

**POLA KOMUNIKASI KELUARGA DAN INTENSITAS
BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN KECERDASAN
EMOSIONAL PADA SISWA SMA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana dalam Bidang
Psikologi



Oleh

DESI SALSABILLA ATANAYA

41183507220012

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS ISLAM 45

BEKASI

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Keluarga dan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecerdasan Emosional pada Siswa SMA

Penyusun : Desi Salsabilla Atanaya

NPM : 41183507220012

Bekasi, 26 Juni 2026

Menyetujui:

Pembimbing,

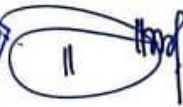


Alfiana Indah Muslimah, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Mengetahui:



Ketua Program Studi



Novita Dian Iva Prestiana, S.Psi., M.Psi., Psikolog

HALAMAN PENGESAHAN

Pola Komunikasi Keluarga dan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecerdasan Emosional pada Siswa SMA

Dipersiapkan dan disusun oleh:

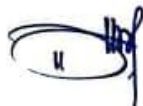
Desi Salsabilla Atanaya

41183507220012



Telah diujikan di hadapan Dewan Penguji
pada tanggal: 26 Juni 2026
dan telah dinyatakan Lulus/Disahkan
di Universitas Islam 45
pada tanggal: 26 Juni 2026

Dewan Penguji:

Ketua : Novita Dian Iva Prestiana, S.Psi., M. Psi., Psikolog ()

Sekretaris : Ratna Duhita Pramintari, S.K.M., M.Si. ()

Anggota : 1. Dr. Agustina Ekasari, S.Psi., M.Psi., Psikolog ()

2. Alfiana Indah Muslimah, S.Psi., M.Psi., Psikolog ()

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desi Salsabilla Atanaya

NPM : 411835507220012

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Keluarga dan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecerdasan Emosional pada Siswa SMA

Menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan atau doktor), baik di Universitas Islam 45 maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, yang dibimbing oleh Dosen Pembimbing Skripsi yang ditentukan atau dosen lain yang kompeten.
3. Karya tulis ini terbebas dari:
 - a. *Fabrikasi*, yaitu membuat data dari yang tidak ada menjadi seolah-olah ada (pemalsuan hasil penelitian), yaitu mengarang, mencatat dan atau mengumumkan hasil penelitian tanpa pembuktian telah melakukan proses penelitian;
 - b. *Falsifikasi*, yaitu pengubahan data dengan maksud agar sesuai yang dikehendaki (pemalsuan data penelitian), yaitu memanipulasi bahan penelitian, peralatan atau proses, mengubah atau tidak mencantumkan data atau hasil sedemikian rupa, sehingga penelitian itu tidak disajikan secara akurat dalam catatan penelitian;
 - c. *Plagiarisme*, yaitu pencurian gagasan, pemikiran, proses, objek dan hasil penelitian, baik dalam bentuk data atau kata-kata, termasuk bahan yang diperoleh melalui penelitian terbatas (bersifat rahasia), usulan rencana penelitian, dan atau naskah orang lain tanpa menyatakan penghargaan.
4. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam 45.

Bekasi, 26 Juni 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Desi Salsabilla Atanaya

41183507220012

POLA KOMUNIKASI KELUARGA DAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL

Desi Salsabilla Atanaya (salsabillaatanaya@gmail.com)

Alfiana Indah Muslimah (alfianaherawan@gmail.com)

Universitas Islam 45

ABSTRACT

Emotional intelligence is the ability to recognize, understand, manage, and express emotions adaptively. During adolescence, emotional intelligence may be influenced by family communication patterns and the intensity of online game playing. This study aimed to determine the relationship between family communication patterns and online game playing intensity with emotional intelligence among high school students. The study employed a quantitative correlational design involving 73 students. Data were collected using the Emotional Intelligence Scale, Family Communication Pattern Scale, and Online Game Playing Intensity Scale. Data were analyzed using Spearman Rank correlation and multiple linear regression. The results showed that family communication patterns had a positive but non-significant relationship with emotional intelligence ($\rho = 0.194$; $p = 0.099$). Meanwhile, online game playing intensity had a significant negative relationship with emotional intelligence ($\rho = -0.314$; $p = 0.007$). These findings indicate that higher online game playing intensity is associated with lower emotional intelligence, whereas better family communication tends to be associated with higher emotional intelligence.

Keywords: Emotional Intelligence, Family Communication Pattern, Online Game Playing Intensity, Adolescents

ABSTRAK

Kecerdasan emosional merupakan kemampuan individu untuk mengenali, memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara adaptif. Pada masa remaja, kecerdasan emosional dapat dipengaruhi oleh pola komunikasi keluarga dan intensitas bermain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pola komunikasi keluarga dan intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional pada siswa SMA. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional yang melibatkan 73 siswa. Data dikumpulkan menggunakan Skala Kecerdasan Emosional, Skala Pola Komunikasi Keluarga, dan Skala Intensitas Bermain *Game online*. Analisis data dilakukan menggunakan korelasi Rank Spearman dan regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi keluarga memiliki hubungan positif tetapi tidak signifikan dengan kecerdasan emosional ($\rho = 0,194$; $p = 0,099$). Sementara itu, intensitas bermain *game online* memiliki hubungan negatif yang signifikan dengan kecerdasan emosional ($\rho = -0,314$; $p = 0,007$). Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin rendah kecerdasan emosional siswa, sedangkan pola komunikasi keluarga yang lebih baik cenderung berkaitan dengan kecerdasan emosional yang lebih tinggi.

Kata kunci: Kecerdasan Emosional, Pola Komunikasi Keluarga, Intensitas Bermain *Game online*, Remaja.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pola Komunikasi Keluarga dan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecerdasan Emosional pada Siswa SMA”. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam 45 Bekasi. Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung selama proses penyusunan skripsi ini.

1. Ibu Alfiana Indah Muslimah, M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan arahan serta bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Siti Nurhidayah, S.Psi., M.Si., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan dukungan kepada penulis selama menempuh studi di Program Studi Psikologi Universitas Islam 45 Bekasi.
3. Ibu Novita Dian Iva Prestiana, M.Psi., Psikolog selaku Ketua Program Studi Psikologi Universitas Islam 45 Bekasi.
4. Bapak Drs. Yanto Supriyatno, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam 45 Bekasi.
5. Seluruh dosen Program Studi Psikologi Universitas Islam 45 Bekasi yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pembelajaran berharga selama masa perkuliahan.
6. Seluruh pihak sekolah, guru, dan siswa yang telah memberikan izin serta bersedia menjadi bagian dari penulisan ini.
7. Cinta pertama dan panutan penulis, Ayah Yanin Heryanto. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan hingga bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik, memotivasi, dan memberikan dukungan kepada penulis hingga dapat menyelesaikan studi saat ini. Terima kasih atas segala yang telah diberikan, atas setiap tetes keringat yang dicurahkan dalam menjalankan tanggung jawab sebagai kepala keluarga untuk mencari nafkah, serta atas doa, perhatian, dan kasih sayang yang tidak pernah putus. Terima kasih ayah, gadis kecilmu kini telah tumbuh dan siap melanjutkan mimpi yang lebih tinggi lagi.

8. Pintu surga penulis, Mamah Isah Susanti. Beliau juga tidak sempat merasakan pendidikan hingga bangku perkuliahan, namun tetap mampu mendidik, membesarkan, dan memberikan kasih sayang serta dukungan terbaik kepada penulis. Terima kasih atas doa dan ridho yang selalu mamah panjatkan untuk penulis, serta terima kasih karena selalu menjadi tempat pulang, tempat berkeluh kesah, dan sumber ketenangan bagi penulis. Terima kasih sudah percaya bahwa putri kecil mamah mampu sampai di titik ini. Terima kasih Mamah, gadis kecilmu kini telah tumbuh besar dan siap melanjutkan mimpi yang lebih tinggi lagi.
9. Adhe Rian Bahtiar, kakak penulis. Terima kasih atas dukungan, kasih sayang, dan semangat yang selalu diberikan hingga saat ini.
10. Aura Shandra Ashary dan Lilis Marsha Salsabila, sahabat penulis sejak masa SMA yang selalu hadir dalam perjalanan hidup penulis, menjadi tempat berbagi cerita, serta menemani dalam berbagai suka dan duka hingga saat ini dengan penuh kebersamaan yang berkesan.
11. Kharisma Dwi Ambarwati, Nanda Afifah Hartanto, dan Yiska Meilani Mahengkeng, sahabat penulis sejak masa SMA yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta kesediaan untuk mendengarkan setiap keluh kesah penulis dan menemani setiap proses perjalanan kehidupan hingga saat ini dengan penuh kehangatan.
12. Dinda Ajeng , Sri Ratu, dan Sayid Mustafa. Teman yang menemani perjalanan penulis selama masa perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, doa, bantuan, dan cerita yang mewarnai perjalanan penulis hingga menyelesaikan skripsi ini.
13. Keluarga besar P1, mahasiswa Psikologi angkatan 2022, kakak tingkat, serta adik tingkat. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan pengalaman belajar selama masa perkuliahan.
14. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih atas doa, dukungan, bantuan, dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis selama ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu psikologi dan pihak yang membutuhkan.

Bekasi, 04 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PENGESAHAN.....	
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat penelitian	11
1. Manfaat Teoritis	11
2. Manfaat Praktis	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Pustaka	13
1. Kecerdasan Emosional	13
2. Pola Komunikasi Keluarga.....	21
3. Intensitas Bermain <i>Game online</i>	27
4. Remaja Akhir.....	32
B. Kerangka Berpikir.....	41
C. Hipotesis	44
D. Orisinalitas dan perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya	45
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Desain Penelitian	49
B. Identifikasi dan Operasionalisasi Variabel.....	50
1. Identifikasi Variabel	50
2. Definisi Konseptual.....	50
3. Definisi Operasional.....	51
C. Subjek, Tempat dan Waktu Penelitian	52
1. Subjek Penelitian.....	52
2. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	53

3. Tempat dan Waktu Penelitian.....	55
D. Teknik Pengumpulan Data.....	55
1. Wawancara	56
2. Skala Psikologi.....	56
E. Teknik Analisis Data	71
F. Etika Penelitian	77
1. Partisipasi Penelitian	77
2. Prosedur Penelitian.....	77
3. Keamanan dan Kerahasiaan Data.....	78
4. Risiko, Efek Samping Penelitian dan Penanganannya.....	78
5. Manfaat Penelitian Bagi Subjek.....	78
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI.....	79
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	79
B. Deskripsi Demografis Subjek Penelitian	80
C. Deskripsi Variabel Penelitian.....	82
D. Hasil Penelitian	86
E. Diskusi	88
F. Keterbatasan Penelitian.....	94
BAB V PENUTUP	96
A. Simpulan	96
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Pre-Eliminary Study Kecerdasan Emosional	3
Tabel 2. Hasil Pre-Eliminary Study Pola Komunikasi Keluarga	6
Tabel 3. Hasil Pre-Eliminary Study Intensitas Bermain Game online.....	7
Tabel 4 Orisinalitas dan Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya.....	46
Tabel 5 Waktu dan Tempat Penelitian.....	55
Tabel 6 Blueprint Skala Kecerdasan Emosional	58
Tabel 7 Blueprint Skala Pola Komunikasi Keluarga	59
Tabel 8 Blueprint Skala Intensitas Bermain Game online	59
Tabel 9 Hasil Expert Judgement	62
Tabel 10 Hasil Diskriminasi Aitem Skala Kecerdasan Emosional	63
Tabel 11 Hasil Diskriminasi Aitem Skala Pola Komunikasi Keluarga.....	64
Tabel 12 Hasil Diskriminasi Aitem Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	66
Tabel 13 Hasil Validitas Konstruk Skala Kecerdasan Emosional.....	67
Tabel 14 Hasil Validitas Konstruk Skala Pola Komunikasi Keluarga	68
Tabel 15 Hasil Validitas Konstruk Skala Intensitas Bermain Game online.....	69
Tabel 16 Kategori Koefisien Reliabilitas Cronbach Alpha.....	71
Tabel 17 Hasil Uji Reliabilitas.....	71
Tabel 18 Teknik Deskriptif	72
Tabel 19 Hasil Uji Normalitas	73
Tabel 20 Hasil Uji Linearitas	75
Tabel 21 Jenis Kelamin.....	80
Tabel 22 Usia	80
Tabel 23 Kelas.....	81
Tabel 24 Usia Ayah dan Ibu	81
Tabel 25 Deskripsi Variabel Penelitian	83
Tabel 26 Hasil Uji Korelasi Rank Spearman	86
Tabel 27 Hasil Uji Korelasi Rank Spearman	87
Tabel 28 Hasil Uji Regresi Ganda	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir.....	44
Gambar 2 Aiken's V	61