

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN  
*PSYCHOLOGICAL WELL-BEING* PADA MAHASISWA FAKULTAS USHULUDDIN  
DAN DAKWAH IAIN KEDIRI ANGKATAN 2016 DAN 2017**

**SKRIPSI**

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi Islam (S.Psi)



Oleh:  
**M. ZAINUR RIFKI**  
*9334.109.15*

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
KEDIRI  
2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN  
*PSYCHOLOGICAL WELL-BEING* MAHASISWA FAKULTAS USHULUDDIN  
DAN DAKWAH IAIN KEDIRI ANGKATAN 2016 DAN 2017**

**M. ZAINUR RIFKI**

**NIM. 9334.109.15**

Disetujui oleh:

Pembimbing I



**Luthfi Atmasari, M.Psi, Psikolog**  
NIP.198504272015032007

Pembimbing II



**Arisa Rahmawati Zakiyah, M.Si**  
NIDN:2008028703

## NOTA DINAS

Nomor : Kediri, 23 Juni 2022  
Lampiran : 4 (empat) berkas  
Hal : Bimbingan Skripsi  
Kepada  
Yth, Bapak Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah  
Institut Agama Islam Negeri Kediri  
Di  
Jl. Sunan Ampel 07-Ngeronggo  
Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Dekan untuk membimbing  
penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : M. ZAINUR RIFKI

NIM : 9.334.109.15

Judul : **HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME  
ONLINE DENGAN PSYCHOLOGICAL WELL-BEING  
MAHASISWA FAKULTAS USHULUDDIN DAN  
DAKWAH IAIN KEDIRI ANGKATAN 2016 DAN  
2017**

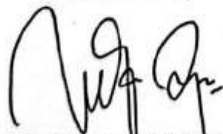
Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat  
bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan  
ujian akhir Sarjana Strata Satu (S1).

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan  
harapan dapat segera diujikan dalam Sidang Munaqosah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan  
terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Luthfi Atmasari, M.Psi, Psikolog  
NIP.198504272015032007

Pembimbing II



Arisa Rahmawati Zakivah, M.Si  
NIDN:2008028703

**HALAMAN PENGESAHAN**

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN  
*PSYCHOLOGICAL WELL-BEING* MAHASISWA FAKULTAS USHULUDDIN  
DAN DAKWAH IAIN KEDIRI ANGKATAN 2016 DAN 2017**

**M. ZAINUR RIFKI**

**NIM. 933410915**

Telah diujikan di depan sidang munaqasah

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri

Pada tanggal 6 Juli 2022

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

**Dr. Imron Muzaki, M.Psi, Psikolog**

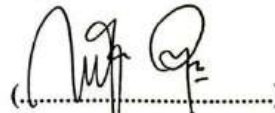
**NIP. 197111032000031003**

  
(.....)

2. Penguji 1

**Luthfi Atmasari, M.Psi, Psikolog**


**NIP. 198504272015032007**

  
(.....)

3. Penguji 2

**Arisa Rahmawati Zakiyah, M.Si**

**NIDP: 2008028703**

  
(.....)

Kediri, 6 Juli 2022

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Kediri



**DR. A. Halil Thahir, M. HI**

**NIP. 197111212005011006**

## MOTO

Bukan masalah Anda gagal. Tidak pula rugi jika impian belum jadi kenyataan. Asalkan kita tidak berhenti dan terus berjalan, berjuang, dan tetap berusaha."

Andrie Wongso

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya

Nama : M. Zainur Rifki  
NIM : 933410915  
Jurusan : Psikologi Islam  
Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah IAIN Kediri.

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku

Kediri 22, Juni 2022  
Saya yang menyatakan

  
M. Zainur Rifki  
(933410915)

## Abstrak

M. ZAINUR RIFKI, 2022. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Psychological Well-Being pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Kediri Angkatan 2016 dan 2017*, Skripsi, Program Studi Studi Psikologi Islam, IAIN Kediri. Pembimbing (1) Luthfi Atmasari.M, Psi, Psikolog. Dan (2) Arisa Rahmawati Zakiyah.M, Si

Kata kunci: *Psychological Well-being*, Intensitas Bermain *Game Online*, Mahasiswa

*Psychological well-being* merupakan bentuk realisasi diri individu berdasarkan dimensi-dimensi *psychological well-being*, yaitu penerimaan diri, hubungan positif dengan orang lain, identitas, otonomi, tujuan hidup, dan pertumbuhan pribadi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan Intensitas bermain *game online* dengan *Psychological well-being* pada mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Kediri angkatan 2016 dan 2017. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Kediri Angkatan 2016 dan 2017.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan tehnik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Sehingga diperoleh sampel penelitian sebanyak 223 mahasiswa. Metode analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian adalah analisis korelasi *Product Moment*.

Kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian adalah ada hubungan yang positif antara intensitas bermain *game online* dan *psychological well-being* pada mahasiswa IAIN Kediri Angkatan 2016 dan 2017. Didapati hasil koefisien korelasi sebesar 0,674 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti dapat diartikan semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi juga *psychological well-being* mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Kediri Angkatan 2016 dan 2017.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillah puji syukur tak luput saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga skripsi dengan judul “HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN *PSYCHOLOGICAL WELL-BEING* PADA MAHASISWA FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH IAIN KEDIRI ANGKATAN 2016 DAN 2017” ini dapat terselesaikan dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, besar harapan penulis atas saran-saran dan koreksi terhadap skripsi ini yang akan menjadikan skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M. Ag., Rektor IAIN Kediri.
2. Bapak Dr. A. Halil Thahir, M. Hi Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah.
3. Ibu Dr Rini Risnawita Suminta, M.Si, Kaprodi Psikologi Islam IAIN Kediri.
4. Ibu Luthfi Atmasari, M.Psi, Psikolog dan Ibu Arisa Rahmawati Zakiyah, M.Si, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Seluruh bapak dan ibu dosen Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Kediri serta civitas akademik IAIN Kediri yang telah mengarahkan dan memberikan bekal ilmu yang semoga bermanfaat bagi penulis.
6. Untuk Ibu Bapak saya
7. Seluruh kakak dan adikku yang saya banggakan.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Dan semoga karya tulis ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya, *iqra' iqra' iqra'*.

Kediri, 22 Juni 2022

Penulis

M. Zainur Rifki

NIM.9.334.109.15



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
NOTA DINAS .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
MOTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	vi
Abstrak .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Kegunaan Penelitian .....	7
E. Hipotesis Penelitian .....	7
F. Penegasan Istilah.....	8
G. Telaah Pustaka .....	9
BAB II.....	14
A. <i>Psychological Well-Being</i> .....	14

1.	Pengertian <i>Psychological Well-Being</i> .....	14
2.	Dimensi <i>Psychological Well-Being</i> .....	15
3.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Psychological Well-Being</i> .....	17
B.	Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	19
1.	Pengertian Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	19
2.	Dimensi Intensitas <i>Game Online</i> .....	22
C.	Mahasiswa .....	23
D.	Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dan <i>Psychological Well-Being</i> .....	24
<b>BAB III</b> .....		<b>26</b>
A.	Rancangan Penelitian .....	26
B.	Populasi dan Sampel .....	27
C.	Metode Pengumpulan Data .....	29
D.	Prosedur Pengumpulan Data .....	32
E.	Analisis Data .....	33
1.	Tabulasi Data .....	33
2.	Uji Validitas .....	33
3.	Uji Reliabilitas .....	34
4.	Uji Asumsi Klasik .....	34
5.	Uji Hipotesis .....	35
<b>BAB IV</b> .....		<b>36</b>
A.	Gambaran umum Objek Penelitian .....	36

B. Analisis Data .....	37
1. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	37
2. Analisis Deskriptif .....	41
3. Uji Asumsi Klasik .....	42
C. Uji Hipotesis .....	46
1. Analisis Regresi Linear Sederhana .....	46
BAB V .....	48
A. <i>Psychological Well-Being</i> Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Kediri Angkatan 2016 dan 2017 .....	48
B. Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Kediri Angkatan 2016 dan 2017 .....	52
BAB VI .....	56
A. Kesimpulan .....	56
B. Saran .....	56
DAFTAR PUSTAKA .....	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	60
LAMPIRAN A .....	60
LAMPIRAN B data MS Excel .....	64

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blue print Psychological Well-Being</i> .....	28
Tabel 3.2 <i>Blue print Intensitas Bermain Game Online</i> .....	31
Tabel 3.3 <i>Blue print Intensitas Bermain Game Online</i> setelah Validitas .....	32
Tabel 4.1 Hasil Uji Reliabilitas <i>Psychological Well-Being</i> .....	41
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	41
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Variabel <i>Psychological Well-Being</i> .....	42
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Variabel Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	43
Tabel 4.5 Deskripsi data <i>Psychological Well-Being</i> dan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	43
Tabel 4.6 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov .....	45
Tabel 4.7 Tabel Uji Linieritas .....	46
Tabel 4.8 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi .....	47
Tabel 4.9 Hasil Uji Analisis Korelasi <i>Pearson Product Moment</i> .....	47
Tabel 4.10 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	49