi perilaku komunikasi interpersonal mereka dalam kehidupan sehari-hari. Semakin tinggi perhatian dan keterlibatan siswa terhadap *game* online, maka semakin

besar kemungkinan perubahan pola komunikasi interpersonal siswa di lingkungan nyata. Dengan demikian, teori Psikologi Kognitif dianggap sesuai digunakan sebagai grand theory karena mampu menjelaskan hubungan antara proses mental individu dengan perubahan perilaku komunikasi interpersonal siswa akibat intensitas bermain *game* online.

Penelitian lain dijelaskan dalam jurnal Alaika Amaly Khaira et al., (2024) yang berjudul Pengaruh Media Digital dalam Penggunaan Media Sosial terhadap Pola Komunikasi Interpersonal pada Remaja. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa media digital memiliki pengaruh terhadap kualitas komunikasi interpersonal remaja, terutama pada pola interaksi sosial dan keterampilan komunikasi tatap muka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan media digital dapat memengaruhi keterlibatan emosional serta cara individu berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Penelitian tersebut mendukung penggunaan teori Psikologi Kognitif karena aktivitas digital dipandang mampu memengaruhi proses berpikir dan perilaku komunikasi individu melalui pengalaman yang diterima secara terus-menerus. Oleh sebab itu, teori Psikologi Kognitif dianggap relevan digunakan dalam penelitian mengenai pengaruh intensitas bermain *game* online *Mobile Legends* terhadap komunikasi interpersonal siswa.

2. Stimulus-Organism-Response (Middle Theory)

Teori Stimulus Organism Response (S.O.R) merupakan teori komunikasi yang dikembangkan oleh Carl I. Hovland. Teori ini menjelaskan bahwa perubahan perilaku individu terjadi melalui tiga tahapan, yaitu stimulus (rangsangan), organism (proses dalam diri individu), dan response (reaksi atau perilaku yang muncul). Menurut Carl I. Hovland dalam buku *Communication and Persuasion* yang kemudian dikutip kembali oleh Rahmat & Abidin, (2021), respons seseorang terhadap suatu stimulus tidak terjadi secara langsung, melainkan diproses terlebih dahulu dalam diri individu sebelum menghasilkan perilaku tertentu. Hal tersebut menunjukkan bahwa individu memiliki proses psikologis ketika menerima suatu rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Dalam konteks komunikasi, teori S.O.R digunakan untuk menjelaskan bagaimana

suatu stimulus dapat memengaruhi perubahan sikap maupun perilaku seseorang melalui proses internal dalam diri individu.

Penelitian yang dilakukan oleh Andi Rahmat Abidin dan Mustika Abidin (2021) yang berjudul *Urgensi Komunikasi Model Stimulus Organism Response (S-O-R) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Dalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa model komunikasi S.O.R memandang komunikasi sebagai proses perubahan perilaku yang dipengaruhi oleh stimulus tertentu. Menurut Hovland yang dikutip Rahmat dan abidin (2021), stimulus yang diterima individu akan menghasilkan respons apabila stimulus tersebut mampu menarik perhatian dan dipahami oleh individu. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses internal pada tahap organism memiliki peranan penting sebelum munculnya respons perilaku. Oleh karena itu, teori S.O.R sering digunakan dalam penelitian komunikasi yang membahas pengaruh media, perilaku sosial, maupun perubahan sikap individu akibat stimulus tertentu.

Dalam penelitian ini, intensitas bermain *game* online *Mobile Legends* diposisikan sebagai stimulus (S) karena aktivitas bermain *game* memberikan rangsangan berupa interaksi virtual, komunikasi tim, kompetisi, dan keterlibatan emosional. Siswa sebagai organism (O) menerima dan memproses stimulus tersebut melalui perhatian, emosi, persepsi, serta pengalaman sosial selama bermain *game* online. Setelah stimulus diproses dalam diri siswa, maka akan muncul response (R) berupa perubahan perilaku komunikasi interpersonal dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan tersebut dapat terlihat melalui keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, maupun kesetaraan dalam komunikasi interpersonal siswa. Dengan demikian, teori S.O.R relevan digunakan dalam penelitian ini karena mampu menjelaskan proses pengaruh intensitas bermain *game* online terhadap komunikasi interpersonal siswa secara sistematis.

Penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penggunaan teori S.O.R dalam komunikasi dan perilaku sosial dilakukan oleh Hanifah et al., (2026) dalam jurnal *Pengaruh Bermain Game Online terhadap Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 3 Kota Pariaman*. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa

siswa yang memiliki intensitas bermain *game* online tinggi cenderung mengalami perubahan dalam pola komunikasi interpersonalnya. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa komunikasi virtual yang dilakukan secara terus-menerus dapat memengaruhi interaksi sosial siswa di lingkungan nyata. Hasil penelitian tersebut mendukung penggunaan teori S.O.R karena aktivitas bermain *game* online dipandang sebagai stimulus yang memengaruhi respons perilaku komunikasi interpersonal siswa. Oleh sebab itu, teori S.O.R dianggap sesuai untuk digunakan sebagai middle theory dalam penelitian mengenai pengaruh intensitas bermain *game* online *Mobile Legends* terhadap komunikasi interpersonal siswa.

3. Social Penetration Theory (Applied Theory)

Social Penetration Theory merupakan teori komunikasi interpersonal yang dikembangkan oleh Irwin Altman dan Dalmas Taylor. Teori ini menjelaskan bahwa hubungan interpersonal berkembang melalui proses komunikasi dan keterbukaan diri (*self-disclosure*) secara bertahap. Menurut May Poh Low et al., (2022) dalam jurnal *10-year Systematic Literature Review of Social Penetration in Online Communication*. *Social Penetration Theory* menjelaskan bahwa setiap orang secara sadar menentukan tingkat keterbukaan informasi dalam hubungan sosial berdasarkan proses interaksi yang berlangsung. Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa komunikasi yang dilakukan secara terus-menerus dapat membentuk kedekatan interpersonal antar individu. Oleh karena itu, teori penetrasi sosial banyak digunakan dalam penelitian komunikasi interpersonal, khususnya pada komunikasi digital dan interaksi online.

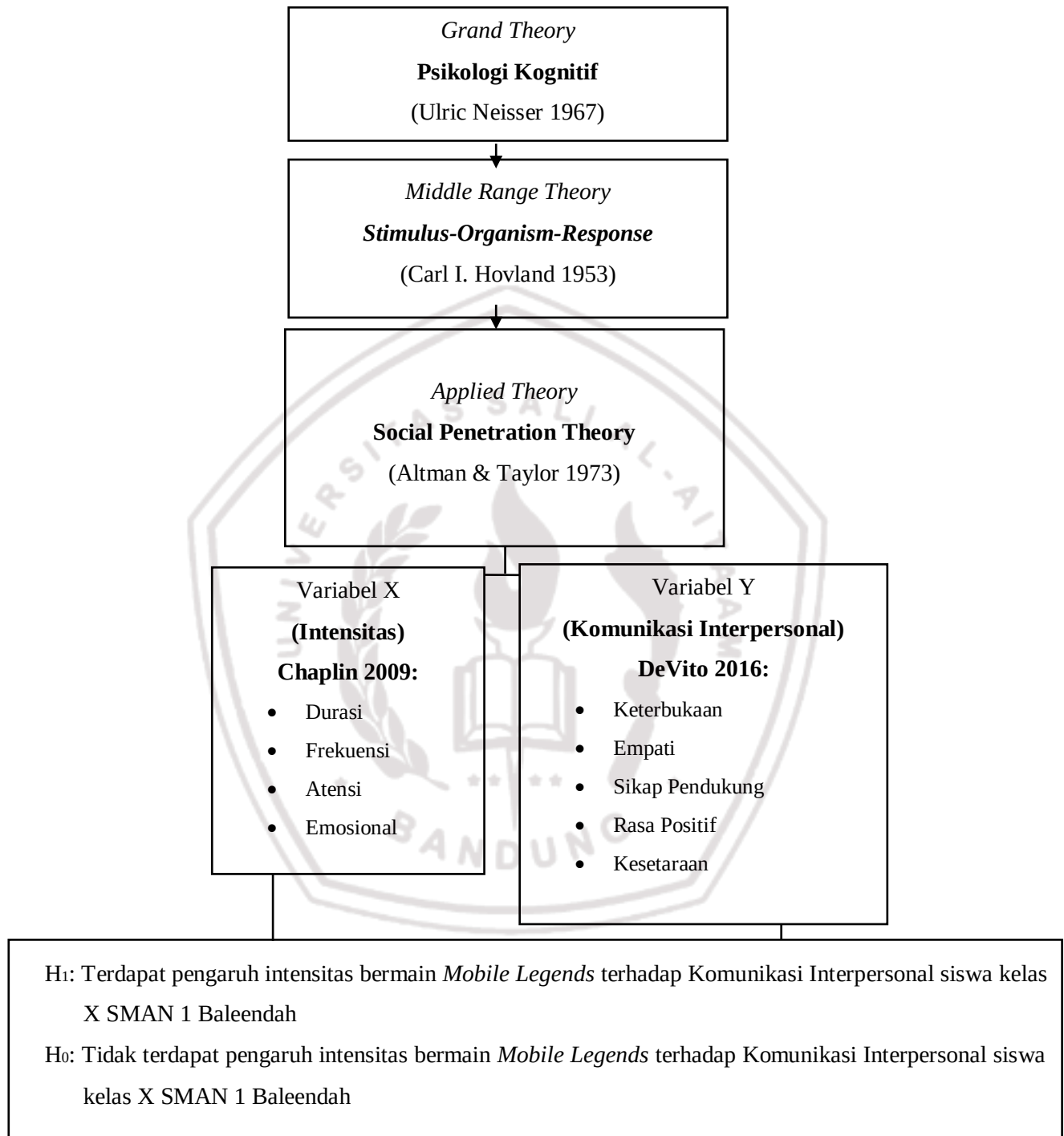
Adam J. Mason & Caleb T. Carr (2021) menjelaskan dalam jurnal *Toward a Theoretical Framework of Relational Maintenance in Computer-Mediated Communication*. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa komponen utama Social Penetration Theory seperti *self-disclosure*, pertukaran timbal balik, dan interaksi interpersonal masih relevan digunakan dalam komunikasi digital. Menurut Mason dan Carr (2021), hubungan interpersonal tetap dapat berkembang melalui komunikasi berbasis media digital meskipun tidak dilakukan secara tatap muka secara langsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa interaksi online mampu membentuk hubungan sosial

dan komunikasi interpersonal individu. Penelitian tersebut memperkuat bahwa komunikasi virtual memiliki pengaruh terhadap perkembangan hubungan interpersonal seseorang.

Dalam penelitian ini, Social Penetration Theory digunakan untuk menjelaskan bagaimana intensitas bermain *game* online *Mobile Legends* dapat memengaruhi komunikasi interpersonal siswa. Aktivitas bermain *game* online melibatkan komunikasi antar pemain melalui *voice chat*, pesan teks, kerja sama tim, dan interaksi virtual secara terus-menerus. Interaksi tersebut memungkinkan siswa membangun hubungan sosial dengan pemain lain melalui komunikasi digital. Semakin tinggi intensitas bermain *game* online, maka semakin sering siswa melakukan komunikasi virtual dibandingkan komunikasi langsung di lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, teori penetrasi sosial relevan digunakan untuk menjelaskan hubungan antara intensitas bermain *game* online dengan komunikasi interpersonal siswa.

Penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penggunaan Social Penetration Theory dalam komunikasi digital dijelaskan dalam jurnal Sari, (2023) yang berjudul *Self-Disclosure Interaction in Online Networks in Social Penetration Theory*. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa keterbukaan diri dan hubungan interpersonal dapat berkembang melalui interaksi online meskipun tidak dilakukan secara tatap muka. Menurut Widyastuti & Nurprapti (2022), komunikasi dalam jaringan online memungkinkan individu membangun hubungan interpersonal yang lebih dekat melalui proses interaksi yang dilakukan secara berulang. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa komunikasi digital dapat memengaruhi pola hubungan interpersonal individu dalam kehidupan sosial. Oleh sebab itu, penelitian tersebut mendukung penggunaan Social Penetration Theory dalam penelitian mengenai pengaruh intensitas bermain *game* online *Mobile Legends* terhadap komunikasi interpersonal siswa.

Berdasarkan pemaparan teori diatas maka dibuatlah kerangka pemikiran dalam penelitian ini seperti gambar berikut:

GAMBAR 2. 1 KERANGKA PEMIKIRAN

Sumber: (Olahan Peneliti 2026)

2.2.2. Hipotesis

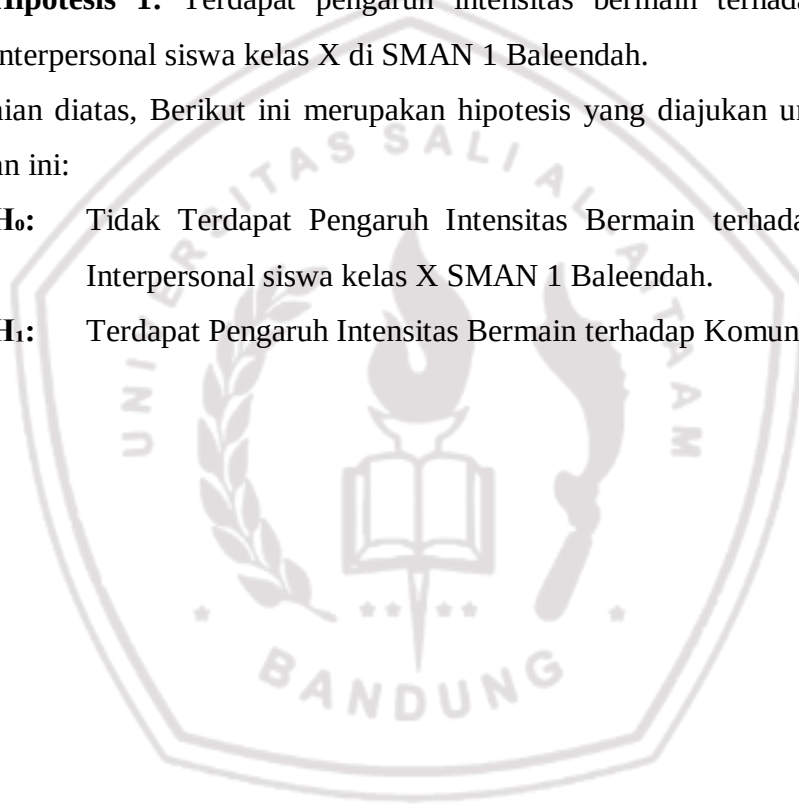
Dalam sebuah penelitian kuantitatif yang dilakukan oleh Brazaville & Basuni (2023) disebutkan bahwa dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa intensitas bermain *game online* Free Fire berpengaruh signifikan terhadap kemampuan komunikasi interpersonal, di mana meningkatnya tingkat keterlibatan bermain berdampak pada pola komunikasi anggota komunitas Sunda Girls di Jawa Barat.

Hipotesis 1: Terdapat pengaruh intensitas bermain terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas X di SMAN 1 Baleendah.

Dari uraian diatas, Berikut ini merupakan hipotesis yang diajukan untuk diuji pada penelitian ini:

H₀: Tidak Terdapat Pengaruh Intensitas Bermain terhadap Komunikasi Interpersonal siswa kelas X SMAN 1 Baleendah.

H₁: Terdapat Pengaruh Intensitas Bermain terhadap Komunikasi.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN GAMBARAN UMUM

OBJEK / WILAYAH PENELITIAN

3.1. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan langkah atau cara yang digunakan peneliti untuk menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, metodologi berfungsi sebagai pedoman agar seluruh proses penelitian dapat berjalan secara terarah, sistematis, dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan adanya metodologi yang jelas, peneliti dapat menentukan pendekatan, metode, serta teknik analisis yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Hal ini penting agar penelitian tidak keluar dari fokus yang telah ditentukan sejak awal. Menurut Sugiyono, (2019:2) metodologi penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Penelitian ini menggunakan paradigma positivisme, yaitu paradigma yang menekankan pada pengukuran objektif terhadap fenomena sosial melalui data empiris. Dalam konteks penelitian ini, fenomena yang dikaji adalah pengaruh intensitas bermain *game Mobile Legends* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Kedua variabel tersebut diukur menggunakan instrumen kuesioner dengan skala Likert dan dioperasionalkan ke dalam indikator yang dapat dianalisis secara kuantitatif. Paradigma positivisme memandang bahwa hubungan antar variabel dapat diuji secara ilmiah melalui analisis statistik. Peneliti berperan sebagai pihak yang netral dan menjaga objektivitas selama proses penelitian berlangsung. Oleh karena itu, paradigma ini dianggap sesuai karena penelitian bertujuan untuk menguji hubungan serta pengaruh antar variabel secara sistematis, terukur, dan berbasis data numerik. Penggunaan paradigma ini menjadi penting karena memungkinkan peneliti memperoleh hasil yang objektif, terukur, dan dapat digeneralisasikan, sehingga dapat

memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai pengaruh intensitas bermain *game* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

3.1.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kausalitas dengan desain *ex post facto* (kausal non-eksperimental), yaitu jenis penelitian kausal yang tidak melibatkan manipulasi atau pemberian perlakuan terhadap variabel bebas, melainkan mengamati hubungan sebab-akibat dari data yang telah terjadi secara alami di lapangan. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini menggunakan data dalam bentuk angka yang dapat diolah secara statistik. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan secara lebih terukur dan objektif. Menurut Sugiyono (2019:8), metode kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditentukan. Dengan demikian, metode ini dinilai tepat karena mampu memberikan hasil penelitian yang bersifat objektif, terukur, dan dapat dianalisis secara ilmiah.

Jenis kausalitas digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antara variabel yang diteliti. Variabel independen dalam penelitian ini adalah intensitas bermain (X), sedangkan variabel dependen adalah komunikasi interpersonal (Y). Penelitian ini berusaha melihat apakah intensitas bermain memiliki pengaruh terhadap komunikasi interpersonal siswa. Sugiyono (2019:11) menyatakan bahwa penelitian kausal bertujuan untuk mengetahui hubungan yang bersifat sebab-akibat antara variabel yang memengaruhi dan variabel yang dipengaruhi. Selain itu, Brazaville dan Basuni (2023) juga menjelaskan bahwa pendekatan kausalitas dapat digunakan untuk menguji pengaruh antar variabel melalui analisis regresi linier. Meskipun demikian, perlu ditegaskan bahwa hubungan sebab-akibat dalam penelitian ini disimpulkan berdasarkan data yang dikumpulkan setelah peristiwa atau perilaku berlangsung secara alami (*ex post facto*), tanpa adanya kontrol eksperimental terhadap variabel bebas. Hal ini sejalan dengan pandangan Widarto dalam Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, (2024) bahwa penelitian *ex post*

facto cocok digunakan ketika variabel bebas pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi atau tidak etis untuk dimanipulasi secara eksperimental

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi dan regresi. Analisis korelasi digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara variabel intensitas bermain dan komunikasi interpersonal. Setelah itu, analisis regresi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Teknik ini juga dapat digunakan untuk memprediksi nilai variabel dependen berdasarkan variabel independen yang diteliti. (Ghozali, 2018:95) menyatakan bahwa analisis regresi digunakan untuk mengukur hubungan serta pengaruh antar variabel. Oleh karena itu, penggunaan analisis korelasi dan regresi dianggap sesuai untuk menjawab tujuan penelitian ini secara empiris dan terukur.

3.1.2. Populasi & Sampel

Adapun pemaparan mengenai populasi dan sample sebagai berikut:

a) Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran generalisasi hasil penelitian. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas suubjek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019:80)

Berdasarkan pengertian tersebut, Populasi dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas X SMAN 1 Baleendah yang berjumlah 235 siswa. Pemilihan populasi tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa laki-laki cenderung lebih aktif memainkan *game* online *Mobile Legends* sehingga dianggap lebih sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

b) Sample

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Menurut Sugiyono (2019:81), sampel yaitu sebagian dari populasi yang dipilih dengan teknik tertentu dan dianggap dapat mewakili keseluruhan populasi yang

diteliti. Penggunaan sampel dilakukan apabila jumlah populasi dianggap relatif besar sehingga tidak memungkinkan untuk meneliti seluruh populasi secara menyeluruh. Penentuan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus Slovin, karena populasi diketahui sebesar 235 orang, dan peneliti menghendaki tingkat kesalahan (margin of error) sebesar 5% (0,05). Rumus Slovin dirumuskan sebagai berikut:

$$n = \frac{Nn}{1 + N(e^2)}$$

$$n = \frac{235}{1 + 235(0,05^2)}$$

$$n = \frac{235}{1,5875}$$

$$n \approx 148,03 \text{ Responden}$$

n = Jumlah Sample

N = Jumlah Populasi

e = Tingkat Kesalahan (Margin of Error)

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 148 responden dibulatkan menjadi 150 siswa kelas X SMAN 1 Baleendah.

c) Teknik Sampling

Penelitian ini menggunakan teknik Purposive Sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Teknik ini dipilih karena tidak semua anggota populasi memiliki karakteristik yang relevan dengan variabel yang diteliti, sehingga diperlukan pemilihan sampel secara selektif.

Menurut Sugiyono (2019:85), Purposive Sampling merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, di mana peneliti menetapkan kriteria khusus agar sampel yang dipilih benar-benar sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih akurat dan relevan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, kriteria sampel yang digunakan antara lain:

1. Siswa Laki-laki
2. Kelas X SMAN 1 BALEENDAH
3. Siswa yang aktif bermain *game* online
4. Menduduki peringkat minimum “*Master*”

Dengan menggunakan teknik Purposive Sampling, diharapkan sampel yang diperoleh dapat mewakili subjek penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game* online terhadap komunikasi interpersonal siswa.

3.1.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam penelitian karena berfungsi untuk memperoleh data yang relevan, akurat, dan sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2019:137), teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian, baik data primer maupun data sekunder.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (angket) sebagai teknik utama. Pemilihan kuesioner didasarkan pada karakteristik penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif, di mana data yang dibutuhkan berupa data numerik yang dapat dianalisis secara statistik. Menurut Sugiyono (2019:142), kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner akan dibagikan menggunakan google form untuk memudahkan jawaban dari responden.

3.1.4. Tabel Operasionalisasi Variabel

Dalam konteks penelitian ini, variabel yang diteliti terdiri atas Intensitas Bermain (X) dan Komunikasi Interpersonal (Y). Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui pengaruh intensitas bermain terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas X di SMAN 1 Baleendah.

a) Variabel Intensitas (X)

Variabel intensitas dalam penelitian ini merujuk pada tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas bermain *game Mobile Legends*, yang ditunjukkan melalui seberapa sering bermain, lamanya waktu bermain, tingkat perhatian saat bermain, serta keterlibatan emosional yang muncul selama aktivitas bermain berlangsung.

Sementara itu, pengertian intensitas diperkuat oleh Chaplin (2009) yang menyatakan bahwa intensitas merupakan derajat atau tingkat kekuatan keterlibatan individu terhadap suatu aktivitas tertentu. Dengan demikian, intensitas bermain dapat dipahami sebagai ukuran seberapa besar keterlibatan individu dalam aktivitas bermain, baik dari segi waktu, perhatian, maupun perasaan. Berdasarkan landasan teori tersebut serta merujuk pada penelitian empiris yang dilakukan oleh Brazaville (2023), Chaplin menjelaskan bahwa intensitas bermain dapat dioperasionalkan ke dalam empat dimensi utama, yaitu:

1. **Frekuensi**, yang menggambarkan seberapa sering individu melakukan aktivitas bermain dalam periode waktu tertentu.
2. **Durasi**, yang menunjukkan lamanya waktu yang dihabiskan individu dalam aktivitas bermain, baik dalam satu kali sesi maupun dalam satu hari.
3. **Atensi**, yang berkaitan dengan tingkat fokus dan konsentrasi individu ketika sedang bermain.
4. **Emosional**, Emosional, yang merujuk pada keterlibatan perasaan dan perubahan emosi yang dialami individu selama aktivitas bermain.

Keempat dimensi tersebut digunakan sebagai dasar dalam penyusunan indikator dan pernyataan instrumen penelitian untuk mengukur tingkat intensitas bermain siswa.

b) Variabel Komunikasi Interpersonal (Y)

Variabel komunikasi interpersonal dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan siswa dalam melakukan interaksi dan pertukaran pesan secara efektif dengan orang lain, khususnya dengan teman sebaya di lingkungan sekolah. Komunikasi interpersonal mencakup kemampuan menyampaikan pesan, memahami orang lain, serta membangun hubungan yang positif dalam proses komunikasi. Pengertian komunikasi interpersonal dalam penelitian ini mengacu pada teori Komunikasi Interpersonal yang dikemukakan oleh DeVito (2016), yang menyatakan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi antara dua orang atau lebih yang ditandai oleh adanya keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan.

Merujuk pada teori DeVito serta diperkuat oleh temuan dalam jurnal Brazaville (2023), komunikasi interpersonal dioperasionalkan ke dalam lima dimensi, yaitu:

1. Keterbukaan (*openness*), yang mencerminkan kesediaan individu untuk menyampaikan pikiran dan perasaan secara jujur.
2. Empati (*empathy*), yang menunjukkan kemampuan individu dalam memahami perasaan dan kondisi orang lain.
3. Sikap mendukung (*supportiveness*), yang berkaitan dengan pemberian dukungan kepada lawan bicara.
4. Sikap positif (*positiveness*), yang menggambarkan sikap menghargai dan berpikir positif dalam berkomunikasi.
5. Kesetaraan (*equality*), yang menunjukkan pandangan bahwa setiap individu memiliki kedudukan yang setara dalam proses komunikasi.

Dimensi-dimensi tersebut dijadikan dasar dalam penyusunan indikator dan pernyataan instrumen penelitian untuk mengukur tingkat komunikasi interpersonal siswa kelas X. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup dengan skala

Likert untuk mengukur variabel intensitas bermain dan komunikasi interpersonal. Skala Likert pertama kali diperkenalkan oleh Rensis Likert pada tahun 1932 sebagai teknik untuk mengukur sikap individu. Dalam jurnal Rinker, (2013) dijelaskan bahwa *“Likert constructed his scale as a means of capturing an infinite number of attitudes in an ordinal scale format”*. Hal ini menunjukkan bahwa skala Likert memungkinkan peneliti mengukur sikap responden melalui tingkat persetujuan terhadap pernyataan yang diberikan. Adapun rincian operasionalisasi variabel dalam penelitian ini disajikan dalam tabel operasional variabel berikut:

TABEL 3. 1 OPERASIONAL VARIABEL

Variabel	Dimensi	Indikator & No. Item	Pernyataan	Skala	Sumber
Intensitas Bermain (VARIABEL X)	Frekuensi	- Rutinitas harian (1-2) - Keseringan bermain (3-4)	1. Saya bermain <i>game Mobile Legends</i> setiap hari 2. Saya login untuk bermain <i>game Mobile Legends</i> lebih dari 2 kali dalam sehari. 3. Saya bermain <i>game Mobile Legends</i> walaupun diwaktu sibuk 4. Saya sering bermain sampai tangan saya pegal	LIKERT 1-5	Chaplin dalam Brazaville 2023)
	Durasi	Lama waktu bermain dalam satu hari (5-6)	5. Saya bermain <i>game Mobile Legends</i> lebih dari 1 jam dalam satu hari. 6. Saya <i>Push rank</i> sampai begadang	LIKERT 1-5	Chaplin dalam Brazaville 2023)

Intensitas Bermain (VARIABEL X)		Lama bermain dalam satu kali sesi (7-8)	7. Saya menghabiskan waktu lebih dari 5 match 8. Saya bermain <i>game Mobile Legends</i> minimal 5 match dalam satu minggu		
	Atensi	- Tingkat fokus saat bermain (9-10) - Kesulitan mengalihkan perhatian (11-12)	9. Saya terfokus penuh saat bermain <i>game Mobile Legends</i> 10. Saya sering mengabaikan sekitar telfon ketika bermain <i>game Mobile Legends</i> 11. Saya Sulit mengalihkan perhatian saat bermain <i>game Mobile Legends</i> 12. Ketika sedang bermain <i>game Mobile Legends</i> , saya jarang memperhatikan aktivitas lain di sekitar saya	LIKERT 1-5	Chaplin dalam Brazaville 2023)
	Emosional	- Perasaan senang saat bermain (13-14) - Perubahan emosi saat	13. Saya senang ketika mendapatkan kill yang banyak saat bermain <i>game Mobile Legends</i> 14. Saya merasa bangga ketika naik <i>tier</i>	LIKERT 1-5	Chaplin dalam Brazaville 2023)

		bermain (15-16)	15. Saya merasa senang ketika menjadi MVP ketika memenangkan 1 match 16. Saya merasa kesal ketika kalah karena tim yang tidak kooperatif saat bermain <i>game Mobile Legends</i>		
Komunikasi Interpersonal (Variabel Y)	Keterbukaan	• Kesiediaan menyampaikan pendapat (17-18) • Keterbukaan perasaan (19-20)	17. Saya tidak ragu untuk menyampaikan pendapat ketika sedang berdiskusi dengan teman baru 18. Saya tidak ragu memberikan masukan kepada teman ketika mereka melakukan kesalahan 19. Saya mengakui kesalahan saya ketika saya berbuat salah 20. Saya tidak ragu menyampaikan pendapat yang berbeda ketika saya tidak setuju dengan suatu keputusan	LIKERT 1-5	DeVito (2016) dalam Brazaville (2023)
	Empati	• Kemampuan memahami perasaan	21. Saya berusaha memahami perasaan teman yang kesulitan 22. Saya berusaha menenangkan teman	LIKERT 1-5	DeVito (2016) dalam

Komunikasi Interpersonal (Variabel Y)		oranglain (21-22) • Kepedulian terhadap masalah teman (23-24)	yang sedang marah atau sedih 23. Saya suka membantu teman yang sedang dalam kesulitan sesuai kemampuan saya 24. Saya peduli terhadap masalah yang dihadapi oleh teman saya		Brazaville (2023)
	Dukungan	• Memberikan dukungan verbal (25-26) • Memberi semangat (27-28)	25. Saya suka menyemangati teman saya 26. Saya memberikan dukungan kepada teman ketika sedang berkompetisi 27. Saya memberikan semangat kepada teman ketika mereka sedang menghadapi kesulitan 28. Saya mendukung teman untuk tetap berusaha mencapai tujuan mereka	LIKERT 1-5	DeVito (2016) dalam Brazaville (2023)
	Rasa Positif	• Berpikir positif dalam interaksi (29-30) • Menghargai pendapat	29. Saya bersikap ramah kepada teman ketika memulai percakapan 30. Saya memberikan kepercayaan teman untuk membantu pekerjaan tim /	LIKERT 1-5	DeVito (2016) dalam Brazaville (2023)

Komunikasi Interpersonal (Variabel Y)		oranglain (31-32)	kelompok sesuai tugasnya masing-masing 31. Saya menghargai teman yang memberikan masukan kepada saya 32. Saya suka menambahkan masukan untuk ide teman agar lebih berkembang		
	Kesetaraan	• Menganggap lawan bicara setara (33-34) • Tidak mendominasi komunikasi (35-37)	33. Saya tidak merasa bahwa saya lebih pintar dari teman saya ketika berbincang 34. Saya menghargai pendapat teman meskipun berbeda dengan pendapat saya 35. Saya tidak merasa pendapat saya lebih benar dari teman 36. Saya memberi kesempatan pada lawan bicara untuk menyampaikan pendapat 37. Saya tidak memaksakan keputusan saya sendiri saat membuat keputusan bersama	LIKERT 1-5	DeVito (2016) dalam Brazaville (2023)

sumber: (Olahan Peneliti 2026)

3.1.5. Uji Validitas dan Reliabilitas

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian kuantitatif harus memenuhi syarat validitas dan reliabilitas agar data yang diperoleh benar-benar mencerminkan variabel yang diteliti. Oleh karena itu, sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama, instrumen penelitian ini diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dalam penelitian ini akan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment. Teknik ini dilakukan dengan menghubungkan skor setiap pertanyaan dengan skor total variabel. Sebuah butir pertanyaan dianggap valid jika nilai koefisien korelasi (r -hitung) lebih besar dari nilai r -tabel pada tingkat signifikansi 0,05.

Uji reliabilitas instrumen penelitian ini menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi internal instrumen. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat keandalan yang baik

3.1.6. Teknik Analisis Data

Setelah variabel penelitian didefinisikan secara operasional dan dirumuskan ke dalam indikator-indikator terukur, langkah selanjutnya adalah melakukan teknik analisis data yang akan digunakan. Teknik analisis data diperlukan untuk mengolah data kuantitatif agar dapat memberikan gambaran dan kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian menggunakan *software* / aplikasi *IBM SPSS Statistic* versi 25.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji ini merupakan salah satu syarat dalam penggunaan analisis statistik parametrik, seperti analisis korelasi Pearson dan regresi linear. Menurut Ghazali (2018:27), uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut: apabila nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) pada hasil uji Kolmogorov-Smirnov lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi

normal. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal (Ghozali, 2018:30)

b) Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan salah satu uji prasyarat yang wajib dilakukan sebelum melakukan analisis regresi linear dalam penelitian kuantitatif. Uji linearitas adalah salah satu uji asumsi klasik yang dilakukan untuk mengetahui sifat linear pada sebaran data antara variabel X dan Y, di mana ada tidaknya sifat linear pada hubungan tersebut mempengaruhi tingkat valid atau tidaknya model regresi yang dihasilkan. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak, sebab korelasi yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linear antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Linearitas merupakan salah satu asumsi regresi yang diperlukan bagi pengembangan model, yakni pembuktian apakah hubungan atau pola keterkaitan antar dua variabel dalam model merupakan pola hubungan yang linear, sehingga apabila asumsi linearitas tidak terpenuhi maka peneliti tidak dapat memaksakan data ke dalam model linear melainkan harus menggunakan model regresi non-linear. Pengujian linearitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan bantuan software SPSS melalui menu *Compare Means* dengan mengaktifkan pilihan *Test for Linearity*. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji linearitas adalah apabila nilai signifikansi *Deviation from Linearity* lebih besar dari 0,05 maka hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen dianggap bersifat linear dan model regresi layak untuk digunakan. Apabila data penelitian telah memenuhi asumsi linearitas, maka analisis dapat dilanjutkan ke tahap uji regresi linear berikutnya (Yusuf et al., 2024)

c) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya ketidaksamaan varians residual pada model regresi. Model regresi yang baik adalah model yang tidak mengalami heteroskedastisitas. Menurut Ghazali, (2018:137), heteroskedastisitas terjadi apabila varians residual tidak konstan dari satu pengamatan ke pengamatan lainnya.

d) Uji Korelasi

Uji korelasi digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan antara variabel Intensitas (X) dan Komunikasi Interpersonal (Y). Menurut (Sugiyono, 2019:243), analisis korelasi bertujuan untuk mengetahui kuat atau lemahnya hubungan antara dua variabel. Dalam penelitian ini, uji korelasi yang digunakan adalah korelasi Pearson Product Moment, karena data berskala interval dan diasumsikan berdistribusi normal. Untuk menafsirkan kuat atau lemahnya hubungan antara variabel Intensitas (X) dan Komunikasi Interpersonal (Y), digunakan pedoman interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut (Sugiyono, 2019:184)

e) Uji regresi linear sederhana

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel Intensitas Bermain (X) terhadap Komunikasi Interpersonal (Y). Menurut Sugiyono (2019:178), analisis regresi digunakan untuk memprediksi nilai variabel dependen berdasarkan variabel independent. Model regresi yang digunakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Komunikasi Interpersonal

X = Intensitas Bermain

a = konstanta

b = koefisien regresi

f) Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar persentase kontribusi variabel Intensitas Bermain (X) dalam menjelaskan variasi yang terjadi pada variabel Komunikasi Interpersonal (Y). Menurut (Ghozali, 2018:97), nilai koefisien determinasi (R^2) berkisar antara 0 sampai 1, di mana nilai yang semakin mendekati 1 menunjukkan bahwa variabel independen memberikan hampir seluruh informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen. Sebaliknya, nilai yang mendekati 0 menunjukkan bahwa kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen sangat terbatas. Rumus koefisien determinasi adalah sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefisien Determinasi

r = Koefisien Korelasi

Hasil perhitungan koefisien determinasi akan menunjukkan persentase pengaruh Intensitas Bermain terhadap Komunikasi Interpersonal, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

g) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang telah dirumuskan dapat diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan melalui uji-t pada model regresi linear sederhana. Menurut (Ghozali, 2018:98), uji-t digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen.

Kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

- Jika nilai signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$, maka hipotesis alternatif (H_1) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima.

3.1.7. Keterbatasan dan Kelemahan Penelitian

Adapun resiko dari Keterbatasan dan kelemahan penelitian:

- Ruang lingkup subjek hanya terbatas pada siswa kelas X, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat mewakili seluruh siswa di SMAN 1 Baleendah secara umum.
- Pengumpulan data melalui *online form* memiliki risiko subjektivitas tinggi atau ketidakpercayaan responden dalam memberikan jawaban yang jujur.
- Karena penelitian ini menggunakan desain *ex post facto* dan data dikumpulkan pada satu waktu, hasil penelitian tidak dapat membuktikan hubungan sebab-akibat secara mutlak (tentatif). Kemampuan komunikasi interpersonal siswa kemungkinan juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti

3.2. Gambaran Umum Objek / Wilayah

Penelitian juga perlu ditempatkan dalam konteks sosial dan geografis tertentu agar hasil yang diperoleh dapat dipahami secara utuh. Oleh karena itu, bagian berikutnya akan menguraikan gambaran umum objek dan wilayah penelitian sebagai konteks spesifik tempat penelitian ini untuk dilaksanakan.

3.2.1. Gambaran Umum Objek

SMAN 1 Baleendah adalah sekolah menengah atas negeri berakreditasi A yang terletak di Kabupaten Bandung. Sekolah ini dipilih karena memiliki jumlah siswa yang besar dengan akses teknologi yang aktif, menjadikannya lokasi yang relevan untuk meneliti fenomena penggunaan *game online* di kalangan remaja.

3.2.2. Wilayah dan Waktu Penelitian

- **Wilayah:** Lingkungan sekolah SMAN 1 Baleendah, Jl. Adipati Agung No.29, Jawa Barat.

Tabel 3. 2 Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Waktu pelaksanaan					Keterangan
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	
1	Penyusunan proposal skripsi BAB I, BAB II, BAB III						Minggu Ke-3
2	Sidang UP						Minggu Ke-1
3	Penyusunan dan penyebaran kuisisioner						Minggu Ke-2
4	Penyusunan Bab IV dan BAB V						Minggu Ke-2
5	Penyempurnaan						Minggu Ke-3

Sumber: (Olahan Peneliti 2026)

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Deskriptif Data Responden

Analisis deskriptif data responden dilakukan sebagai langkah awal dalam pengolahan data penelitian. Analisis statistik deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa membuat kesimpulan umum atau generalisasi. Dengan kata lain, bagian ini hanya bertujuan untuk menggambarkan siapa saja yang menjadi responden dalam penelitian ini secara ringkas dan mudah dipahami. Statistik deskriptif sendiri merupakan metode analisis data yang penting untuk menggambarkan dan menganalisis karakteristik utama data secara sistematis. Dalam penelitian ini, responden yang terlibat adalah siswa laki-laki kelas X di SMAN 1 Baleendah yang aktif bermain *game Mobile Legends* dengan kedudukan rank minimal Master. Penentuan karakteristik responden ini dilakukan secara sengaja untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berasal dari individu yang benar-benar relevan dengan topik penelitian, sehingga hasil analisis yang didapatkan nantinya lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

4.1.1. Karakteristik Responden berdasarkan kelas

Karakteristik responden berdasarkan kelas merupakan salah satu informasi dasar yang penting untuk disajikan dalam penelitian ini guna memberikan gambaran menyeluruh mengenai profil responden yang menjadi unit analisis. Seluruh responden dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas X SMAN 1 Baleendah, Kabupaten Bandung, yang aktif bermain *game Mobile Legends* dengan kedudukan tier minimal Master. Pemilihan kelas X sebagai populasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas X merupakan kelompok yang sedang berada pada masa transisi dari jenjang SMP menuju SMA, di mana pola interaksi sosial dan komunikasi interpersonal mereka sedang mengalami perkembangan yang signifikan. Pada fase ini, remaja cenderung membangun relasi pertemanan baru yang lebih luas, termasuk melalui medium digital seperti *game online Mobile Legends*. Pemilihan responden secara khusus pada jenis kelamin laki-

laki juga didasarkan pada data bahwa pengguna aktif *game Mobile Legends* di kalangan pelajar didominasi oleh siswa laki-laki, sehingga populasi ini dianggap paling representatif untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Penyajian karakteristik responden berdasarkan kelas ini memberikan landasan pemahaman yang penting sebelum masuk ke analisis data yang lebih mendalam. Dengan mengetahui bahwa seluruh responden merupakan siswa kelas X, pembaca dapat memahami bahwa temuan penelitian ini berlaku dan paling relevan untuk kelompok remaja awal yang baru memasuki jenjang SMA.

TABEL 4. 1 TABEL KARAKTERISTIK RESPONDEN BERDASARKAN KELAS

NO.	KELAS	FREKUENSI	PRESENTASE
1.	XA	15	10%
2.	XB	9	6%
3.	XC	9	6%
4.	XD	10	6,7%
5.	XE	18	12%
6.	XF	15	10%
7.	XG	11	7,3%
8.	XH	16	10,7%
9.	XI	10	6,7%
10.	XJ	11	7,3%
11.	XK	11	7,3%
12.	XL	15	10%
TOTAL		150	100%

Sumber: (Olahan Peneliti 2026)

Pada tabel 4.1 dapat dilihat bahwa responden yang diperoleh dari kelas XA berjumlah 15 siswa, kelas XB sebanyak 9 siswa, kelas XC sebanyak 9 siswa, kelas XD sebanyak 10 siswa, kelas XE sebanyak 18 siswa, kelas XF sebanyak 15 siswa, kelas XG sebanyak 11 siswa, kelas XH sebanyak 16 siswa, kelas XI sebanyak 10 siswa, kelas XJ sebanyak 11 siswa, kelas XK sebanyak 11 siswa, dan kelas XL

sebanyak 15 siswa. Berdasarkan data tersebut, kelas XE memiliki jumlah partisipan terbanyak dibandingkan kelas lainnya, yaitu sebanyak 18 siswa (12%). Meski demikian, seluruh responden tetap memiliki karakteristik yang sesuai dengan kriteria penelitian, yaitu siswa laki-laki SMAN 1 Baleendah yang aktif bermain *game Mobile Legends* dan menduduki tier minimum *Master*. Oleh karena itu, perbedaan proporsi jumlah responden antar kelas tidak memengaruhi tujuan utama penelitian, karena fokus penelitian ini adalah mengkaji pengaruh intensitas bermain *game Mobile Legends* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

4.1.2. Karakteristik Responden berdasarkan peringkat / Tier / Rank

Karakteristik responden berdasarkan tier *Mobile Legends* disajikan untuk menggambarkan tingkat keterlibatan dan keseriusan responden dalam memainkan *game Mobile Legends*. Tier dalam *Mobile Legends* merupakan sistem peringkat yang mencerminkan seberapa mahir dan berpengalaman seorang pemain dalam menguasai mekanik permainan, strategi tim, dan kemampuan adaptasi dalam pertandingan. Sistem tier *Mobile Legends* menjadi indikator seberapa jauh kemampuan pemain dalam memahami mekanik hero, strategi tim, dan makro *game*, sehingga tier yang dimiliki seorang pemain mencerminkan tingkat dedikasi dan intensitas bermainnya. Dalam penelitian ini, penetapan kriteria tier minimal Master sebagai syarat responden didasarkan pada pertimbangan bahwa pemain yang telah mencapai tier tersebut dapat dianggap sebagai pemain yang cukup serius dan konsisten dalam bermain *ranked match*, yang secara langsung mengindikasikan intensitas yang memadai untuk dijadikan objek penelitian.

TABEL 4. 2 Karakteristik responden berdasarkan tier

No	Peringkat (Tier)	Frekuensi	Persentase
1	<i>Mythic</i>	85	56,7%
2	<i>Legends</i>	38	25,3%
3	<i>Epic</i>	21	14,0%
4	<i>Grand Master</i>	4	2,7%
5	<i>Master</i>	2	1,3%
TOTAL		150	100%

Sumber: (Olahan Peneliti 2026)

Pada table 4.2 diketahui bahwa *tier mythic* merupakan capaian tertinggi dalam *game*, mendominasi frekuensi dan mencapai 85 responden dengan persentase 56,7%, dan *Legend* menduduki posisi kedua dan mencapai 38 responden dengan persentase 25,3% dan Epic menduduki posisi ketiga dengan frekuensi sebesar 21 responden dan persentase 14,0%, *grand master* mencakup frekuensi sebanyak 4 responden dengan persentase 2,7% dan master yang berisi 2 responden dan persentase sebanyak 1,3%. ini membuktikan bahwa peminat dari *game Mobile Legends* ini terhitung sangat tinggi sehingga maraknya responden (siswa) yang bermain dan mencapai peringkat tertinggi dalam permainan ini.

4.2. Analisis deskriptif data penelitian

Analisis deskriptif data penelitian dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai kondisi setiap variabel yang diteliti berdasarkan jawaban yang diberikan oleh responden melalui kuesioner. Penelitian deskriptif kuantitatif menggambarkan situasi atau fenomena secara realistis, di mana data dikumpulkan dalam bentuk angka seperti frekuensi, persentase, dan rata-rata, kemudian dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif seperti tabel distribusi frekuensi, rata-rata, serta median. Dalam penelitian ini, setiap variabel diukur menggunakan instrumen kuesioner dengan skala Likert 1 hingga 5. Skala Likert dimanfaatkan untuk menilai sikap, opini, dan persepsi baik individu maupun kelompok terhadap fenomena sosial tertentu, di mana variabel yang diteliti dipecah menjadi beberapa indikator yang lebih terukur (Simamora, 2022)

Untuk menentukan kategori dari setiap nilai rata-rata yang dihasilkan, digunakan rumus interval kelas sebagai berikut:

$$\text{Interval} = (\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}) / \text{Jumlah Kategori}$$

$$\text{Interval} = (5 - 1) / 5 = 0,80$$

Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh rentang kategori interpretasi sebagai berikut:

TABEL 4. 3 TABEL KRITERIA RATA-RATA SKOR TANGGAPAN RESPONDEN

Rentang Nilai	Kategori
1,00 – 1,79	Sangat Rendah
1,80 – 2,59	Rendah
2,60 – 3,39	Sedang
3,40 – 4,19	Tinggi
4,20 – 5,00	Sangat Tinggi

sumber: (Olahan peneliti 2026)

Sementara itu, untuk menghitung nilai rata-rata (mean) dari setiap item pernyataan, digunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \Sigma xi / n$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = nilai rata-rata,

Σxi = jumlah seluruh skor jawaban responden pada item kei

n = jumlah responden (150).

Cara menghitung rata-rata adalah dengan membagi total skor responden dengan jumlah item skala Likert, di mana analisis ini membantu melihat kecenderungan keseluruhan responden terhadap topik yang diukur. Nilai rata-rata yang dihasilkan kemudian disesuaikan dengan tabel kategori di atas untuk menentukan tingkat intensitas atau kondisi dari masing-masing item dan dimensi yang diukur.

4.2.1. Variabel X (Intensitas)

Variabel X yaitu Intensitas diukur melalui **16 item** pernyataan yang terbagi ke dalam 4 dimensi, yakni frekuensi, durasi, atensi, dan emosional, di mana setiap dimensi diukur melalui 2 indikator dan masing-masing indikator terdiri dari 2 item pernyataan. Berikut adalah hasil rekapitulasi nilai rata-rata jawaban 150 responden terhadap variabel X:". Berikut adalah hasil rekapitulasi nilai rata-rata jawaban 150 responden untuk setiap item pernyataan:

TABEL 4. 4 REKAPITULASI SKOR VARIABEL X (INTENSITAS)

No	Dimensi	Item	Σ Skor	Mean	Median	Modus	Kategori
1	Frekuensi	P1	548	3,65	4	4	Tinggi
2	Frekuensi	P2	565	3,77	4	4	Tinggi
3	Frekuensi	P3	452	3,01	3	3	Sedang
4	Frekuensi	P4	488	3,25	3	4	Sedang
5	Durasi	P5	554	3,69	4	4	Tinggi
6	Durasi	P6	513	3,42	4	4	Tinggi
7	Durasi	P7	553	3,69	4	4	Tinggi
8	Durasi	P8	576	3,84	4	5	Tinggi
9	Atensi	P9	545	3,63	4	4	Tinggi
10	Atensi	P10	497	3,31	3	3	Sedang
11	Atensi	P11	465	3,10	3	3	Sedang
12	Atensi	P12	503	3,35	3	4	Sedang
13	Emosional	P13	575	3,83	4	4	Tinggi
14	Emosional	P14	561	3,74	4	4	Tinggi
15	Emosional	P15	581	3,87	4	5	Tinggi
16	Emosional	P16	526	3,51	4	4	Tinggi

sumber: (Olahan Peneliti 2026)

TABEL 4. 5 Grand Mean Variabel X

Dimensi variabel (X)	Mean
Frekuensi	3,42
Durasi	3,66
Atensi	3,35
Emosional	3,74
Grand mean	3,54

sumber: (Olahan Peneliti 2026)

Berdasarkan tabel rekapitulasi skor variabel X, diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 3,54 yang berada pada kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *game Mobile Legends* pada siswa kelas X SMAN 1 Baleendah tergolong tinggi. Dari empat dimensi yang diukur, dimensi emosional memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 3,74 yang termasuk kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan emosional siswa saat bermain *game Mobile Legends* cukup kuat, baik dalam bentuk perasaan senang, antusias, maupun perubahan emosi yang muncul selama permainan berlangsung.

Dimensi durasi memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,66 dan berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa responden cenderung menghabiskan waktu bermain yang cukup lama. Selanjutnya dimensi frekuensi memperoleh rata-rata sebesar 3,42 dan termasuk kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa aktivitas bermain *game Mobile Legends* dilakukan secara cukup rutin oleh responden. Sementara itu, dimensi atensi memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,35 dan berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa tingkat perhatian dan konsentrasi responden terhadap permainan tidak selalu berada pada tingkat yang sama. Item dengan nilai rata-rata tertinggi adalah P15 dengan mean sebesar 3,87, median 4, dan modus 5 yang termasuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian positif terhadap aspek emosional ketika bermain *game Mobile Legends*. Sebaliknya, item dengan nilai rata-rata terendah adalah P3 dengan mean sebesar 3,01, median 3, dan modus 3 yang berada pada kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa frekuensi bermain responden cenderung bervariasi dan tidak seluruh responden memiliki intensitas bermain yang sama setiap harinya.

4.2.2. Variabel Y (Komunikasi Interpersonal)

Variabel Y yaitu komunikasi interpersonal diukur melalui 21 item pernyataan yang terbagi ke dalam 5 dimensi, yakni keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesetaraan.. Berikut adalah hasil rekapitulasi nilai rata-rata jawaban 150 responden untuk setiap item pernyataan:

TABEL 4. 6 REKAPITULASI SKOR VARIABEL Y (KOMUNIKASI INTERPERSONAL)

NO	Dimensi	Σ Skor	Mean	Median	Modus	Kategori
1	Keterbukaan	490	3,27	3	3	Sedang
2	Keterbukaan	541	3,61	4	4	Tinggi
3	Keterbukaan	515	3,43	4	4	Tinggi
4	Keterbukaan	529	3,53	4	4	Tinggi
5	Empati	543	3,62	4	4	Tinggi
6	Empati	516	3,44	4	4	Tinggi
7	Empati	566	3,77	4	4	Tinggi
8	Empati	517	3,45	4	4	Tinggi
9	Dukungan	541	3,61	4	4	Tinggi
10	Dukungan	569	3,79	4	4	Tinggi
11	Dukungan	548	3,65	4	4	Tinggi
12	Dukungan	574	3,83	4	4	Tinggi
13	Rasa Positif	560	3,73	4	4	Tinggi
14	Rasa Positif	556	3,71	4	4	Tinggi
15	Rasa Positif	568	3,79	4	4	Tinggi
16	Rasa Positif	558	3,72	4	4	Tinggi
17	Kesetaraan	546	3,64	4	4	Tinggi
18	Kesetaraan	574	3,83	4	4	Tinggi
19	Kesetaraan	565	3,77	4	4	Tinggi
20	Kesetaraan	573	3,82	4	4	Tinggi
21	Kesetaraan	601	4,01	4	5	Tinggi

sumber: (Olahan Peneliti 2026)

TABEL 4. 7 Grand mean variabel Y

Dimensi	Mean
Keterbukaan	3,46
Empati	3,57
Dukungan	3,72

Rasa Positif	3,74
Kesetaraan	3,81
Grand Mean	3,67

sumber: (Olahan peneliti 2026)

Berdasarkan tabel rekapitulasi skor variabel Y, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan (grand mean) sebesar 3,67 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi interpersonal siswa laki-laki kelas X SMAN 1 Baleendah tergolong tinggi. Dari lima dimensi yang diukur, dimensi kesetaraan memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 3,81, diikuti dimensi rasa positif sebesar 3,74, dimensi dukungan sebesar 3,72, dimensi empati sebesar 3,57, dan dimensi keterbukaan sebesar 3,46. Item dengan nilai rata-rata tertinggi adalah Y21 dengan mean sebesar 4,01, median 4, dan modus 5 yang termasuk kategori tinggi. Sebaliknya, item dengan nilai rata-rata terendah adalah Y1 dengan mean sebesar 3,27, median 3, dan modus 3 yang berada pada kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa secara umum siswa memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang baik, meskipun aspek kesediaan untuk menyampaikan pendapat masih relatif lebih rendah dibandingkan aspek lainnya.

4.2.3. Deskripsi Jawaban Responden

Bagian ini memaparkan distribusi frekuensi jawaban responden untuk setiap item pernyataan pada masing-masing variabel. Pengukuran dilakukan menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju/STS (1), Tidak Setuju/TS (2), Netral/N (3), Setuju/S (4), dan Sangat Setuju/SS (5).

**TABEL 4. 8 DISTRIBUSI FREKUENSI JAWABAN VARIABEL X
(INTENSITAS)**

Item	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)	Total
X1	1 (0,7%)	20 (13,3%)	40 (26,7%)	58 (38,7%)	31 (20,7%)	150
X2	3 (2,0%)	21 (14,0%)	25 (16,7%)	59 (39,3%)	42 (28,0%)	150

X3	25 (16,7%)	31 (20,7%)	37 (24,7%)	32 (21,3%)	25 (16,7%)	150
X4	18 (12,0%)	21 (14,0%)	41 (27,3%)	45 (30,0%)	25 (16,7%)	150
X5	15 (10,0%)	12 (8,0%)	27 (18,0%)	47 (31,3%)	49 (32,7%)	150
X6	14 (9,3%)	23 (15,3%)	37 (24,7%)	38 (25,3%)	38 (25,3%)	150
X7	11 (7,3%)	9 (6,0%)	33 (22,0%)	59 (39,3%)	38 (25,3%)	150
X8	10 (6,7%)	8 (5,3%)	31 (20,7%)	48 (32,0%)	53 (35,3%)	150
X9	6 (4,0%)	16 (10,7%)	44 (29,3%)	45 (30,0%)	39 (26,0%)	150
X10	16 (10,7%)	27 (18,0%)	37 (24,7%)	35 (23,3%)	35 (23,3%)	150
X11	16 (10,7%)	23 (15,3%)	54 (36,0%)	44 (29,3%)	13 (8,7%)	150
X12	14 (9,3%)	18 (12,0%)	42 (28,0%)	53 (35,3%)	23 (15,3%)	150
X13	6 (4,0%)	9 (6,0%)	33 (22,0%)	59 (39,3%)	43 (28,7%)	150
X14	12 (8,0%)	10 (6,7%)	31 (20,7%)	49 (32,7%)	48 (32,0%)	150
X15	4 (2,7%)	17 (11,3%)	26 (17,3%)	50 (33,3%)	53 (35,3%)	150
X16	10 (6,7%)	21 (14,0%)	35 (23,3%)	51 (34,0%)	33 (22,0%)	150

Sumber: (Olahan Peneliti 2026)

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi variabel X di atas, sebagian besar item didominasi oleh jawaban Setuju dan Sangat Setuju. Pada item X1, sebanyak 58 responden (38,7%) menjawab Setuju dan 31 responden (20,7%) menjawab Sangat Setuju, yang menunjukkan bahwa bermain *game Mobile Legends* telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari sebagian responden. Sementara itu, item X3 menunjukkan distribusi jawaban yang lebih beragam dengan jawaban terbanyak berada pada kategori Netral sebanyak 37 responden (24,7%), yang

mengindikasikan bahwa frekuensi bermain setiap responden tidak selalu sama. Pada item X5, mayoritas responden menjawab Setuju dan Sangat Setuju dengan total 96 responden (64,0%), menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menghabiskan waktu bermain yang cukup lama dalam satu hari. Selain itu, item X15 memperoleh jumlah jawaban Sangat Setuju tertinggi sebanyak 53 responden (35,3%), yang menunjukkan bahwa permainan *Mobile Legends* memberikan keterlibatan emosional yang cukup kuat bagi responden.. mengindikasikan bahwa bermain *game Mobile Legends* memberikan dampak emosional yang kuat bagi para responden (Hasanah & wijaya dalam Gapanwa & Rahmah, 2026). Secara umum, distribusi jawaban variabel intensitas memperlihatkan kecenderungan yang positif, sehingga intensitas bermain *game Mobile Legends* pada siswa kelas X SMAN 1 Baleendah dapat dikatakan relatif tinggi

**TABEL 4. 9 DISTRIBUSI FREKUENSI JAWABAN VARIABEL Y
(KOMUNIKASI INTERPERSONAL)**

Item	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)	Total
Y1	10 (6,7%)	25 (16,7%)	49 (32,7%)	47 (31,3%)	19 (12,7%)	150
Y2	7 (4,7%)	14 (9,3%)	37 (24,7%)	65 (43,3%)	27 (18,0%)	150
Y3	15 (10,0%)	25 (16,7%)	24 (16,0%)	52 (34,7%)	34 (22,7%)	150
Y4	4 (2,7%)	22 (14,7%)	43 (28,7%)	53 (35,3%)	28 (18,7%)	150
Y5	8 (5,3%)	16 (10,7%)	35 (23,3%)	59 (39,3%)	32 (21,3%)	150
Y6	3 (2,0%)	17 (11,3%)	45 (30,0%)	49 (32,7%)	36 (24,0%)	150
Y7	6 (4,0%)	10 (6,7%)	34 (22,7%)	62 (41,3%)	38 (25,3%)	150
Y8	10 (6,7%)	6 (4,0%)	32 (21,3%)	68 (45,3%)	34 (22,7%)	150
Y9	3 (2,0%)	7 (4,7%)	42 (28,0%)	65 (43,3%)	33 (22,0%)	150

Y10	9 (6,0%)	11 (7,3%)	39 (26,0%)	57 (38,0%)	34 (22,7%)	150
Y11	7 (4,7%)	11 (7,3%)	36 (24,0%)	52 (34,7%)	44 (29,3%)	150
Y12	7 (4,7%)	5 (3,3%)	33 (22,0%)	44 (29,3%)	61 (40,7%)	150
Y13	10 (6,7%)	6 (4,0%)	32 (21,3%)	68 (45,3%)	34 (22,7%)	150
Y14	9 (6,0%)	10 (6,7%)	31 (20,7%)	54 (36,0%)	46 (30,7%)	150
Y15	4 (2,7%)	10 (6,7%)	31 (20,7%)	58 (38,7%)	47 (31,3%)	150
Y16	5 (3,3%)	10 (6,7%)	36 (24,0%)	50 (33,3%)	49 (32,7%)	150
Y17	9 (6,0%)	11 (7,3%)	39 (26,0%)	57 (38,0%)	34 (22,7%)	150
Y18	7 (4,7%)	9 (6,0%)	33 (22,0%)	55 (36,7%)	46 (30,7%)	150
Y19	7 (4,7%)	11 (7,3%)	36 (24,0%)	52 (34,7%)	44 (29,3%)	150
Y20	1 (0,7%)	14 (9,3%)	35 (23,3%)	61 (40,7%)	39 (26,0%)	150
Y21	3 (2,0%)	9 (6,0%)	34 (22,7%)	42 (28,0%)	62 (41,3%)	150

sumber: (Olahan Peneliti 2026)

Berdasarkan Berdasarkan tabel distribusi frekuensi variabel Y di atas, sebagian besar jawaban responden berada pada kategori Setuju dan Sangat Setuju. Pada item Y1, jawaban terbanyak berada pada kategori Netral sebanyak 49 responden (32,7%), yang menunjukkan bahwa sebagian responden masih belum sepenuhnya aktif dalam menyampaikan pendapatnya kepada orang lain. Sementara itu, item Y2 didominasi oleh jawaban Setuju sebanyak 65 responden (43,3%), yang menunjukkan bahwa responden cenderung memiliki keterbukaan dalam mengungkapkan perasaan. Pada item Y8, sebanyak 68 responden (45,3%) menjawab Setuju, yang menunjukkan adanya kecenderungan untuk membangun interaksi yang positif. Item Y12 memperoleh jumlah jawaban Sangat Setuju terbanyak, yaitu 61 responden (40,7%), sedangkan item Y21 memperoleh jumlah

jawaban Sangat Setuju tertinggi sebanyak 62 responden (41,3%). Temuan tersebut menunjukkan bahwa secara umum responden memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang baik, yang tercermin dari tingginya sikap saling menghargai, memberikan dukungan, serta memandang lawan bicara secara setara dalam proses komunikasi.

4.2.4. Klasifikasi Tabel Kumulatif Variabel Penelitian

Klasifikasi kumulatif dilakukan untuk mengelompokkan total skor masing-masing responden ke dalam kategori tertentu, sehingga dapat diketahui sebaran kondisi responden secara keseluruhan pada setiap variabel. Pengelompokan ini menggunakan rumus interval sebagai berikut: $\text{Interval} = (\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}) / \text{Jumlah Kategori}$. Setelah skor total masing-masing responden diperoleh, data kemudian dikelompokkan ke dalam lima kategori, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi untuk mempermudah interpretasi kondisi setiap variabel penelitian.

TABEL 4. 10 TABEL KUMULATIF VARIABEL X (INTENSITAS)

$$16 \text{ item} \times 1 = 16$$

$$16 \times 5 = 80$$

$$\text{interval} = \frac{(80-16)}{5} = \frac{64}{5} = 12,8$$

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Rendah	16–28	0	0,0%
2	Rendah	29–41	11	7,3%
3	Sedang	42–54	54	36,0%
4	Tinggi	55–67	58	38,7%
5	Sangat Tinggi	68–80	27	18,0%
Total			150	100%

sumber: (Olahan Peneliti 2026)

Berdasarkan tabel kumulatif variabel X di atas, tidak ada satu pun responden yang masuk ke dalam kategori Sangat Rendah (0,0%), sementara hanya 11 responden (7,3%) yang berada pada kategori Rendah. Sebagian besar responden berada pada kategori Tinggi sebanyak 58 responden (38,7%), diikuti oleh kategori Sedang sebanyak 54 responden (36,0%), dan kategori Sangat Tinggi sebanyak 27 responden (18,0%). Jika dijumlahkan, sebanyak 85 responden atau 56,7% dari total responden memiliki intensitas bermain *game Mobile Legends* pada kategori Tinggi dan Sangat Tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, intensitas bermain *game Mobile Legends* di kalangan siswa laki-laki kelas X SMAN 1 Baleendah yang memiliki rank minimal Master tergolong tinggi, yang mengindikasikan keterlibatan yang serius dan konsisten dalam permainan.

TABEL 4. 11 TABEL KUMULATIF VARIABEL Y (KOMUNIKASI INTERPERSONAL)

$$21 \text{ item} \times 1 = 21$$

$$21 \times 5 = 105,$$

$$\text{interval} = \frac{(105-21)}{5} = 16,8$$

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Rendah	21 – 37	0	0,0%
2	Rendah	38 – 54	1	0,7%
3	Sedang	55 – 71	54	36,0%
4	Tinggi	72– 88	67	44,7%
5	Sangat Tinggi	89 – 105	28	18,7%
Total			150	100%

sumber: (Olahan peneliti 2026)

Berdasarkan tabel kumulatif variabel Y di atas, tidak terdapat responden yang berada pada kategori sangat rendah. Hanya terdapat 1 responden (0,7%) yang

termasuk dalam kategori rendah. Sebanyak 60 responden (36,0%) berada pada kategori sedang, 67 responden (44,7%) berada pada kategori tinggi, dan 28 responden (18,7%) berada pada kategori sangat tinggi. Jika kategori tinggi dan sangat tinggi digabungkan, terdapat 95 responden atau 63,4% dari total responden yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa secara umum kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X SMAN 1 Baleendah tergolong tinggi, meskipun masih terdapat sebagian responden yang berada pada kategori sedang sehingga aspek komunikasi interpersonal masih dapat terus dikembangkan.

4.2.5. Uji Kualitas data

Sebelum data hasil penelitian dianalisis lebih lanjut, instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data terlebih dahulu diuji kualitasnya melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Uji ini dilakukan terhadap data hasil uji coba (tryout) instrumen yang disebarikan kepada 39 responden, sebelum instrumen tersebut disebarikan secara penuh kepada 150 responden yang menjadi sampel utama penelitian. Tujuan dari uji kualitas data ini adalah untuk memastikan bahwa setiap item pernyataan dalam kuesioner benar-benar *valid* dalam mengukur apa yang seharusnya diukur, serta konsisten (reliabel) apabila digunakan secara berulang.

4.2.5.1. Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat ukur (kuesioner) mampu mengukur apa yang hendak diukur secara tepat. Sebuah item pernyataan dikatakan valid apabila mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik korelasi *Pearson Product Moment*, yaitu dengan mengorelasikan skor setiap item pernyataan dengan skor total seluruh item dalam variabel yang sama. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi antara item dengan skor total
- n = jumlah responden
- X = skor item yang diuji
- Y = skor total seluruh item
- $\sum XY$ = jumlah hasil kali skor item dengan skor total
- $\sum X^2, \sum Y^2$ = jumlah kuadrat skor item dan skor total

Nilai r hitung yang diperoleh dari hasil pengolahan data kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Nilai r tabel ditentukan berdasarkan derajat kebebasan ($df = n - 2$). Pada penelitian ini, uji coba instrumen dilakukan terhadap 39 responden, sehingga $df = 39 - 2 = 37$, dan diperoleh nilai r tabel sebesar **0,316**. Suatu item dinyatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel dan nilai signifikansinya $< 0,05$.

a. Hasil Uji Validitas Variabel X (Intensitas)

Berdasarkan hasil pengolahan data terhadap 16 item pernyataan pada variabel Intensitas (X), diperoleh hasil sebagai berikut:

TABEL 4. 12 Hasil Uji Validitas Variabel X

No. Item	r hitung	r tabel	Keterangan
X01	0,491	0,316	Valid
X02	0,660	0,316	Valid
X03	0,615	0,316	Valid
X04	0,720	0,316	Valid
X05	0,664	0,316	Valid
X06	0,808	0,316	Valid
X07	0,721	0,316	Valid
X08	0,747	0,316	Valid
X09	0,701	0,316	Valid
X10	0,696	0,316	Valid
X11	0,699	0,316	Valid
X12	0,584	0,316	Valid
X13	0,445	0,316	Valid
X14	0,619	0,316	Valid

X15	0,467	0,316	Valid
X16	0,438	0,316	Valid

sumber: (Olahan peneliti 2026)

Berdasarkan tabel di atas, seluruh 16 item pada variabel Intensitas (X) memperoleh nilai r hitung yang lebih besar daripada r tabel (0,316), dengan nilai signifikansi (2 tailed) di bawah 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan pada variabel X dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengukur variabel Intensitas, sehingga tidak ada item yang perlu digugurkan atau direvisi.

b. Hasil Uji Validitas Variabel Komunikasi Interpersonal (Y)

Hasil pengolahan data terhadap 21 item pernyataan pada variabel Komunikasi Interpersonal (Y) disajikan pada tabel berikut:

TABEL 4. 13 Hasil Uji Validitas Variabel Komunikasi Interpersonal (Y)

No. Item	Rhitung	Rtabel	Keterangan
Y01	0,613	0,316	Valid
Y02	0,735	0,316	Valid
Y03	0,747	0,316	Valid
Y04	0,791	0,316	Valid
Y05	0,716	0,316	Valid
Y06	0,792	0,316	Valid
Y07	0,832	0,316	Valid
Y08	0,800	0,316	Valid
Y09	0,814	0,316	Valid
Y10	0,787	0,316	Valid
Y11	0,819	0,316	Valid
Y12	0,797	0,316	Valid
Y13	0,813	0,316	Valid
Y14	0,720	0,316	Valid
Y15	0,836	0,316	Valid
Y16	0,810	0,316	Valid
Y17	0,766	0,316	Valid

Y18	0,746	0,316	Valid
Y19	0,663	0,316	Valid
Y20	0,773	0,316	Valid
Y21	0,812	0,316	Valid

sumber: (olahan peneliti 2026)

Sama seperti pada variabel X, seluruh 21 item pernyataan pada variabel Komunikasi Interpersonal (Y) memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada r tabel (0,316), dengan signifikansi di bawah 0,05, sehingga seluruh item pada variabel Y dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

4.2.5.2 Hasil Uji Reliabilitas

Setelah instrumen dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas instrumen tersebut. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya, yaitu apabila dilakukan pengukuran berulang terhadap kelompok subjek yang sama, akan diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek belum berubah. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik Cronbach's Alpha, dengan rumus sebagai berikut:

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

- α = koefisien reliabilitas (Cronbach's Alpha)
- k = jumlah item pernyataan
- $\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians skor setiap item
- σ_t^2 = varians skor total

Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha > 0,60, dengan kriteria interpretasi sebagai berikut:

TABEL 4. 14 Kriteria Koefisien Reliabilitas

Nilai Alpha	Kriteria
0,00 – 0,20	Sangat Tidak Reliabel

0,21 – 0,40	Tidak Reliabel
0,41 – 0,60	Cukup Reliabel
0,61 – 0,80	Reliabel
0,81 – 1,00	Sangat Reliabel

sumber: (Olahan Peneliti 2026)

Hasil pengujian reliabilitas terhadap kedua variabel penelitian disajikan pada tabel berikut.

TABEL 4. 15 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Kriteria
Intensitas (X)	16	0,901	Sangat Reliabel
Komunikasi Interpersonal (Y)	21	0,965	Sangat Reliabel

sumber: (Olahan Peneliti)

Berdasarkan tabel di atas, variabel Intensitas (X) memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,901, sedangkan variabel Komunikasi Interpersonal (Y) memperoleh nilai sebesar 0,965. Kedua nilai tersebut berada di atas ambang batas 0,60 dan masuk dalam kategori "Sangat Reliabel" (0,81–1,00), yang berarti instrumen pada kedua variabel memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi. Dengan demikian, kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini layak dan dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data pada sampel utama sebanyak 150 responden.

4.3. Uji Asumsi Klasik

Setelah uji kualitas data menunjukkan bahwa seluruh item instrumen valid dan reliabel, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis inferensial untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan melalui uji regresi, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik, yaitu uji normalitas, uji linearitas, dan uji heteroskedastisitas, guna memastikan bahwa model regresi yang digunakan bersifat *Best Linear Unbiased Estimator* (BLUE) dan layak digunakan untuk menarik kesimpulan secara statistik.

4.3.1. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah residual (selisih antara nilai observasi dan nilai prediksi) dari model regresi berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah model yang memiliki residual berdistribusi normal, karena hal ini menjadi salah satu syarat agar uji-t pada model regresi dapat digunakan secara valid. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, dengan rumus sebagai berikut:

$$D = \max |F_n(x) - F_0(x)|$$

Keterangan:

- D = nilai deviasi absolut maksimum (Test Statistic)
- $F_n(x)$ = fungsi distribusi kumulatif data sampel (empiris)
- $F_0(x)$ = fungsi distribusi kumulatif teoretis (distribusi normal)

Kriteria pengujian: *apabila nilai Asymp. Sig. (2tailed) > 0,05, maka residual data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai Asymp. Sig. (2tailed) < 0,05, maka residual data dinyatakan tidak berdistribusi normal.*

TABEL 4. 16 UJI NORMALITAS

N	150
Mean	0,0000000
Std. Deviation	10,28685963
Test Statistic (Absolute)	0,055
Asymp. Sig. (2tailed)	0,200

sumber: (Olahan Peneliti 2026)

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,200 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data residual berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas pada model regresi telah terpenuhi sehingga analisis regresi linear sederhana dapat dilanjutkan.

4.3.2. Hasil Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas (Intensitas) dan variabel terikat (Komunikasi Interpersonal) bersifat linear atau tidak. Asumsi linearitas penting dipenuhi karena analisis regresi linear hanya tepat digunakan apabila hubungan antar variabel memang berbentuk garis lurus. Pengujian dilakukan melalui uji *Deviation from Linearity* pada tabel ANOVA, dengan kriteria pengujian:

$$F_{Hitung} = \frac{RK_{TC}}{RK_G}$$

Keterangan:

- RK_{TC} = rata-rata kuadrat *Deviation from Linearity* (tuna cocok)
- RK_G = rata-rata kuadrat *Within Groups* (galat)

Kriteria pengujian: Apabila nilai Sig. pada baris *Deviation from Linearity* > 0,05, maka hubungan antara kedua variabel dinyatakan linear.

TABEL 4. 17 UJI LINEARITAS

Sumber Variasi	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Linearity	4552,897	1	4552,897	45,177	0,000
Deviation from Linearity	5084,568	42	121,061	1,201	0,225
Within Groups	10682,535	106	100,779		

sumber: (Olahan peneliti 2026)

Berdasarkan hasil uji linearitas, diperoleh nilai signifikansi pada baris *Deviation from Linearity* sebesar 0,225. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,225 > 0,05$), maka hubungan antara variabel Intensitas (X) dan Komunikasi Interpersonal (Y) bersifat linear. Selain itu, nilai signifikansi pada baris *Linearity* sebesar 0,000 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa hubungan linear yang terbentuk antara kedua variabel tersebut signifikan. Dengan demikian, asumsi linearitas telah terpenuhi dan model regresi linear sederhana layak digunakan.

4.3.3. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Model regresi yang baik adalah model yang tidak terjadi heteroskedastisitas, atau disebut bersifat homoskedastisitas (variens residual konstan/tetap). Pengujian dilakukan dengan teknik Uji Glejser, yaitu dengan meregresikan nilai absolut residual ($|e_i|$) terhadap variabel bebas, dengan model persamaan:

$$|e_i| = a + bX_i + v_i$$

Keterangan:

- $|e_i|$ = nilai absolut dari residual
- a = konstanta
- b = koefisien regresi
- X_i = variabel bebas
- v_i = unsur kesalahan (error)

Kriteria pengujian: *apabila nilai Sig. variabel bebas terhadap nilai absolut residual (Abs_RES) > 0,05, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.*

TABEL 4. 18 UJI HETEROKEDASTISITAS (UJI GLEJSER)

Model	Unstandardized B	Std. Error	t	Sig.
(Constant)	8,336	2,871	2,904	0,004
X	0,004	0,050	0,073	0,942

sumber: (Olahan Peneliti 2026)

Berdasarkan hasil uji Glejser diperoleh nilai signifikansi variabel Intensitas (X) sebesar 0,942. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,942 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas pada model regresi.

4.3.4. Hasil Uji Korelasi dan Regresi

Setelah model regresi dinyatakan memenuhi seluruh asumsi klasik, langkah selanjutnya adalah melakukan uji korelasi untuk mengetahui kekuatan dan arah

hubungan antar variabel, serta uji regresi linear sederhana untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian dilakukan sebanyak lima kali, yaitu untuk variabel Intensitas Bermain secara keseluruhan (X) terhadap Komunikasi Interpersonal (Y), terhadap Komunikasi Interpersonal (Y).

a. Uji Korelasi (Pearson Product Moment)

Uji korelasi digunakan untuk mengetahui kuat lemahnya hubungan antara dua variabel, dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Nilai koefisien korelasi (r) yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria berikut:

TABEL 4. 19 KRITERIA INTERPRETASI KOEFISIEN KORELASI

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Lemah
0,20 – 0,399	Lemah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

sumber: (olahan peneliti 2026)

Berikut adalah hasil uji korelasi antara variabel Intensitas (X) terhadap Komunikasi Interpersonal (Y):

TABEL 4. 20 Hasil Uji Korelasi

Variabel	r	Kategori	Sig.
X → Y (Total)	0,473	Sedang	0,000
Frekuensi → Y	0,241	Rendah	0,003
Durasi → Y	0,233	Rendah	0,004

Atensi → Y	0,397	Sedang	0,000
Emosional → Y	0,562	Sedang	0,000

sumber: (Olahan Peneliti 2026)

Berdasarkan tabel di atas, variabel Intensitas (X) secara keseluruhan memiliki nilai koefisien korelasi sebesar 0,473 terhadap Komunikasi Interpersonal (Y), yang berada pada kategori hubungan sedang. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain Mobile Legends, maka semakin tinggi pula pengaruhnya terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Nilai signifikansi menunjukkan angka 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat signifikan.

b. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat, dengan persamaan umum:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

- Y = variabel terikat (Komunikasi Interpersonal) yang diprediksi
- a = konstanta (nilai Y apabila $X = 0$)
- b = koefisien regresi (besarnya perubahan Y untuk setiap perubahan satu satuan dimensi X)
- X = variabel bebas (Intensitas)

Nilai a dan b dihitung dengan rumus:

$$b = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2} \quad a = \frac{\sum Y - b\sum X}{n}$$

Sementara itu, koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi atau sumbangan variabel X terhadap variasi variabel Y , dengan rumus:

TABEL 4. 21 HASIL UJI REGRESI LINEAR SEDERHANA

Variabel	a	b	R^2	T-hitung	T -tabel	Sig.
$X \rightarrow Y$ (Total)	46,697	0,535	0,224	6,537	1,976	0,000

sumber: (Olahan Peneliti 2026)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh persamaan regresi linear sederhana untuk variabel X secara keseluruhan adalah $\hat{Y} = 46,697 + 0,535X$. Nilai konstanta sebesar 46,697 menunjukkan bahwa apabila variabel Intensitas (X) bernilai nol, maka skor Komunikasi Interpersonal (Y) diprediksi sebesar 46,697. Adapun nilai koefisien regresi sebesar 0,535 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan skor Intensitas, maka skor Komunikasi Interpersonal akan meningkat sebesar 0,535.

Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,224 menunjukkan bahwa variabel Intensitas (X) memberikan kontribusi sebesar 22,4% terhadap variasi Komunikasi Interpersonal (Y), sedangkan sisanya sebesar 77,6% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini

Untuk memperdalam pemahaman mengenai pengaruh Intensitas Bermain Mobile Legends (Variabel X) terhadap Komunikasi Interpersonal (Variabel Y), selain pengujian regresi linear sederhana pada tingkat variabel yang menghasilkan koefisien determinasi sebesar 22,4%, peneliti juga melakukan pengujian regresi linear sederhana secara parsial pada masing-masing dimensi Variabel X, yaitu Frekuensi, Durasi, Atensi, dan Keterlibatan Emosional, terhadap Variabel Y. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui dimensi mana yang memberikan kontribusi paling besar terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Hasil pengujian disajikan pada tabel berikut.

TABEL 4. 22 UJI REGRESI PER DIMENSI PARSIAL

Dimensi	a	b	R^2	T-hitung	T -tabel	Sig.
Frekuensi	65,553	0,058	0,058	3,016	1,976	0,003
Durasi	65,607	0,054	0,054	2,905	1,976	0,004
Atensi	58,842	0,157	0,157	5,254	1,976	0,000
Emosional	48,252	0,316	0,316	8,275	1,976	0,000

Sumber: (Olahan Peneliti 2026)

Di antara keempat dimensi, dimensi emosional memiliki nilai R^2 tertinggi sebesar 0,316 atau 31,6%, dan R^2 yang paling rendah adalah durasi berarti dimensi emosional merupakan prediktor paling kuat terhadap komunikasi interpersonal dibandingkan dimensi frekuensi, durasi, dan atensi. Ini membuktikan bahwa siswa

kelas X yang bermain Mobile Legends mengalami perubahan emosi yang kuat sehingga menimbulkan pengaruh terhadap kemampuan komunikasi interpersonal, durasi menunjukkan persentase yang kecil diperkirakan permainan yang singkat yang sering dialami oleh siswa ketika bermain mobile legends.

4.3.5. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan melalui Uji-T, yaitu dengan membandingkan nilai t hitung dengan nilai t tabel, serta melihat nilai signifikansi pada tabel Coefficients hasil regresi linear sederhana. Rumus uji yang digunakan adalah:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

- t_{hitung} = nilai t hasil pengujian
- r = koefisien korelasi
- n = jumlah responden

Nilai t tabel ditentukan dengan derajat kebebasan ($df = n - 2 = 150 - 2 = 148$) pada taraf signifikansi 5% (uji dua arah), sehingga diperoleh t tabel sebesar 1,976.

Kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- Apabila t hitung $>$ t tabel dan Sig. $<$ 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (terdapat pengaruh yang signifikan).
- Apabila t hitung $<$ t tabel dan Sig. $>$ 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak (tidak terdapat pengaruh yang signifikan).

a) Pengujian Hipotesis 1 (H_1)

H_0 : Tidak terdapat pengaruh Intensitas Bermain *game Mobile Legends* terhadap Komunikasi Interpersonal siswa.

H_1 : Terdapat pengaruh Intensitas Bermain *game Mobile Legends* terhadap Komunikasi Interpersonal siswa.

Berdasarkan hasil pengujian regresi, diperoleh nilai t hitung sebesar 6,537 dengan Sig. sebesar 0,000. Karena t hitung (6,537) > t tabel (1,976) dan Sig. (0,000) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Intensitas Bermain *game Mobile Legends* terhadap Komunikasi Interpersonal siswa kelas X SMAN 1 Baleendah.

TABEL 4. 23 Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	t hitung	t tabel	Sig.	Keputusan
($X \rightarrow Y$)	6,537	1,976	0,000	H_0 ditolak, H_1 diterima

sumber: (olahan peneliti 2026)

Berdasarkan rekapitulasi di atas, seluruh hipotesis dalam penelitian ini (H_1 – H_5) diterima, yang berarti baik secara keseluruhan maupun per dimensi, Intensitas Bermain *game Mobile Legends* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Komunikasi Interpersonal siswa kelas X SMAN 1 Baleendah.

4.4. Pembahasan

Bagian ini menguraikan secara lebih mendalam temuan-temuan yang telah dipaparkan pada subbab 4.2 (Analisis Deskriptif) dan 4.3 (Uji Asumsi Klasik) dikaitkan dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Social Penetration Theory / SPT (applied theory), Teori Stimulus-Organism-Response / SOR (middle theory), dan Teori Psikologi Kognitif (grand theory). Dalam pembahasan ini, Social Penetration Theory dari Altman dan Taylor dijadikan sebagai kerangka utama dalam menginterpretasikan temuan, mengingat SPT secara langsung menjelaskan mekanisme berkembangnya komunikasi interpersonal melalui proses pengungkapan diri (self-disclosure) yang berjenjang dari komunikasi yang dangkal menuju komunikasi yang semakin dalam dan bermakna, sebagaimana digambarkan melalui analogi lapisan bawang (onion analogy).

4.4.1. Pembahasan Pengaruh Intensitas terhadap Komunikasi Interpersonal (H1)

Secara keseluruhan, hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa Intensitas (X) berpengaruh secara signifikan terhadap Komunikasi Interpersonal siswa kelas X SMAN 1 Baleendah ($t_{\text{hitung}} = 6,537 > t_{\text{tabel}} = 1,976$; Sig. = 0,000), dengan koefisien determinasi sebesar 22,4% dan persamaan regresi $\hat{Y} = 46,697 + 0,535X$. Temuan ini merupakan gambaran menyeluruh dari perjalanan penetrasi sosial yang telah diuraikan per dimensi pada sub-bab sebelumnya, dan paling tepat dipahami melalui kerangka holistik Social Penetration Theory.

Apabila keempat dimensi Intensitas dilihat sebagai satu kesatuan dalam kerangka SPT, maka tampaklah sebuah pola yang sangat koheren: frekuensi dan durasi bermain membangun fondasi awal interaksi dan membuka lapisan terluar komunikasi interpersonal, atensi mendorong penetrasi ke lapisan yang lebih dalam melalui keterlibatan kognitif yang aktif, dan emosional membawa proses penetrasi hingga ke lapisan terdalam melalui self-disclosure yang autentik. Konstruk Intensitas sebagai gabungan keempat dimensi ini dengan demikian merepresentasikan keseluruhan proses penetrasi sosial yang dikemukakan Altman dan Taylor dari orientasi hingga pertukaran stabil yang terjadi secara nyata dalam konteks bermain Mobile Legends.

Nilai koefisien regresi sebesar 0,535 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan skor Intensitas akan meningkatkan skor Komunikasi Interpersonal sebesar 0,535, yang dalam kerangka SPT dapat dimaknai sebagai: semakin dalam proses penetrasi sosial yang terjadi melalui aktivitas bermain, semakin signifikan pula perkembangan komunikasi interpersonal yang dialami siswa. Teori SOR memperkuat temuan ini dengan menjelaskan bahwa stimulus berupa aktivitas bermain game online diolah secara bertingkat oleh siswa sebagai organisme mulai dari pemrosesan kognitif sederhana hingga pengolahan emosional yang kompleks yang kemudian menghasilkan respons berupa peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal yang terukur.

Temuan ini juga memperkuat posisi penelitian ini di antara penelitian-penelitian sejenis. Brazaville & Basuni (2023) menemukan pengaruh intensitas

bermain game online Free Fire terhadap kemampuan komunikasi remaja, sementara Sun, Yu, dan Chen (2024) membuktikan bahwa kualitas keterlibatan dalam aktivitas digital bukan sekadar kuantitasnya yang menjadi prediktor terkuat komunikasi interpersonal. Kedua temuan tersebut kini diperkuat oleh penelitian ini yang secara spesifik membuktikan melalui kerangka SPT bahwa intensitas bermain Mobile Legends, dengan dimensi emosional sebagai komponen dominannya, terbukti secara empiris membentuk dan meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X SMAN 1 Baleendah.

4.4.2. Implikasi teoritis dan praktis

Implikasi teoritis dan praktis merupakan dua bentuk kontribusi yang dihasilkan dari sebuah penelitian. Implikasi teoritis berkaitan dengan sumbangan penelitian terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan teori yang digunakan, sedangkan implikasi praktis berkaitan dengan manfaat nyata yang dapat diterapkan oleh pihak-pihak terkait dalam kehidupan sehari-hari. Keduanya penting untuk menunjukkan bahwa penelitian ini tidak hanya bermanfaat secara akademik, tetapi juga memiliki nilai guna secara aplikatif. Berikut ini merupakan penjelasan dari hasil penelitian:

a. Implikasi Teoritis

Berdasarkan hasil pengujian regresi linear sederhana, diketahui bahwa intensitas dari bermain *Mobile Legends* memberikan pengaruh sebesar 22,4% terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa, sehingga kemungkinan besar 77,6% dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian. Jika dianalisis berdasarkan teori psikologi kognitif, temuan ini dapat dijelaskan bahwa pemain *Mobile Legends* tidak hanya mencari hiburan, tapi juga menjadi pengalaman digital melalui proses kognitif individu, seperti atensi, persepsi, memori dan decision making. Semakin tinggi intensitas bermain seorang siswa, maka semakin besar pula peluang siswa menerima dan mengolah berbagai stimulus yang muncul dalam permainan. Proses kognitif tersebut kemudian dapat mempengaruhi cara siswa berpikir, memahami situasi sosial dan berkomunikasi dengan orang baru. Dengan ini, hasil penelitian ini memberikan dukungan empiris bahwa proses mental

yang dijelaskan dalam grand theory yang digunakan berkontribusi terhadap terbentuknya perilaku komunikasi interpersonal, walaupun hasil penelitian hanya menunjukkan 22,4%, temuan ini juga menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi interpersonal dipengaruhi oleh berbagai pengalaman pribadi siswa diluar aktivitas bermain game.

Selanjutnya, apabila dipandang dengan perspektif teori S.O.R, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas bermain Mobile Legends berperan sebagai stimulus (rangsangan) yang diterima siswa melalui aktifitas saat bermain, komunikasi antarpemain, pertempuran intens, serta keterlibatan emosional selama permainan berlangsung. Stimulus tersebut tidak secara langsung menghasilkan perubahan perilaku, tetapi diproses dalam diri seseorang sebagai bentuk organism, yaitu melalui persepsi, pemahaman serta kondisi psikologis siswa. Hasil dari proses internal tersebut kemudian menghasilkan response berupa kemampuan sehari-hari. Dengan demikian hasil 22,4% menunjukkan bahwa stimulus berupa intensitas bermain game memiliki pengaruh terhadap response komunikasi interpersonal, meskipun efektivitas respons tersebut juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar stimulus yang diteliti.

Terakhir, jika dari perspektif *Social Penetration Theory* (SPT), hasil menunjukkan bahwa intensitas bermain Mobile Legends memiliki peran nyata dalam perkembangan komunikasi interpersonal siswa. SPT menjelaskan bahwa hubungan interpersonal berkembang melalui proses komunikasi yang berlangsung secara bertahap, dari lapisan paling dangkal menuju lapisan paling dalam yang digambarkan melalui analogi lapisan bawang (Onion Analogy). Dalam konteks ini, bermain Mobile Legends meliputi koordinasi strategi, komunikasi tim hingga keterlibatan emosional ketika menang atau kalah, berfungsi sebagai ruang interaksi yang memungkinkan siswa melewati tahapan penetrasi sosial tersebut. Frekuensi bermain membuka lapisan terluar (tahap orientasi), durasi bermain mendorong siswa memasuki tahap pertukaran afektif eksploratif, atensi membawa siswa pada tahap pertukaran afektif yang lebih dalam, sementara

keterlibatan emosional yang terbukti sebagai dimensi paling besar kontribusinya yaitu 31,6% membawa siswa hingga kelapisan pertukaran yang lebih stabil dan personal. Dengan kata lain, semakin tinggi intensitas bermain siswa, semakin besar pula kesempatan mereka melakukan self-disclosure dengan rekan bermainnya, yang pada gilirannya mendorong berkembangnya aspek-aspek komunikasi interpersonal kedalam kehidupan nyata. Temuan ini menegaskan bahwa aktivitas digital seperti bermain game daring tidak selalu menghambat penetrasi sosial, melainkan mampu menjadi salah satu alat keterbukaan diri di era digital.

b. Implikasi Praktis

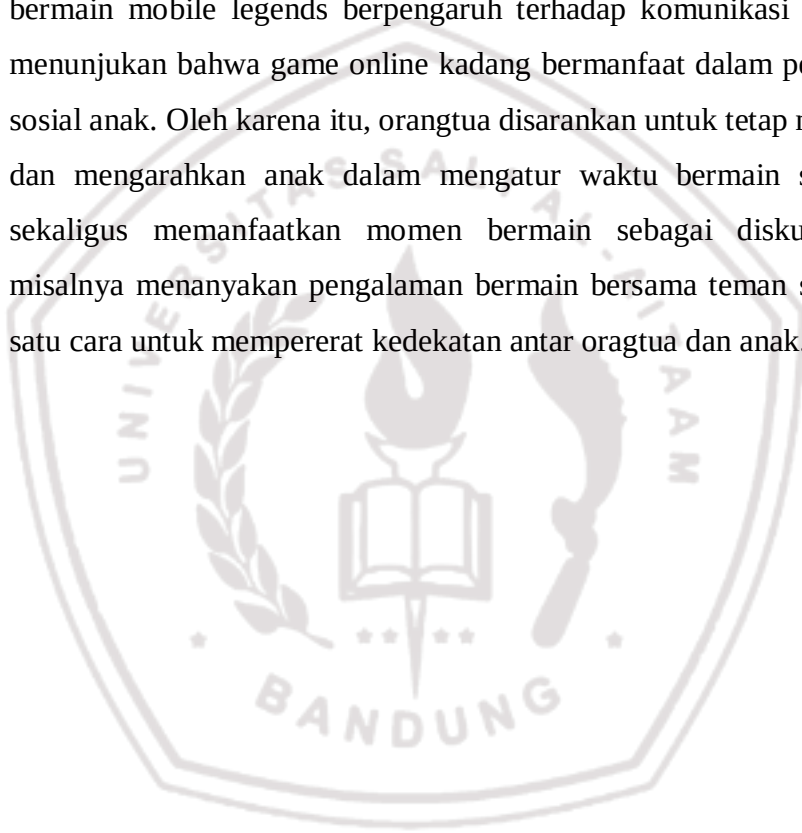
Secara praktis, temuan mengenai Mobile Legends memiliki pengaruh terhadap kemampuan komunikasi interpersonal dengan keterlibatan emosional sebagai contributor terbesar yaitu 31,6% memberikan sejumlah masukan konkret bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan perkembangan komunikasi siswa.

Bagi siswa, temuan ini menjadi bahan refleksi bahwa aktivitas bermain Mobile Legends tidak semata-mata bersifat hiburan, melainkan menjadi sarana melatih keterampilan komunikasi interpersonal apabila dijalankan secara sadar. Siswa didorong untuk berkomunikasi bersama tim sebagai ruang berlatih mengungkapkan diri, membangun kepercayaan, mengelola emosi bersama rekan bermain. Mengingat dimensi emosional terbuka paling terbukti berpengaruh, siswa juga perlu menyadari bahwa kualitas keterlibatan emosi saat bermain (rasa senang, semangat berkompetisi, kekecewaan saat kalah, marah ketika permainan tidak sesuai strategi) dapat menjadi pintu masuk keterbukaan diri yang bermakna, selama diimbangi dengan interaksi sosial langsung di lingkungan sekitarnya.

Bagi guru bimbingan dan konseling (BK) serta pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan opsi untuk merancang program pembinaan komunikasi interpersonal yang lebih kontekstual dengan kehidupan digital siswa saat ini. Karena emosional terbukti menjadi faktor paling dominan, program pembinaan sebaiknya difokuskan pada pengelolaan emosi,

penguatan empati dan pelatihan keterampilan komunikasi yang efektif, baik dalam konteks daring (misalnya bermain bersama) maupun luring. Aktivitas semacam bermain game secara tim bahkan berpotensi diarahkan menjadi pembinaan sosial bagi siswa yang cenderung tertutup, karena menyediakan konteks interaksi yang lebih santai.

Bagi orangtua, temuan ini merekomendasi pendekatan yang lebih bijak dalam menyikapi aktivitas bermain game anak. Bukti bahwa intensitas bermain mobile legends berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal menunjukkan bahwa game online kadang bermanfaat dalam perkembangan sosial anak. Oleh karena itu, orangtua disarankan untuk tetap mendampingi dan mengarahkan anak dalam mengatur waktu bermain secara sehat, sekaligus memanfaatkan momen bermain sebagai diskusi keluarga, misalnya menanyakan pengalaman bermain bersama teman sebagai salah satu cara untuk mempererat kedekatan antar orangtua dan anak.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan secara sistematis mengenai pengaruh intensitas bermain *game Mobile Legends* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X SMAN 1 Baleendah, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

- a. Intensitas bermain *game Mobile Legends* (X) berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan komunikasi interpersonal (Y) siswa kelas X SMAN 1 Baleendah. Hal ini dibuktikan dari nilai t hitung sebesar 6,537 yang lebih besar dari t tabel 1,976 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Besarnya kontribusi pengaruh Intensitas terhadap komunikasi interpersonal adalah sebesar 22,4%, sedangkan sisanya 77,6% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian ini. Artinya, semakin tinggi tingkat intensitas bermain *game Mobile Legends* pada siswa, maka semakin tinggi pula kemampuan komunikasi interpersonal yang mereka miliki dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Dimensi frekuensi bermain *game Mobile Legends* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X SMAN 1 Baleendah. Hal ini dibuktikan dari nilai t hitung sebesar 3,016 yang lebih besar dari t tabel 1,976 dengan nilai signifikansi $0,003 < 0,05$. Besarnya kontribusi pengaruh dimensi frekuensi terhadap komunikasi interpersonal adalah sebesar 5,8%, sedangkan sisanya 94,2% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Artinya, semakin sering siswa bermain *game Mobile Legends* dalam periode waktu tertentu, maka semakin besar pula pengaruhnya terhadap pembentukan pola komunikasi interpersonal mereka, meskipun kontribusinya relatif lebih kecil dibandingkan dimensi lainnya.
- c. Dimensi durasi bermain *game Mobile Legends* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X SMAN 1 Baleendah. Hal ini dibuktikan dari nilai t hitung sebesar 2,905

yang lebih besar dari t tabel 1,976 dengan nilai signifikansi $0,004 < 0,05$. Besarnya kontribusi pengaruh dimensi durasi terhadap komunikasi interpersonal adalah sebesar 5,4%, sedangkan sisanya 94,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Artinya, lamanya waktu yang dihabiskan siswa dalam bermain *game Mobile Legends*, baik dalam satu hari maupun dalam satu sesi permainan, turut berkontribusi dalam membentuk kemampuan komunikasi interpersonal mereka, walaupun pengaruhnya tergolong paling kecil di antara keempat dimensi yang diteliti.

- d. Dimensi atensi bermain *game Mobile Legends* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X SMAN 1 Baleendah. Hal ini dibuktikan dari nilai t hitung sebesar 5,254 yang lebih besar dari t tabel 1,976 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Besarnya kontribusi pengaruh dimensi atensi terhadap komunikasi interpersonal adalah sebesar 15,7%, sedangkan sisanya 84,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Artinya, semakin tinggi tingkat fokus dan konsentrasi siswa saat bermain *game Mobile Legends*, semakin besar pula dampaknya terhadap kemampuan komunikasi interpersonal mereka, yang mengindikasikan bahwa kualitas keterlibatan dalam bermain lebih berpengaruh dibandingkan sekadar seberapa sering atau seberapa lama mereka bermain.
- e. Dimensi emosional bermain *game Mobile Legends* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X SMAN 1 Baleendah. Hal ini dibuktikan dari nilai t hitung sebesar 8,275 yang lebih besar dari t tabel 1,976 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Besarnya kontribusi pengaruh dimensi emosional terhadap komunikasi interpersonal adalah sebesar 31,6%, sedangkan sisanya 68,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Dimensi emosional terbukti menjadi dimensi dengan pengaruh paling dominan di antara keempat dimensi Intensitas yang diteliti. Artinya, keterlibatan perasaan dan perubahan emosi yang dialami siswa selama bermain *game Mobile Legends* seperti rasa senang, semangat berkompetisi, hingga respons emosional terhadap

jalannya permainan merupakan faktor paling kuat yang membentuk kemampuan komunikasi interpersonal mereka dalam kehidupan nyata.

5.2. Saran atau Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengajukan rekomendasi (saran-saran), baik rekomendasi teoritis maupun praktis, yang kesemuanya mengacu pada kegunaan penelitian teoritis dan praktis sebagaimana dikemukakan pada bab Pendahuluan.

5.2.1. Rekomendasi Teoritis

- a. Penelitian ini telah membuktikan relevansi Teori Psikologi Kognitif, Teori S.O.R, dan Social Penetration Theory dalam menjelaskan hubungan antara intensitas bermain *game* online dan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan model penelitian dengan menambahkan variabel moderating atau intervening, seperti kontrol diri, kecanduan *game*, atau kualitas pertemanan dalam *game*, guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai mekanisme psikologis yang menghubungkan aktivitas bermain *game* dengan kemampuan komunikasi interpersonal.
- b. Sebesar 77,6% variasi komunikasi interpersonal yang belum dapat dijelaskan oleh model penelitian ini mengindikasikan masih banyak faktor lain yang turut berkontribusi. Oleh karena itu, kajian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi variabel-variabel lain seperti pola komunikasi dalam keluarga, intensitas penggunaan media sosial, atau lingkungan pertemanan di luar *game* sebagai prediktor potensial kemampuan komunikasi interpersonal siswa di era digital.
- c. Penelitian ini hanya mencakup siswa laki-laki kelas X SMAN 1 Baleendah dengan rank minimal Master sebagai populasi penelitian. Untuk memperluas generalisasi temuan, peneliti berikutnya disarankan untuk melakukan replikasi penelitian pada cakupan yang lebih luas, yaitu dengan melibatkan siswa dari berbagai tingkatan kelas, jenis kelamin, atau bahkan

dari beberapa sekolah yang berbeda, sehingga dapat menghasilkan temuan yang lebih representatif.

5.2.2. Rekomendasi Praktis

- a. Bagi siswa, temuan penelitian ini hendaknya menjadi bahan refleksi bahwa aktivitas bermain *game Mobile Legends* tidak hanya berdampak pada hiburan semata, tetapi juga secara nyata memengaruhi kemampuan komunikasi interpersonal mereka. Siswa didorong untuk memanfaatkan fitur-fitur komunikasi dalam *game* seperti voice chat dan kerja sama tim secara positif, serta tetap menjaga keseimbangan antara waktu bermain *game* dan waktu berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosial di sekitarnya.
- b. Bagi guru Bimbingan dan Konseling (BK) dan pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan pijakan dalam menyusun program pembinaan komunikasi interpersonal siswa yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan digital siswa saat ini. Mengingat dimensi emosional terbukti menjadi dimensi dengan pengaruh terbesar, program pembinaan perlu difokuskan pada pengelolaan emosi, pengembangan empati, dan pelatihan keterampilan komunikasi yang efektif dalam berbagai situasi sosial, baik daring maupun luring.
- c. Bagi orang tua, penelitian ini merekomendasikan pendekatan yang lebih bijak dalam menyikapi aktivitas bermain *game* anak. Temuan bahwa intensitas bermain *game Mobile Legends* berpengaruh positif terhadap komunikasi interpersonal menunjukkan bahwa *game* online tidak selalu berdampak negatif. Oleh karena itu, orang tua disarankan untuk mendampingi dan mengarahkan anak dalam mengatur waktu bermain secara sehat, sekaligus memanfaatkan momen diskusi mengenai pengalaman bermain *game* sebagai sarana mempererat komunikasi keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

- Alaika Amaly Khaira, Gisella Aisyah, Hocky Nis Kharisma Dewi, Rahma Aniq Aulia, & April Laksana. (2024). Pengaruh Media Digital dalam Penggunaan Media Sosial Terhadap Pola Komunikasi Interpersonal pada Remaja. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 357–366. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i4.1376>
- Alghzali, R. D. (2022). Hubungan Kompetensi Sosial Dengan Komunikasi Interpersonal Pada Siswa. *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 7(2), 175. <https://doi.org/10.29240/jdk.v7i2.5782>
- Anasa, D. P., & Tambunan, N. (2025). Interpersonal Communication Strategies of PAI Teachers in Enhancing Students' Learning Motivation at State High School 12 Medan. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 10(1), 203–209. <https://doi.org/10.24815/jimps.v10i1.33908>
- Anggraini, C., Ritonga, D. H., Kristina, L., & Syam, M. (2022). *Komunikasi Interpersonal*. 1(3), 337–342.
- Asmarani, Z., & Wahyuni, S. (2023). Konsep Diri Individu Pengguna Media Sosial terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja. *Journal of Education Research*, 4(3), 1548–1558.
- Baltzar, P., Hassan, L., & Turunen, M. (2024). Forced to Choose Silence: Social Gaming with Disabilities. *Simulation and Gaming*, 55(6), 1011–1031. <https://doi.org/10.1177/10468781241259831>
- Brazaville, K., & Basuni, A. (2023). PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM KELUARGA (Studi Kuantitatif Intensitas Bermain Game Online Free Fire Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga Pada Komunitas Sunda Girls Regional J. <https://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FIKOM/article/view/1802>
- Budiawan, N., & Sari, N. N. (2024). *Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Agregat Remaja*. 5(2), 253–263.
- Dimas, M., Harni, R., Fikri, M. Al, Kamal, A., Islam, U., & Sumatera, N. (2024). *Komunikasi Interpersonal Antara Pemain Game Mobile Legends Pada Komunitas Sibakukek Lubuk Pakam*. 2, 16–24.
- Gapanwa, F., & Rahmah, E. (2026). Efektivitas Pencarian Informasi Generasi Z Menggunakan Information Foraging Theory (IFT) pada Dinas Perpustakaan Kabupaten Pesisir Selatan. 6(2), 89–92.
- Ghozali. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IMB SPSS 25*.
- Hanifah, F. D., Dianto, M., & Wae, R. (2026). PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL PESERTA DIDIK. *PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL PESERTA DIDIK*, 11(1), 1513–1523.

- Khotimah, K., Raharja, G., & Pamungkas, G. (2025). *Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Siswa Penggemar Game Online Di SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta*. 5(1), 11–19.
- Linggom, G. J., & Abraham, R. H. (2022). *Pengaruh Komunikasi Interpersonal Remaja Virtual terhadap Komunikasi*. 6(1), 93–101.
- Made Agung Darmawan, N. M. A. W. (2025). 1 1 , 2. 4(4), 617–626.
- Mason, A. J., & Carr, C. T. (2022). Toward a Theoretical Framework of Relational Maintenance in Computer-Mediated Communication. *Communication Theory*, 32(2), 243–264. <https://doi.org/10.1093/ct/qtaa035>
- May Poh Low, S., Bolong, J., Waheed, M., & Wirza, J. (2022). 10-year Systematic Literature Review of Social Penetration in Online Communication. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(14), 29–47. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v12-i14/15813>
- Nayottama, F. F., Widiyanti, M. M., & Sejati, V. A. (2025). *Pola Komunikasi Antar Pemain Mobile Legends : Bang Bang Usia Dewasa Muda di Kota Madiun*. 5, 10125–10133.
- Nuzuli, A. K., Ningsih, M. S., Astri, P. B., Fazli, M., Palenza, N. R., & Ghazali, A. (2023). Gangguan Komunikasi pada Mahasiswa Pecandu Game Online Mobile Legend. *Jurnal PIKMA: Publikasi Media Dan Cinema*, 5(2), 261–271.
- Penulis, I., Safitri, R., Lindawati, Y. I., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2025). *Sultra Educational Journal (Seduj) Perubahan Pola Komunikasi pada Remaja di Desa Sukabares*. 5(2). <http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj><http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj>
- Posner, M. I. (2007). *Cognitive Psychology Book Review*. 105(4), 458–461.
- Pratama, F. R., Komariah, N., & Rodiah, S. (2023). Hubungan antara kemampuan literasi digital dengan pencegahan berita hoaks di kalangan mahasiswa. *Informatio: Journal of Library and Information Science*, 2(3), 165. <https://doi.org/10.24198/inf.v2i3.43792>
- Rahmat, A., & Abidin, M. (2021). URGENSI KOMUNIKASI MODEL STIMULUS ORGANISM RESPONSE (S-O-R) DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN Andi. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, 6(2), 242.
- Ramadhani, A. F., & Jatnika, D. C. (2025). Dinamika Interaksi Sosial Remaja Di Era Digital Dan Peran Pekerja Sosial. *Share : Social Work Journal*, 14(2), 148–155. <https://doi.org/10.24198/share.v14i2.59963>
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). KONSEP PENELITIAN CASUAL-COMPARATIVE (EX POST FACTO RESEARCH). 2, 306–312.
- Rinker, T. (University at B. (2013). *On the Treatment of Likert Data*. 1–16.
- Sari, P. W. (2023). Self-Disclosure Interaksi Dalam Jaringan Online Pada Teori

- Penetrasi Sosial. *Jurnal Common*, 7(1), 13–21. <https://doi.org/10.34010/common.v7i1.8144>
- Simamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>
- Sofi, S., Ansor, J., & Ohan Lusia, M. (2025). Improving High School Students' Interpersonal Communication Skills through Collaborative Learning: An Experimental Study. *Journal of Education Technology and Inovation*, 8(1), 75–85. <https://doi.org/10.31537/jeti.v8i1.2365>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D* (Alfabeta).
- Sulkifli, A., Hikmah, N., Ilyas, W., & Abidin, K. (2025). *Analisis Gaya Komunikasi Interpersonal Generasi Z melalui Game Mobile Legends di Watampone*.
- Sun, X., Yu, V., & Chen, V. H. H. (n.d.). Toxic behavior in multiplayer online games: the role of witnessed verbal aggression, game engagement intensity, and social self-efficacy. *Chinese Journal of Communication*, 18(4), 426–444. <https://doi.org/10.1080/17544750.2024.2425662>
- Tri, I. N., Putra, A., Mahesa, I. K., Qinantha, C., Istri, T., & Pandu, A. (2023). *Jurnal Teknik Informatika dan Komputer Analisis User Experience Pada Game Mobile Legends Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough*.
- van Tonder, J. I., Jordaan, J., & Esterhuyse, K. (2023). Self-esteem, Interpersonal Communication Competence, and Media and Technology Usage as Predictors of Loneliness Among University Students. *SAGE Open*, 13(1). <https://doi.org/10.1177/21582440221148379>
- Wahyuni, R., Nuraini, N., & Yulia, C. (2024). Hubungan Dukungan Sosial Dengan Penyesuaian Diri Siswa Kelas X Sma Negeri 50 Jakarta. *Research and Development Journal of Education*, 10(2), 768. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i2.24478>
- Walsh, O., Linehan, C., & Ryan, C. (2025). Is there evidence that playing games promotes social skills training for autistic children and youth? *Autism*, 29(2), 329–343. <https://doi.org/10.1177/13623613241277309>
- Widyastuti, N. W. (2022). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online. *Maarif*, 17(1), 95–111. <https://doi.org/10.47651/mrf.v17i1.157>
- Wulan Febrianti.H.A.Y.G Wibisono, M. K. (2021). Pengaruh Intensitas menonton Youtube Terhadap perkembangan komunikasi Interpersonal Sisw/1 Kelas 4 & 5 Desa Sukanagara Rw 01 Cikupa kabupaten Tangerang. *Nusantara Hasana Journal*, 1(1), 40–47.
- Yusuf, M. A., Herman, H. T., Abraham, A., & Rukmana, H. (2024). Analisis Regresi Linier Sederhana dan Berganda Beserta Penerapannya. *Journal on Education*, 06(02), 13331–13344.

LAMPIRAN



Lampiran 1. 1 Format Kuisioner

	PENGARUH INTENSITAS BERMAIN MOBILE LEGENDS TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA KELAS X SMAN 1 BALEENDAH
	Nama:
	Kelas:
	Tier tertinggi:

Kuisioner ini berisi tentang seberapa besar pengaruh intensitas bermain mobile legends terhadap kemampuan komunikasi interpersonal.

Kriteria Responden:

1. Pria
2. Aktif Bermain Mobile Legends
3. Siswa Kelas X
4. Rank minimum "Master"

Kuisioner berisi 37 pernyataan, responden dipersilahkan untuk mengisi kuisioner dengan jawaban yang sudah tersedia.

Keterangan Kuisioner:

- 1: Sangat Tidak Setuju
- 2: Tidak Setuju
- 3: Netral
- 4: Setuju
- 5: Sangat Setuju

No	Pernyataan	Sangat tidak	Tidak setuju (2)	Netral (3)	Setuju (4)	Sangat setuju (5)
----	------------	--------------	------------------	------------	------------	-------------------

		setuju (1)				
1.	Saya bermain <i>Mobile Legends</i> setiap hari.					
2.	Saya login untuk bermain <i>Mobile Legends</i> lebih dari 2 kali dalam sehari.					
3.	Saya bermain <i>Mobile Legends</i> walaupun diwaktu sibuk.					
4.	Saya sering bermain sampai tangan saya pegal.					
5.	Saya bermain <i>Mobile Legends</i> lebih dari 1 jam dalam satu hari.					
6.	Saya push rank sampai begadang.					
7.	Saya menghabiskan waktu lebih dari 5 jam dalam seminggu untuk bermain <i>Mobile Legends</i> .					
8.	Saya bermain <i>game Mobile Legends</i> minimal 5 match dalam satu minggu					
9.	Saya terfokus penuh saat bermain <i>Mobile Legends</i>					
10	Saya sering mengabaikan panggilan telfon ketika bermain <i>mobile legends</i> .					
11	Saya Sulit mengalihkan perhatian saat bermain <i>Mobile Legends</i> .					
12	Ketika sedang bermain <i>Mobile Legends</i> , saya jarang memperhatikan aktivitas lain di sekitar saya.					
13	Saya senang ketika mendapatkan kill yang banyak saat bermain <i>Mobile legends</i> .					
14	Saya merasa bangga ketika naik rank.					
15	Saya merasa senang saat menjadi MVP ketika memenangkan 1 match.					
16	Saya merasa kesal ketika kalah sebab oleh tim yang					

	tidak kooperatif saat bermain Mobile Legends.					
17	Saya tidak ragu untuk menyampaikan pendapat ketika sedang berdiskusi dengan teman baru					
18	Saya tidak ragu memberikan masukan kepada teman ketika mereka melakukan kesalahan					
19	Saya mengakui kesalahan saya ketika saya berbuat salah					
20	Saya tidak ragu menyampaikan pendapat yang berbeda ketika saya tidak setuju dengan suatu keputusan					
21	Saya berusaha memahami perasaan teman yang kesulitan					
22	Saya berusaha menenangkan teman yang sedang marah atau sedih					
23	Saya suka membantu teman yang sedang dalam kesulitan sesuai kemampuan saya					
24	Saya peduli terhadap masalah yang dihadapi oleh teman saya					
25	Saya suka menyemangati teman saya					
26	Saya memberikan dukungan kepada teman ketika sedang berkompetisi					
27	Saya memberikan semangat kepada teman ketika mereka sedang menghadapi kesulitan					
28	Saya mendukung teman untuk tetap berusaha mencapai tujuan mereka					
29	Saya bersikap ramah kepada teman ketika memulai percakapan					
30	Saya memberikan kepercayaan teman untuk					

	membantu pekerjaan tim / kelompok sesuai tugasnya masing-masing					
31	Saya menghargai teman yang memberikan masukan kepada saya					
32	Saya suka menambahkan masukan untuk ide teman agar lebih berkembang					
33	Saya tidak merasa bahwa saya lebih pintar dari teman saya ketika berbincang					
34	Saya menghargai pendapat teman meskipun berbeda dengan pendapat saya					
35	Saya tidak merasa pendapat saya lebih benar dari teman saya					
36	Saya memberi kesempatan pada lawan bicara untuk menyampaikan pendapat					
37	Saya tidak memaksakan keputusan saya sendiri saat membuat keputusan bersama					

Lampiran 1. 2 Dokumentasi

SMAN 1 BALEENDAH	
Pra-penelitian pada kelas X-B	

**Pasca penelitian
Perwakilan tiap
kelas X**

(dilakukan di hari
yang
berbedarbeda)



**Balasan
Responden
(via whatsapp)**

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN MOBILE LEGENDS TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL

Your response has been recorded

[Edit your response](#)

[Submit another response](#)

This content is neither created nor endorsed by Google. -
[Contact form owner](#) - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#)

Does this form look suspicious? [Report](#)

Fawwaz x.a

Google Forms



Reply

20:52 docs.google.com

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN MOBILE LEGENDS TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL

Your response has been recorded

[Edit jawaban Anda](#)

[Kirim jawaban lain](#)

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. -
[Hubungi pemilik formulir](#) - [Peraturan Layanan](#) -
[Kebijakan Privasi](#)

Apakah formulir ini tampak mencurigakan? [Laporkan](#)

Google Formulir

Lampiran 1. 3 tabulasi data variabel X

NO.	VARIABEL X (INTENSITAS)								
	FREKUENSI				TOTAL	DURASI			
	RUTINITAS HARIAN (X1)		KESERINGAN BERMAIN (X2)			LAMA WAKTU BERMAIN DALAM 1 HARI (X3)		LAMA BERMAIN DALAM SATU SESI (X4)	
	P1	P2	P3	P4		P5	P6	P7	P8
1	5	5	3	2	15	5	4	4	4
2	3	3	3	3	12	3	3	5	3
3	5	5	5	5	20	5	5	5	5
4	3	3	1	2	9	3	3	3	5
5	2	4	2	3	11	5	2	3	1
6	4	3	2	4	13	5	2	5	5
7	3	3	5	3	14	5	5	1	1
8	3	5	1	3	12	4	1	2	3
9	5	5	4	5	19	3	4	5	5
10	3	2	1	2	8	4	2	4	4
11	5	3	1	1	10	5	3	1	5
12	2	4	2	1	9	3	1	3	3
13	3	2	1	1	7	4	3	4	3
14	3	3	2	2	10	3	3	1	1
15	4	4	3	3	14	5	4	4	2
16	3	2	1	3	9	2	3	2	4
17	4	3	4	4	15	4	3	5	5
18	4	5	3	5	17	5	3	3	5
19	4	2	1	1	8	2	2	2	3
20	4	5	4	5	18	4	5	4	5
21	5	4	3	2	14	4	5	2	4
22	4	4	3	5	16	5	4	3	3
23	4	4	3	3	14	4	4	3	4
24	5	5	5	5	20	5	4	4	3
25	5	5	4	5	19	5	5	5	5
26	4	4	3	4	15	4	3	5	4
27	4	4	3	5	16	5	5	5	5
28	4	5	3	4	16	2	5	3	4
29	5	5	4	3	17	5	3	5	4
30	3	4	3	4	14	3	3	4	4
31	4	5	4	4	17	5	5	4	5
32	4	5	5	4	18	5	4	4	5
33	4	4	3	3	14	4	3	4	5

34	3	2	2	2	9	3	3	4	4
35	5	4	3	3	15	3	3	4	2
36	5	5	3	3	16	4	4	5	5
37	5	5	5	5	20	5	5	5	5
38	3	2	1	5	11	4	4	3	3
39	5	5	5	5	20	4	4	4	3
40	2	4	2	2	10	4	4	4	4
41	4	4	4	4	16	4	4	4	3
42	5	5	5	5	20	5	5	4	5
43	4	5	2	4	15	5	5	4	4
44	4	4	4	4	16	5	4	5	4
45	3	3	3	3	12	3	3	3	3
46	3	4	2	3	12	4	3	4	4
47	3	4	3	3	13	4	4	4	5
48	5	5	4	4	18	4	4	4	5
49	5	5	3	3	16	3	3	3	3
50	4	5	2	4	15	4	4	4	5
51	2	4	2	2	10	5	2	4	4
52	4	4	5	5	18	5	5	4	5
53	2	2	2	2	8	2	2	4	5
54	4	4	5	5	18	4	4	5	4
55	4	5	5	4	18	4	4	5	5
56	4	4	2	4	14	4	3	4	3
57	4	4	5	4	17	5	3	5	4
58	3	4	1	1	9	1	2	4	4
59	4	4	5	4	17	3	4	3	5
60	2	5	5	5	17	5	4	5	4
61	3	3	4	5	15	5	4	4	3
62	4	4	5	4	17	5	3	4	5
63	5	4	4	5	18	4	5	4	5
64	4	5	4	5	18	5	4	4	4
65	4	5	4	4	17	4	5	4	4
66	2	5	3	4	14	5	4	4	5
67	4	4	5	3	16	5	4	5	3
68	2	3	2	4	11	3	5	3	5
69	3	4	5	4	16	4	5	4	5
70	5	5	5	4	19	5	4	5	4
71	3	2	1	3	9	4	5	4	5
72	4	4	5	1	14	1	5	5	3
73	3	4	5	4	16	3	4	3	4
74	5	4	5	3	17	2	2	1	1
75	3	5	2	3	13	3	5	5	5

76	4	2	4	5	15	1	3	3	4
77	3	4	3	3	13	4	4	3	5
78	3	4	5	1	13	3	4	4	3
79	4	4	3	4	15	4	2	5	5
80	4	4	2	2	12	1	2	3	3
81	2	3	2	2	9	3	2	3	3
82	3	1	4	1	9	1	1	4	5
83	4	4	4	5	17	5	5	5	5
84	3	2	1	3	9	4	5	4	5
85	4	4	4	4	16	5	5	4	5
86	4	4	5	1	14	1	5	5	3
87	5	4	5	3	17	2	2	1	1
88	3	3	1	2	9	1	1	3	3
89	5	4	4	3	16	3	5	3	4
90	4	5	3	2	14	4	4	5	5
91	2	4	1	1	8	3	1	3	1
92	4	3	3	4	14	3	1	4	5
93	2	2	1	1	6	3	1	3	3
94	5	5	2	2	14	1	2	1	1
95	5	5	2	3	15	4	3	4	4
96	5	5	2	2	14	1	2	1	1
97	4	4	1	4	13	4	2	4	4
98	5	5	4	5	19	4	3	4	4
99	4	4	1	3	12	4	4	3	3
100	3	3	2	3	11	5	2	5	5
101	3	1	4	1	9	1	1	4	5
102	3	4	2	1	10	2	5	2	4
103	4	4	4	4	16	5	3	3	4
104	2	1	1	2	6	2	2	5	2
105	3	2	2	4	11	1	3	3	4
106	2	5	4	3	14	2	5	1	2
107	4	2	1	3	10	5	5	5	5
108	2	3	3	4	12	5	3	5	5
109	5	2	5	3	15	1	4	2	3
110	2	2	3	3	10	4	1	3	4
111	3	2	1	3	9	4	5	4	5
112	3	2	2	3	10	4	2	2	3
113	2	5	4	1	12	1	4	1	2
114	4	3	1	4	12	3	3	4	4
115	3	3	3	4	13	4	5	4	5
116	2	5	4	3	14	2	5	1	2
117	2	2	2	4	10	4	2	5	5

118	3	3	3	2	11	2	5	5	1
119	3	4	1	3	11	3	2	4	4
120	4	2	2	5	13	5	5	2	5
121	3	2	4	3	12	1	1	5	3
122	2	3	3	3	11	4	1	5	2
123	1	4	2	1	8	2	1	3	3
124	3	3	3	4	13	3	4	4	4
125	3	2	1	2	8	3	2	3	4
126	5	5	3	4	17	4	5	5	5
127	4	5	4	5	18	5	4	3	4
128	4	4	1	4	13	3	5	5	4
129	4	4	2	1	11	5	3	4	5
130	3	3	3	1	10	1	1	1	1
131	3	3	2	4	12	5	1	2	3
132	5	5	4	3	17	5	5	5	4
133	4	4	3	4	15	5	3	4	5
134	4	3	3	4	14	5	3	4	4
135	4	4	3	2	13	4	4	4	5
136	4	4	2	4	14	5	3	4	4
137	4	4	3	5	16	5	4	4	4
138	2	3	2	1	8	4	3	4	4
139	4	4	4	3	15	5	2	4	3
140	5	5	5	4	19	5	5	5	5
141	3	3	4	4	14	4	3	3	3
142	5	5	2	2	14	5	5	5	5
143	4	4	4	2	14	4	3	4	4
144	5	5	4	4	18	5	4	5	5
145	4	4	1	5	14	3	3	4	4
146	4	4	3	3	14	5	5	3	3
147	5	5	4	4	18	4	3	3	4
148	4	4	1	3	12	4	4	3	4
149	4	4	3	4	15	3	3	3	4
150	4	4	3	3	14	4	2	4	2

ATENSI				TOTAL	EMOSIONAL				TOTAL	TOTAL
TINGKAT FOKUS SAAT BERMAIN (X5)		KESULITAN MENGALIHKAN PERHATIAN (X6)			PERASAAN SENANG SAAT BERMAIN (X7)		PERUBAHAN EMOSI SAAT BERMAIN (X8)			
P9	P10	P11	P12		P13	P14	P15	P16		

5	3	3	4	15	5	5	3	4	17	6
3	5	3	3	14	3	3	3	3	12	5
5	5	5	5	20	3	5	3	5	16	7
3	5	3	3	14	5	2	2	2	11	4
3	3	2	1	9	2	3	2	1	8	3
3	3	4	5	15	5	5	5	4	19	6
5	3	3	3	14	5	4	3	3	15	5
5	2	4	4	15	5	5	5	3	18	5
5	5	4	3	17	5	5	5	5	20	7
3	3	2	3	11	4	4	4	3	15	4
3	3	4	4	14	5	5	5	5	20	5
2	4	3	2	11	5	4	5	3	17	4
3	3	2	2	10	5	5	5	3	18	4
5	1	3	3	12	4	4	4	2	14	4
3	2	3	4	12	5	4	4	3	16	5
5	2	4	3	14	5	5	5	4	19	5
5	4	3	4	16	5	5	5	5	20	6
3	5	5	5	18	4	5	5	5	19	7
1	1	2	2	6	3	3	3	2	11	3
4	4	5	4	17	4	5	4	5	18	7
5	4	2	3	14	2	5	5	4	16	5
4	5	2	3	14	5	3	4	5	17	6
5	5	4	4	18	5	5	5	5	20	6
4	4	3	3	14	5	5	5	5	20	7
5	3	5	5	18	4	5	5	3	17	7
4	4	4	4	16	4	4	5	5	18	6
5	3	4	4	16	4	5	5	5	19	7
5	3	3	2	13	5	5	5	4	19	6
4	2	3	2	11	5	5	5	4	19	6
3	3	4	2	12	5	3	4	2	14	5
5	5	4	5	19	4	5	4	4	17	7
4	5	5	4	18	5	4	5	5	19	7
3	3	3	3	12	5	5	5	1	16	5
3	2	3	4	12	4	4	4	4	16	5
2	3	4	4	13	3	3	2	3	11	5
3	3	3	3	12	3	4	5	3	15	6
5	5	5	4	19	4	4	4	4	16	7
5	5	5	5	20	5	5	5	3	18	6
3	5	3	3	14	4	5	5	3	17	6
4	4	3	3	14	4	5	4	4	17	5
4	4	3	3	14	3	4	4	4	15	6
4	4	4	4	16	4	5	5	5	19	7

4	4	4	2	14	4	4	4	4	16	6
4	5	3	4	16	4	5	5	4	18	6
3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	4
3	3	3	4	13	4	4	5	4	17	5
5	5	3	4	17	4	4	4	4	16	6
5	5	3	3	16	4	4	3	4	15	6
3	2	3	3	11	3	3	5	4	15	5
5	4	4	5	18	5	5	4	4	18	6
4	4	4	5	17	4	5	5	5	19	6
4	4	4	4	16	3	5	5	5	18	7
4	2	2	4	12	4	4	4	4	16	4
5	5	4	5	19	5	5	4	5	19	7
5	2	4	4	15	4	4	5	5	18	6
3	4	4	3	14	3	4	5	5	17	5
3	3	2	3	11	4	3	3	4	14	5
1	3	1	1	6	2	3	3	4	12	3
5	5	3	4	17	5	4	4	5	18	6
5	4	5	4	18	5	4	5	4	18	7
3	5	4	4	16	4	4	5	5	18	6
4	5	5	4	18	5	4	4	5	18	7
4	4	4	5	17	4	4	5	5	18	7
3	5	5	5	18	4	4	5	4	17	7
5	5	4	5	19	4	5	5	3	17	7
4	3	4	5	16	5	5	2	4	16	6
5	4	4	4	17	5	4	4	5	18	6
4	4	3	4	15	5	3	5	4	17	5
4	3	4	4	15	4	5	4	5	18	6
4	4	1	2	11	2	5	2	4	13	6
2	2	3	4	11	1	2	2	4	9	4
3	1	3	4	11	3	4	4	2	13	5
4	5	3	4	16	5	5	3	3	16	6
2	3	2	5	12	4	1	4	2	11	4
5	5	5	5	20	2	1	3	3	9	6
2	5	2	3	12	4	4	5	1	14	5
4	2	3	3	12	4	4	2	3	13	5
2	1	2	1	6	4	2	3	3	12	4
4	5	3	4	16	3	2	2	3	10	5
4	4	3	1	12	5	2	4	3	14	4
4	1	3	3	11	5	5	4	3	17	4
5	4	1	4	14	4	3	4	2	13	4
4	4	4	4	16	5	5	5	5	20	7
2	2	2	3	9	4	1	2	4	11	4

5	5	3	4	17	3	4	4	4	15	6
3	1	3	4	11	3	4	4	2	13	5
2	3	2	5	12	4	1	4	2	11	4
1	1	4	4	10	3	5	4	1	13	4
3	3	3	5	14	5	3	3	2	13	5
2	2	3	3	10	4	3	3	2	12	5
1	1	4	2	8	3	2	2	1	8	3
4	4	1	1	10	4	3	3	4	14	5
2	2	1	1	6	3	2	2	1	8	3
5	5	4	3	17	1	1	2	2	6	4
3	3	2	2	10	2	2	5	1	10	5
5	5	4	3	17	1	1	2	2	6	4
3	2	3	4	12	5	5	3	3	16	5
5	2	4	5	16	1	1	1	4	7	5
4	5	2	2	13	3	3	3	4	13	5
3	3	1	1	8	4	4	4	3	15	5
5	4	1	4	14	4	3	4	2	13	4
3	5	4	5	17	3	1	4	2	10	5
3	3	3	4	13	4	3	2	2	11	5
3	1	5	1	10	3	3	2	5	13	4
4	3	1	3	11	4	3	4	3	14	4
2	2	3	1	8	1	1	1	2	5	3
3	5	4	1	13	4	2	4	4	14	5
3	1	1	2	7	3	4	4	3	14	5
5	1	1	4	11	2	2	2	1	7	4
4	2	3	2	11	5	5	5	5	20	5
2	2	2	3	9	4	1	2	4	11	4
3	2	1	3	9	4	4	3	1	12	4
4	3	2	5	14	2	4	4	2	12	4
3	5	3	3	14	3	3	1	3	10	5
4	3	4	5	16	3	3	3	2	11	5
2	2	3	1	8	1	1	1	2	5	3
3	4	2	4	13	5	3	3	4	15	5
5	2	1	2	10	2	3	5	5	15	4
4	1	1	2	8	4	4	3	3	14	4
5	5	4	4	18	5	4	5	4	18	6
4	3	3	5	15	4	4	4	4	16	5
3	4	4	5	16	5	1	3	5	14	5
2	1	1	1	5	3	3	4	4	14	3
3	2	4	3	12	3	5	4	4	16	5
1	2	3	3	9	5	4	5	1	15	4
5	4	3	4	16	5	5	5	4	19	7

2	1	2	3	8	3	4	4	4	15	5
5	5	3	4	17	4	5	5	3	17	6
3	2	1	2	8	3	3	4	3	13	4
1	1	1	1	4	4	4	4	3	15	3
4	1	3	3	11	4	4	5	4	17	5
3	3	4	4	14	5	5	5	3	18	6
4	3	3	2	12	4	5	4	3	16	6
3	4	2	2	11	4	4	5	4	17	5
3	3	2	3	11	3	3	3	4	13	5
4	3	2	1	10	4	4	4	5	17	5
3	4	3	3	13	4	5	5	4	18	6
4	4	4	4	16	4	4	4	2	14	5
4	3	3	3	13	4	4	5	5	18	6
5	4	3	3	15	4	5	5	5	19	7
4	5	5	4	18	4	4	5	5	18	6
5	4	3	3	15	4	5	5	3	17	6
2	2	2	3	9	4	4	4	3	15	5
3	2	4	4	13	3	4	3	4	14	6
3	3	4	4	14	3	3	4	4	14	5
4	4	3	3	14	4	4	3	3	14	5
4	4	3	4	15	3	3	3	4	13	6
4	3	4	4	15	3	3	4	4	14	5
4	4	4	4	16	5	5	4	4	18	6
4	2	4	4	14	3	3	4	4	14	5

Lampiran 1. 4 Tabulasi data variabel Y

NO	KOMUNIKASI INTERPERSONAL									
	KETERBUKAAN					EMPATI				
	KESEDIAAN MENYAMPAIKAN PENDAPAT (Y1)		KETERBUKAAN PERASAAN (Y2)		TOTAL	KEMAMPUAN MEMAHAMI PERASAAN ORANGLAIN (Y3)		KEPEDULIAN TERHADAP MASALAH TEMAN (Y4)		
	P1	P2	P3	P4		P5	P6	P7	P8	
1	3	4	4	4	15	5	4	4	3	
2	3	3	3	3	12	3	3	3	3	
3	5	5	5	5	20	5	5	5	5	

4	2	3	5	3	13	3	2	3	5
5	3	2	4	2	11	2	3	4	2
6	3	5	5	5	18	3	5	4	4
7	4	5	5	3	17	5	3	5	5
8	5	5	5	5	20	5	5	5	5
9	5	4	4	4	17	4	5	5	4
10	4	5	4	4	17	4	3	4	4
11	5	5	5	5	20	5	5	5	5
12	4	3	4	4	15	5	3	5	3
13	4	4	4	4	16	4	4	4	3
14	4	4	4	3	15	4	4	3	4
15	4	5	5	4	18	4	5	5	4
16	5	5	5	4	19	5	3	5	3
17	4	4	5	5	18	5	4	5	5
18	5	5	5	5	20	5	3	4	5
19	3	4	4	4	15	4	4	4	4
20	5	4	5	4	18	5	4	5	4
21	4	4	5	4	17	5	4	5	4
22	3	4	1	1	9	3	2	2	2
23	4	4	4	4	16	5	4	5	5
24	4	4	4	4	16	4	4	4	5
25	5	5	4	5	19	5	5	4	5
26	4	3	4	4	15	4	4	4	4
27	3	3	1	3	10	3	3	3	3
28	3	4	4	3	14	4	4	5	4
29	3	4	4	3	14	4	4	5	4
30	5	5	3	3	16	1	1	1	1
31	5	4	5	4	18	5	4	4	4
32	4	4	2	5	15	5	4	5	5
33	3	4	2	2	11	2	3	4	4
34	3	4	4	3	14	4	5	4	5
35	2	2	3	3	10	3	4	3	4
36	3	4	4	3	14	3	3	5	5
37	3	4	4	4	15	4	4	4	4
38	5	5	5	5	20	5	5	5	5
39	1	1	2	3	7	4	4	2	3
40	4	4	3	4	15	4	4	4	4
41	4	3	4	4	15	4	3	4	4
42	3	3	3	3	12	3	4	4	4
43	2	4	4	4	14	4	4	4	4
44	4	3	4	5	16	5	3	4	5
45	3	3	3	3	12	3	3	3	3

46	3	3	2	2	10	3	3	4	3
47	4	4	5	4	17	5	5	5	5
48	4	4	5	4	17	4	3	4	3
49	4	4	3	3	14	3	3	3	3
50	4	4	4	5	17	5	4	4	3
51	3	3	4	4	14	4	4	5	3
52	3	4	4	4	15	4	4	4	4
53	2	4	5	5	16	3	5	4	3
54	3	3	5	4	15	4	5	3	3
55	4	5	5	4	18	4	4	4	4
56	3	3	4	3	13	3	4	4	2
57	4	5	4	4	17	3	2	2	4
58	2	4	5	4	15	4	3	5	3
59	5	5	4	4	18	5	4	5	4
60	3	4	3	5	15	5	5	5	3
61	2	4	5	4	15	5	3	4	4
62	4	5	5	4	18	4	5	4	5
63	3	4	5	4	16	5	4	4	5
64	4	5	4	5	18	4	4	4	4
65	2	3	5	5	15	3	4	5	4
66	2	4	5	4	15	5	2	3	5
67	2	4	5	4	15	4	4	5	4
68	4	3	3	5	15	4	5	3	5
69	4	5	4	5	18	5	4	5	4
70	5	5	5	5	20	5	5	5	5
71	1	1	2	2	6	4	4	3	2
72	1	4	5	3	13	5	2	2	3
73	2	2	4	2	10	5	3	4	2
74	2	4	1	4	11	4	4	4	2
75	1	4	1	2	8	5	5	4	4
76	5	3	1	4	13	3	3	2	4
77	3	4	4	5	16	3	4	3	4
78	3	3	1	1	8	4	2	5	5
79	3	4	4	3	14	2	2	3	4
80	3	2	2	3	10	4	3	5	5
81	4	5	2	5	16	5	3	4	3
82	3	2	3	5	13	5	3	4	3
83	3	3	1	2	9	2	3	4	4
84	1	1	2	2	6	4	4	3	2
85	4	4	2	3	13	4	3	3	3
86	1	4	5	3	13	5	2	2	3
87	2	4	1	4	11	4	4	2	5

88	4	3	4	2	13	5	2	2	2
89	2	2	4	2	10	5	3	4	2
90	2	3	5	2	12	2	5	4	4
91	4	3	1	2	10	3	2	4	3
92	4	3	3	4	14	4	3	5	4
93	3	5	3	3	14	4	5	3	5
94	1	5	4	5	15	3	5	3	3
95	2	3	2	3	10	1	3	5	2
96	1	5	4	5	15	3	5	3	3
97	2	2	4	2	10	5	3	4	2
98	3	4	2	4	13	1	1	5	2
99	3	4	4	4	15	1	1	3	1
100	5	5	5	4	19	1	1	4	1
101	3	2	3	5	13	5	3	4	3
102	4	1	2	5	12	1	5	5	1
103	3	4	4	4	15	3	3	4	1
104	1	2	1	2	6	5	2	3	3
105	5	4	2	4	15	3	2	3	4
106	3	4	2	3	12	3	4	1	3
107	2	3	1	2	8	3	2	5	4
108	3	4	4	3	14	1	2	3	4
109	2	2	2	3	9	4	2	5	2
110	2	3	4	4	13	5	4	3	4
111	1	1	2	2	6	4	4	3	2
112	4	5	3	5	17	2	5	3	4
113	2	3	5	2	12	5	1	3	4
114	4	1	2	1	8	3	4	1	2
115	3	4	4	3	14	3	4	4	2
116	3	4	2	3	12	3	4	1	3
117	4	3	4	3	14	1	2	4	2
118	2	2	3	2	9	4	5	3	1
119	3	3	2	4	12	1	2	4	1
120	5	4	2	5	16	4	3	4	4
121	4	4	5	2	15	2	2	4	4
122	3	4	2	1	10	1	3	4	4
123	3	2	2	3	10	4	5	4	4
124	5	1	1	4	11	4	5	1	4
125	2	4	3	3	12	5	4	4	3
126	4	4	5	3	16	3	1	4	4
127	3	3	2	2	10	2	2	4	1
128	4	3	4	3	14	2	2	3	4
129	4	2	2	3	11	3	4	4	4

130	2	3	4	4	13	3	4	4	5
131	3	4	4	4	15	1	1	1	1
132	4	4	4	4	16	3	2	3	2
133	4	4	3	3	14	1	3	2	3
134	4	4	4	3	15	3	2	2	3
135	2	2	1	3	8	2	2	4	3
136	5	5	4	3	17	3	4	4	3
137	3	3	4	4	14	2	2	3	2
138	2	3	3	2	10	3	4	4	4
139	4	3	3	4	14	2	3	4	3
140	4	5	4	4	17	3	3	4	2
141	3	3	1	2	9	4	3	5	2
142	3	4	2	4	13	3	4	4	4
143	3	3	1	4	11	5	4	3	2
144	3	4	4	5	16	4	4	5	5
145	3	4	3	3	13	4	4	3	4
146	4	4	3	3	14	3	3	3	2
147	4	4	3	3	14	2	3	3	4
148	4	4	3	3	14	4	3	5	2
149	4	4	3	4	15	5	3	4	3
150	3	3	4	3	13	4	4	5	5

DUKUNGAN					TOTAL	RASA POSITIF				TOTAL
MEMBERIKAN DUKUNGAN VERBAL (Y5)		MEMBERI SEMANGAT (Y6)		BERPIKIR POSITIF DALAM INTERAKSI (Y7)		MENGHARGAI PENDAPAT ORANGLAIN (Y8)				
P9	P10	P11	P12	P13		P14	P15	P16		
4	4	4	4	16	4	3	4	5	16	
3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	
5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	
5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	
2	2	3	3	10	4	4	4	3	15	
5	5	5	5	20	5	5	4	4	18	
5	3	5	5	18	3	5	4	5	17	

5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
4	4	3	3	14	4	4	4	3	15
5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
4	4	4	4	16	4	5	4	3	16
4	5	4	4	17	5	5	5	4	19
5	5	5	5	20	5	5	5	4	19
5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
4	5	5	5	19	5	4	5	5	19
4	4	4	4	16	4	3	4	4	15
5	4	5	4	18	5	4	5	4	18
5	4	5	4	18	5	4	4	5	18
3	3	4	5	15	3	3	3	3	12
4	4	5	5	18	5	5	4	4	18
5	5	4	4	18	4	5	4	4	17
4	5	3	5	17	4	4	3	5	16
4	4	4	4	16	5	5	5	5	20
4	4	4	4	16	4	4	3	3	14
4	5	4	5	18	4	4	4	4	16
4	5	4	5	18	4	4	4	4	16
3	3	2	4	12	4	4	5	5	18
1	4	5	3	13	4	4	4	5	17
4	5	4	4	17	5	5	3	5	18
3	3	5	5	16	5	4	5	5	19
4	5	3	4	16	4	3	4	4	15
2	2	2	3	9	4	3	4	4	15
4	4	3	3	14	3	4	4	1	12
4	5	4	5	18	5	4	4	4	17
5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
5	5	5	3	18	4	3	2	2	11
2	4	3	4	13	4	4	4	4	16
3	3	3	4	13	4	4	4	5	17
4	4	4	4	16	5	5	4	4	18
4	4	4	4	16	4	4	2	2	12
3	4	4	4	15	4	4	4	4	16
3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
4	4	3	3	14	4	4	3	3	14
4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
4	4	4	4	16	3	3	4	4	14
3	3	4	4	14	4	3	3	3	13

4	4	3	3	14	3	3	3	5	14
3	4	4	5	16	4	4	4	4	16
4	5	5	5	19	4	4	4	5	17
4	5	4	5	18	4	4	5	4	17
4	4	5	5	18	3	3	4	5	15
4	3	4	4	15	3	3	3	4	13
5	5	5	3	18	3	4	4	3	14
4	3	3	4	14	5	3	4	3	15
3	3	4	5	15	4	4	5	4	17
4	4	5	4	17	5	3	2	4	14
5	5	4	5	19	4	4	4	4	16
4	5	4	4	17	5	4	3	5	17
4	5	5	5	19	5	4	5	4	18
4	5	4	5	18	4	4	4	5	17
5	4	4	5	18	4	4	4	4	16
2	5	5	3	15	4	4	3	4	15
4	5	4	5	18	4	3	5	5	17
3	5	4	5	17	4	4	3	5	16
5	3	3	3	14	4	5	5	4	18
4	5	5	4	18	5	4	5	4	18
5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
2	2	2	1	7	5	5	3	4	17
3	2	3	1	9	4	2	3	2	11
1	4	2	4	11	2	3	3	2	10
5	5	5	5	20	1	1	5	5	12
1	5	2	2	10	5	2	3	2	12
3	2	5	2	12	3	4	4	5	16
4	4	3	3	14	4	3	4	4	15
4	4	3	5	16	4	2	3	3	12
3	4	2	3	12	4	3	3	3	13
4	5	5	5	19	4	3	3	5	15
3	4	3	4	14	4	3	4	3	14
2	2	3	3	10	1	3	3	1	8
3	2	4	4	13	4	3	4	4	15
2	2	2	1	7	5	5	3	4	17
4	3	3	4	14	4	3	3	3	13
3	2	3	1	9	4	2	3	2	11
5	5	5	5	20	1	1	5	5	12
4	4	5	5	18	4	5	2	1	12
1	4	2	4	11	2	3	3	2	10
4	4	3	3	14	1	5	4	3	13
5	5	5	4	19	3	2	3	1	9

2	3	3	3	11	4	4	3	3	14
5	5	4	5	19	3	3	3	2	11
5	2	4	4	15	3	1	3	5	12
2	1	4	4	11	3	3	5	3	14
5	2	4	4	15	3	1	3	5	12
1	4	2	4	11	3	3	3	2	11
5	4	5	1	15	1	3	1	2	7
3	4	4	3	14	3	4	3	3	13
3	3	1	3	10	4	5	4	3	16
2	2	3	3	10	1	3	1	5	10
1	5	3	1	10	2	2	3	1	8
2	2	2	3	9	3	4	4	4	15
5	1	2	1	9	4	3	1	3	11
4	3	4	3	14	5	5	4	4	18
5	3	3	5	16	2	4	4	3	13
4	4	4	4	16	5	3	3	4	15
3	3	2	4	12	5	3	4	4	16
1	5	1	1	8	3	4	3	2	12
3	4	3	4	14	4	3	5	5	17
2	2	2	1	7	5	5	3	4	17
4	2	3	3	12	3	4	5	5	17
4	5	1	4	14	4	5	2	5	16
1	3	2	5	11	2	5	5	3	15
4	4	5	4	17	4	3	2	2	11
5	3	3	5	16	2	4	4	3	13
4	4	3	3	14	4	4	2	4	14
4	2	4	4	14	4	3	4	4	15
3	3	4	4	14	3	3	4	4	14
2	4	5	4	15	5	5	4	3	17
4	4	2	3	13	4	1	3	2	10
5	3	2	4	14	1	3	5	1	10
3	4	3	5	15	1	3	5	2	11
4	5	2	2	13	3	3	5	4	15
4	3	5	4	16	1	4	4	3	12
4	4	3	5	16	1	2	3	5	11
3	4	3	4	14	4	3	3	3	13
2	2	3	3	10	4	4	4	4	16
3	4	4	4	15	3	2	4	2	11
5	5	4	4	18	3	5	4	2	14
3	5	4	4	16	4	4	4	4	16
3	3	3	3	12	3	3	4	4	14
4	4	4	4	16	3	4	4	4	15

3	3	4	4	14	3	3	4	3	13
3	3	3	3	12	3	3	4	4	14
3	3	3	4	13	4	5	4	4	17
4	4	3	2	13	3	4	4	4	15
4	4	4	4	16	3	3	4	3	13
4	4	3	3	14	4	4	5	5	18
3	3	3	4	13	4	4	4	4	16
2	3	3	3	11	4	5	4	4	17
2	2	3	4	11	3	4	4	4	15
5	4	4	4	17	4	4	4	3	15
3	4	3	4	14	4	5	3	3	15
3	3	4	5	15	5	5	5	5	20
4	4	3	3	14	4	3	4	4	15
4	3	3	3	13	4	4	3	4	15
3	3	4	4	14	4	3	5	4	16
4	4	3	3	14	4	4	4	4	16
3	4	5	5	17	4	4	3	4	15



Lampiran 1. 5 Validitas variabel X

Hasil Uji Validitas Variabel X

Item	r hitung	r tabel	Sig. (2-tailed)	Keterangan
X01	0.491	0.316	0.002	Valid
X02	0.660	0.316	0.000	Valid
X03	0.615	0.316	0.000	Valid
X04	0.720	0.316	0.000	Valid
X05	0.664	0.316	0.000	Valid
X06	0.808	0.316	0.000	Valid
X07	0.721	0.316	0.000	Valid
X08	0.747	0.316	0.000	Valid
X09	0.701	0.316	0.000	Valid
X10	0.696	0.316	0.000	Valid
X11	0.699	0.316	0.000	Valid
X12	0.584	0.316	0.000	Valid
X13	0.445	0.316	0.005	Valid
X14	0.619	0.316	0.000	Valid
X15	0.467	0.316	0.003	Valid
X16	0.438	0.316	0.005	Valid

Lampiran 1. 6 Validitas Variabel Y

Hasil Uji Validitas Variabel Y

Item	r hitung	r tabel	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Y01	0.613	0.316	0.000	Valid
Y02	0.735	0.316	0.000	Valid
Y03	0.747	0.316	0.000	Valid
Y04	0.791	0.316	0.000	Valid
Y05	0.716	0.316	0.000	Valid
Y06	0.792	0.316	0.000	Valid
Y07	0.832	0.316	0.000	Valid
Y08	0.800	0.316	0.000	Valid
Y09	0.814	0.316	0.000	Valid
Y10	0.787	0.316	0.000	Valid
Y11	0.819	0.316	0.000	Valid
Y12	0.797	0.316	0.000	Valid
Y13	0.813	0.316	0.000	Valid
Y14	0.720	0.316	0.000	Valid
Y15	0.836	0.316	0.000	Valid
Y16	0.810	0.316	0.000	Valid
Y17	0.766	0.316	0.000	Valid
Y18	0.746	0.316	0.000	Valid
Y19	0.663	0.316	0.000	Valid
Y20	0.773	0.316	0.000	Valid
Y21	0.812	0.316	0.000	Valid

Lampiran 1. 7 Realibilitas variabel X

Case Processing Summary		N	%
Cases	Valid	39	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	39	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.901	16

Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (Cronbach's Alpha = 0,901; 16 item)

Lampiran 1. 8 Realibilitas variabel Y

Case Processing Summary		N	%
Cases	Valid	39	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	39	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.965	21

Lampiran 1. 9 Uji normalitas

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		150
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.28685963
Most Extreme Differences	Absolute	.055
	Positive	.055
	Negative	-.038
Test Statistic		.055
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c, d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Lampiran 1. 10 Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined)	9637.465	43	224.127	2.224	.000
		Linearity	4552.897	1	4552.897	45.177	.000
		Deviation from Linearity	5084.568	42	121.061	1.201	.225
Within Groups			10682.535	106	100.779		
Total			20320.000	149			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Y * X	.473	.224	.689	.474

Lampiran 1. 11 Uji heteroskedastisitas

Coefficients^a

Uji

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.336	2.871		2.904	.004
	X	-.004	.050	-.006	-.073	.942

a. Dependent Variable: Abs_RES

Lampiran 1. 12 Uji Korelasi

Correlations

		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.473**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	150	150
Y	Pearson Correlation	.473**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	150	150

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 1. 13 Uji Regresi linear sederhana

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.473 ^a	.224	.219	10.32155

a. Predictors: (Constant), X

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4552.897	1	4552.897	42.736	.000 ^b
	Residual	15767.103	148	106.534		
	Total	20320.000	149			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46.697	4.711		9.912	.000
	X	.535	.082	.473	6.537	.000

a. Dependent Variable: Y

Lampiran 1. 14 Regresi linear sederhana dimensi X-1 terhadap Y

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.241 ^a	.058	.052	11.37304

a. Predictors: (Constant), X01

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1176.770	1	1176.770	9.098	.003 ^b
	Residual	19143.230	148	129.346		
	Total	20320.000	149			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X01

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	65.553	3.907		16.778	.000
	X01	.836	.277	.241	3.016	.003

a. Dependent Variable: Y

Lampiran 1. 15 Regresi linear sederhana dimensi X-2 terhadap Y

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.232 ^a	.054	.048	11.39686

a. Predictors: (Constant), X02

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1096.501	1	1096.501	8.442	.004 ^b
	Residual	19223.499	148	129.889		
	Total	20320.000	149			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X02

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	65.607	4.030		16.279	.000
	X02	.778	.268	.232	2.905	.004

a. Dependent Variable: Y

Lampiran 1. 16 Regresi linear sederhana dimensi X-3 terhadap Y

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.396 ^a	.157	.151	10.75711

a. Predictors: (Constant), X03

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3194.129	1	3194.129	27.603	.000 ^b
	Residual	17125.871	148	115.715		
	Total	20320.000	149			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X03

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	58.842	3.566		16.501	.000
	X03	1.356	.258	.396	5.254	.000

a. Dependent Variable: Y

Lampiran 1. 17 Regresi linear sederhana dimensi X-4 terhadap Y

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.562 ^a	.316	.312	9.68842

a. Predictors: (Constant), X04

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	6427.909	1	6427.909	68.480	.000 ^b
	Residual	13892.091	148	93.865		
	Total	20320.000	149			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X04

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	48.252	3.563		13.543	.000
	X04	1.923	.232	.562	8.275	.000

a. Dependent Variable: Y

Lampiran 1. 18 uji Hipotesis

Hubungan	t hitung	Sig. t	F hitung	Sig. F	Keterangan
H1: $X_1 \rightarrow Y$	t = 3,016	Sig. = 0,003	F = 9,098	Sig. = 0,003	Signifikan



Lampiran 1. 19 Surat Konfirmasi Instansi



**PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH VIII
SMA NEGERI 1 BALEENDAH**

JL. RAA. WIRANATAKUSUMAH NO. 30 BALEENDAH KAB. BANDUNG
TELP. 022-5940283 Fax. 022-5940720 email : smanbaleendah1@gmail.com
website : www.sman1baleendah.sch.id Kode Pos 40375

SURAT KETERANGAN

Nomor : 275/PK.03.07.02/SMAN1BE

Kepala SMA Negeri 1 Baleendah Kabupaten Bandung Propinsi Jawa Barat dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : MIGDAD MISBAHUDDIN MUNIR
NIM : 2270201102
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1 Universitas Sali Al-Aitaam

Menunjuk surat dari Fakultas Ilmu Komunkasi Universitas Sali Al-Aitaam, Nomor : 082/SPeng/UNISAL-FIKOM/DEK/VI/2026, tanggal 8 Juni 2026, tentang permohonan Ijin Penelitian. Nama tersebut di atas telah melaksanakan kegiatan tersebut di SMA Negeri 1 Baleendah pada bulan April s.d Juni 2026.

Demikian surat keterangan ini agar digunakan sabagaimana mestinya.

Baleendah, 19 Juni 2026

Kepala Sekolah,



H. DUDI ROHDIANA, S.Pd, M.M

Pembina Utama Muda

NIP. 196608231990021001

Lampiran 1. 20 Daftar Riwayat Hidup



DATA DIRI

Nama	Miqdad Misbahuddin Munir
Tempat, Tanggal Lahir	06 Oktober 1998
Tinggi Badan	160 cm
Berat Badan	70kg
Agama	Islam
Alamat Rumah	Jl. Patrol II
Nomor Handphone	081222415850
Email	Mmiqdad98@gmail.com
Riwayat Pendidikan	SDN Cimaung (2005-2011) SMP Plus Al-Istiqomah (2011-2014) SMKN 3 Baleendah (2014-2017)