

SKRIPSI

**ANALISIS DAMPAK SCREEN TIME GAMERS TERHADAP
KOMPETENSI KOMUNIKASI KOMUNITAS GAMERS
MAHASISWA IAIN PAREPARE**



OLEH

**MUHAMMAD NASHIIR AS'AD
NIM: 2120203870233031**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2026 M/1447 H

SKRIPSI

ANALISIS DAMPAK SCREEN TIME GAMERS TERHADAP KOMPETENSI KOMUNIKASI KOMUNITAS GAMERS MAHASISWA IAIN PAREPARE



OLEH

**MUHAMMAD NASHIIR AS'AD
NIM: 2120203870233031**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2026 M/1447 H

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Analisis Dampak Screen Time Gamers Terhadap
Kompetensi Komunikasi Komunitas Gamers
Mahasiswa IAIN Parepare
Nama Mahasiswa : Muhammad Nashir As'Ad
NIM : 2120203870233031
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah
B-3303/In.39/FUAD.03/PP.00.9/09/2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Dr. Muhammad Qadaruddin, M.Sos.I. (.....)
NIP : 198301162009121005

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Ushulud
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah


Dr. A. Nurkidam
NIP: 196412311992031045

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Analisis Dampak Screen Time Gamers Terhadap Kompetensi Komunikasi Komunitas Gamers Mahasiswa IAIN Parepare

Nama Mahasiswa : Muhammad Nashiir As'Ad

Nomor Induk Mahasiswa : 2120203870233031

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dasar Penempatan Pembimbing : Nomor:B-3303/In.39/FUAD.03/PP.00.9/09/2024

Tanggal kelulusan : 15 Januari 2026

Disahkan oleh Komisi Penguji :

Dr. Muhammad Qadaruddin., M.Sos.I	Ketua	(.....)
Dr. Sumarni Sumai, Sos, M. Si	(Anggota)	(.....)
Nining Artianasari Sulaiman, M.Sos.	(Anggota)	(.....)

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah



Dr. A. Nurhidam, M.Hum
NIP. 1964123119920311045

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji Syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan karunianya sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian dalam bentuk karya tulis (skripsi) ini sebagai salah satu syarat pada tahapan penyelesaian studi dan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam lingkup Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Terima kasih yang tak terhingga penulis ucapkan untuk kedua orang tua tercinta yang telah berpulang lebih dahulu, Penulis menghaturkan banyak terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda Jamaluddin dan Ibunda tercinta Adha S.S. Meskipun tidak lagi bersama secara fisik, doa, nilai kehidupan, serta kasih sayang yang telah ditanamkan semasa hidup menjadi sumber kekuatan, motivasi, dan inspirasi bagi penulis dalam menempuh pendidikan hingga penyusunan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang tulus kepada Tante tercinta Hasminah yang senantiasa memberikan dukungan, perhatian, doa, serta bantuan moril maupun materiil, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini dengan baik. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT.

Penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya peran dari bapak Dr.Muhammad Qadaruddin M.Sos.I., selaku pembimbing utama, berkat arahan dan bimbingan beliau sehingga penulis mampu menyelesaikan judul yang telah penulis rancang menjadi sebuah skripsi.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag, sebagai Rektor IAIN Parepare, Dr.H.Saepuddin,M.Pd., Dr. Firman, M.Pd, Dr.M.Ali Rusdi, S.Th.I,M.H.

selaku wakil rector I,II,III IAIN Parepare, serta Dr.H.Muhdin,S.Ag.,M.Pd.I sebagai Kepala Biro AUK IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.

2. Bapak Dr. A. Nurkidam, M.Hum. sebagai Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Dr.Iskandar, S.Ag.,M.Sos.I., Dr.Nurhikmah,M.Sos.I., Sebagai wakil dekan I,dan II Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah atas pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Ibu Nurhakki, M.Si. sebagai ketua program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang senantiasa memberikan motivasi, arahan dan kesempatan kepada penulis dalam berbagai hal selama studi di IAIN Parepare.
4. H. Muhammad Iqbal Hasanuddin, M.Ag. sebagai Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis selama melaksanakan studi di IAIN Parepare.
5. Ibu Dr. Sumarni Sumai, Sos, M. Si sebagai penguji I yang telah memberikan motivasi dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian.
6. Ibu Nining Artianasari, M.Sos sebagai penguji II yang telah memberikan motivasi dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian.
7. Bapak/Ibu dosen Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah yang senantiasa mendidik penulis selama penulis menempuh pendidikan di IAIN Parepare.
8. Dr. Hj. Nurmi, S.Ag., M.A., beserta jajaran Staf Administrasi Akademik Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah yang telah banyak membantu penulis dalam tahap administrasi selama penulis studi di IAIN Parepare.
9. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta jajarannya yang telah memberikan pelayanan khususnya dalam proses penyelesaian studi penulis dengan mengusahakan kelengkapan referensi yang tersedia.
10. Jajaran staf administrasi Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah yang telah banyak membantu mulai dari proses menjadi mahasiswa sampai keberbagai pengurusan untuk berkas penyelesaian studi.

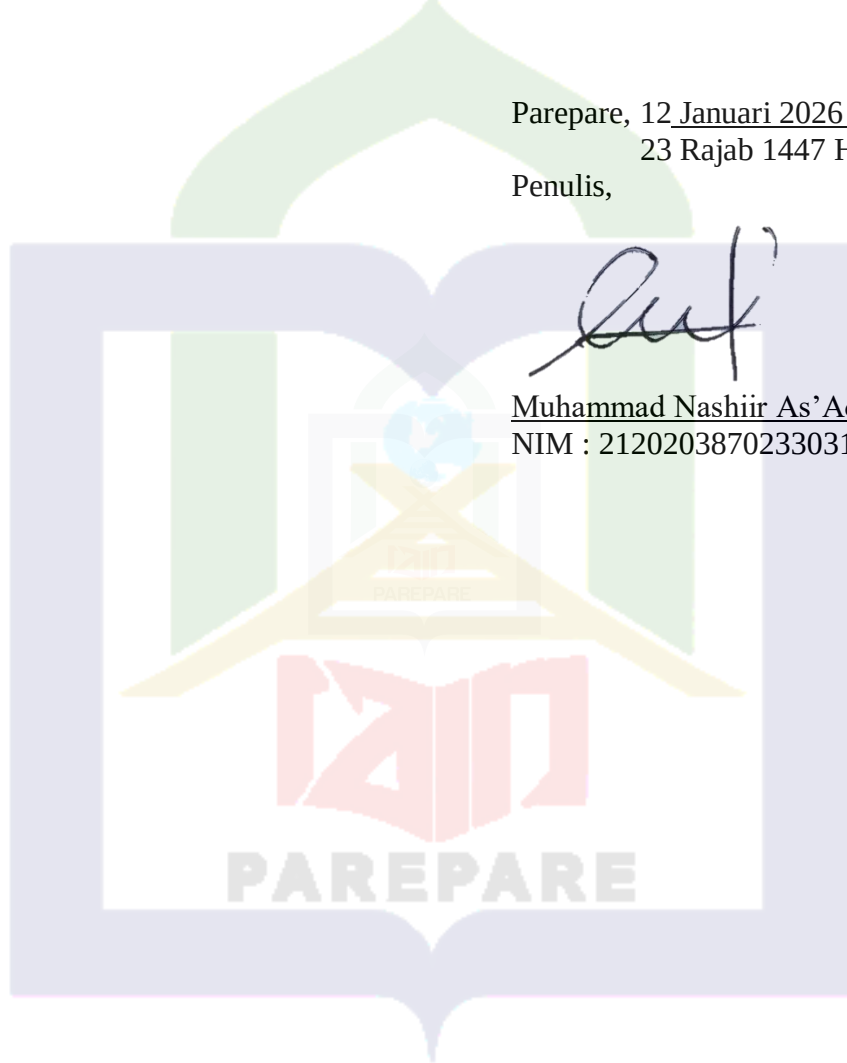
11. Sahabat dan Rekan-rekan seperjuangan pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Angkatan 2021 yang senantiasa membantu penulis terutama menemani baik selama perkuliahan maupun selama masa semester akhir yang namanya tidak bisa saya ketik satupersatu, semoga kalian juga bisa lulus di kampus tercinta kita dan membuat orang yang kalian sayangi bangga.

Parepare, 12 Januari 2026 M
23 Rajab 1447 H

Penulis,



Muhammad Nashiir As'Ad
NIM : 2120203870233031



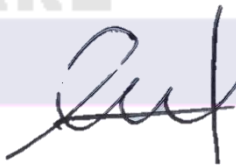
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Muhammad Nashiir As'Ad
Nomor Induk Mahasiswa : 2120203870233031
Tempat/Tgl.Lahir : Parepare, 03 Maret 2003
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Judul Skripsi : Analisis Dampak Screen Time Gamers Terhadap Kompetensi Komunikasi Komunitas Gamers Mahasiswa IAIN Parepare

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari saya terbukti bahwa skripsi saya merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 12 Januari 2026 M
23 Rajab 1447 H
Penyusun,



Muhammad Nashiir As'Ad
NIM : 2120203870233031

ABSTRAK

Muhammad Nashiir As'Ad. Analisis Dampak Screen Time Gamers Terhadap Kompetensi Komunikasi Komunitas Gamers Mahasiswa IAIN Parepare (dibimbing oleh Dr. Muhammad Qadaruddin, M.Sos.I)

Perkembangan teknologi digital telah mendorong meningkatnya aktivitas bermain game online di kalangan mahasiswa, khususnya dalam komunitas gamers. Game daring seperti *Mobile Legends: Bang Bang* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi ruang interaksi sosial yang intens melalui komunikasi berbasis digital. Intensitas penggunaan media digital tersebut tercermin dalam tingginya *screen time*, yang berpotensi memengaruhi kompetensi komunikasi mahasiswa, baik dalam konteks virtual maupun interpersonal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *screen time* gamers terhadap kompetensi komunikasi komunitas gamers mahasiswa IAIN Parepare.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal. Populasi penelitian adalah mahasiswa yang tergabung dalam komunitas gamers IAIN Parepare sebanyak 157 orang, dengan sampel sebanyak 112 responden yang ditentukan menggunakan teknik Slovin. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner berbasis skala Likert yang disebarakan secara daring. Variabel *screen time* diukur melalui indikator durasi bermain, frekuensi, intensitas keterlibatan digital, dan ketergantungan waktu terhadap game, sedangkan kompetensi komunikasi diukur melalui aspek kemampuan menyampaikan pesan, koordinasi tim, pengendalian emosi, dan etika komunikasi. Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik dengan bantuan program SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *screen time* gamers berpengaruh secara signifikan terhadap kompetensi komunikasi mahasiswa dengan nilai signifikansi 0,000 (Sig.<0,05). Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,109 menunjukkan bahwa *screen time* memberikan kontribusi sebesar 10,9% terhadap kompetensi komunikasi, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Temuan ini sejalan dengan Teori Ketergantungan Media dan Teori Kompetensi Komunikasi yang menjelaskan bahwa intensitas penggunaan media digital dapat memengaruhi perilaku dan kemampuan komunikasi individu. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan *screen time* yang seimbang agar pengembangan keterampilan komunikasi mahasiswa dapat berlangsung secara optimal.

Kata Kunci: Screen Time, Gamers, Kompetensi Komunikasi, Mahasiswa, Komunitas Gamers

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PENGUJI	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	8
B. Landasan Teoritis	13
1. Teori Ketergantungan Media	13
2. Teori Kompetensi komunikasi.....	15
C. Kerangka Pikir	17
D. Hipotesis.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	20
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	21

C. Populasi dan Sampel	22
D. Teknik Pengumpulan Data dan Pengolahan Data	24
E. Definisi Operasional Variabel	26
F. Instrumen Penelitian	27
G. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian.....	41
B. Pembahasan	67
BAB V PENUTUP	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
BIODATA PENULIS	106

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
1.	Tabel 1.1 Data Populasi Penelitian	22
2.	Tabel 1.2 Tabel Instrumen Skala Likert	25
3.	Tabel 3.3 Instrumen Profil Mahasiswa	28
4.	Tabel 3.4 Pengukuras Instrumen Screen Time	29
5.	Tabel 3.5 Pengukuran Instrumen Kompetensi Aspek Behavioral Mahasiswa	30
6.	Tabel 3.6 Skor Jawaban	31
7.	Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Variabel X	34
8.	Tabel 4.2 Hasil UjiValiditas Variabel Y	35
9.	Tabel 4.3 Uji Reliabilitas Variabel X	37
10.	Tabel 5.1 Uji Validiras Variabel X	41
11.	Tabel 5.2 Uji Validiras Variabel Y	42
12.	Tabel 5.3 Uji Reliabilitas	44
13.	Tabel 5.4 Modal Summary	46
14.	Tabel 5.6 Saya menghabiskan waktu bermain Mobile Legends dalam durasi yang cukup lama setiap hari.	48
15.	Tabel 5.7 Saya bermain Mobile Legends hampir setiap hari dalam satu minggu.	49
16.	Tabel 5.8 Saya sering bermain Mobile Legends dalam satu sesi yang berlangsung lebih dari satu jam.	50
17.	Tabel 5.9 Saya lebih sering berinteraksi dengan teman melalui game dibandingkan secara langsung.	51

18.	Tabel 5.10 Saya sering merasa sulit membatasi waktu bermain Mobile Legends.	52
19.	Tabel 5.11 Saya aktif berkomunikasi dengan rekan tim melalui pesan atau suara ketika bermain game.	53
20..	Tabel 5.12 Saya mampu menyampaikan pesan atau pendapat dengan jelas kepada anggota komunitas gamers.	54
21.	Tabel 5.13 Saya dapat memberikan instruksi atau arahan yang mudah dipahami oleh anggota tim.	55
22.	Tabel 5.14 Saya mampu berkoordinasi dengan baik saat bekerja sama dalam tim permainan.	56
23.	Tabel 5.15 Saya dapat mengendalikan emosi ketika berkomunikasi dalam situasi permainan yang menegangkan.	58
24.	Tabel 5.16 Saya menghindari penggunaan kata-kata kasar saat berkomunikasi, baik secara langsung maupun melalui media digital.	59
25.	Tabel 5.17 Saya menggunakan bahasa yang sopan dalam setiap interaksi komunikasi.	60
26.	Tabel 5.18 Saya mampu menyesuaikan cara berbicara sesuai dengan situasi dan kondisi lawan bicara.	61
27.	Tabel 5.19 Saya dapat menerima dan menanggapi masukan dari anggota tim dengan baik.	62

28.	Tabel 5.20 Saya tetap menjaga sikap komunikasi yang baik meskipun terjadi perbedaan pendapat.	64
29.	Tabel 5.21 Saya mampu berinteraksi secara efektif dengan anggota komunitas baik di dalam maupun di luar permainan.	65



DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	17



DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1.	SK Pembimbing	83
2.	Surat Izin Penelitian dari Fakultas	84
3.	Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Parepare	85
4.	Surat Keterangan telah Meneliti	86
5.	Dokumentasi Penelitian	87
6.	Turnitin	88
7.	Biodata Penulis	104

PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Transliterasi Arab-Latin

a. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	de

ذ	Dhal	Dh	de dan ha
ر	Ra	R	er

ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	ʿain	ʿ	Koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apo strof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak ditengah atau diakhir, maka ditulis dengan tanda (').

b. Vokal

- 1) Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	a
ِ	Kasrah	i	i
ُ	Dammah	u	u

- 2) Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َـي	fathah dan ya'	ai	a dan i
َـو	fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa
هَوَّلَ : haula

c. Maddah

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
... َ ا ... ِ ي	fathah dan alif atau ya'	a	a dan garis di atas
... ِ ي	kasrah dan ya'	i	i dan garis di atas
... ُ و	dammah dan wau	u	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : mātā
رَمَى : ramā
قِيلَ : qīla
يَمُوتُ : yamūtu

d. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- 1) *Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t]
- 2) *Ta marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh

kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha* [h].

Contoh :

الرَّادَّةُ الْأَطْفَالِ	: <i>raudah al-atfa</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madinah al-fadilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

e. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasyidid yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ـّ) dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbana</i>
نَجَّيْنَا	: <i>najjaina</i>
الْحَقُّ	: <i>al-haqq</i>
نُعَمِّ	: <i>nu"ima</i>
عُدُّوْ	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf ى ber- *tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi i.

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال

(*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalزالah</i> (<i>az-zalزالah</i>)
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilaadu</i>

g. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak ditengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawalkata, ia tidak dilambangkan, karena dalam Arabi berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'muruna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أُمِرْتُ	: <i>umirtu</i>

h. Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis

dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dari *al-Qur'an*), *Sunnah*.

Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fīzilālal-qur'an

Al-sunnah qablal-tadwin

Al-ibāratbi'umumal-lafzlābikhususal-sabab

Lafzal-Jalalah (هلا)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mad ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ *dinullah* اللهُ *billah*

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, di transliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

اللهِ رَحْمَةً فِي هُمْ *hum fi rahmatillah*

i. Huruf kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan kepada

pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang,tempat,bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*)maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al*).

Contoh :

Wa ma Muhamadun illa rasul

Inna awwala baitin wudi'a linnasi lalladhi bi Bakkata mubarkan

Syahru Ramadan al-ladhi unzila fih al-qur'an

Nasir al-Din al-Tusi

Abu Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abu* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh :

Abu al-Wahid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyd*

Abu al-Wahid Muhammad (bukan: *Rusyd*, *Abu al-Wahid Muhammad Ibnu*)

Nasr Hamid Abu Zaid,ditulismenjadi *Abu Zaid*,*Nasr Hamid* (bukan *Zaid*,*Nasr Hamid Abu*)

j. Singkatan

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

swt.	= <i>subḥanahuwa ta'āla</i>
saw.	= <i>sallallahu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	= <i>'alaihi al-sallam</i>
H	= Hijriah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
QS.../...:4	= QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/ ..., ayat 4
HR	= Hadis Riwayat
Beberapa singkatan dalam bahasa Arab	
ص = صفحة	
دم = مكان بدون	
صلعم = اللهم عليه وسلم صلى	
ط = طبعة	
دن = ناشر بدون	
الخ = آخره إلى/آخرها إلى	
ج = جزء	

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

ed. : editor (atau, eds. [kata dari editors] jika lebih dari satu orang editor).

Karena dalam bahasa indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).

et al. : “dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari et alia). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.

Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.

Terj : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.

Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan juz.

No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan pesat teknologi digital telah mengubah cara individu berinteraksi, termasuk dalam dunia permainan. Game online seperti Mobile Legends: Bang Bang bukan hanya media hiburan, tetapi juga ruang sosial yang intens bagi para pemain untuk berinteraksi dengan teman dan komunitas mereka. Mobile Legends merupakan permainan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), Game ini memiliki lebih dari 500 juta unduhan di seluruh dunia yang dimainkan oleh berbagai kalangan usia termasuk mahasiswa karena kemudahan akses melalui smartphone dan sifatnya yang kompetitif dan kolaboratif. Interaksi antargamers dalam permainan ini terjadi melalui kerja sama tim, strategi kelompok, serta hubungan sosial yang dibangun sebelum, selama, dan setelah pertandingan yang biasanya berlangsung antara 10-30 menit tiap sesi bermain. Hal ini menunjukkan bahwa Mobile Legends menjadi wadah bagi mahasiswa untuk menciptakan pola interaksi yang kompleks di lingkungan virtual.¹

Dalam konteks mahasiswa IAIN Parepare, fenomena bermain Mobile Legends tidak hanya tampak sebagai aktivitas hiburan individu, tetapi telah berkembang menjadi aktivitas kolektif yang terorganisasi dalam bentuk komunitas esports kampus. Berdasarkan data keanggotaan Komunitas IAIN Parepare Esport, jumlah mahasiswa yang tergabung mencapai 157 orang yang berasal dari berbagai fakultas dan jurusan. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa Mobile Legends memiliki

¹ Universitas Islam, Negeri Sultan, and Syarif Kasim, "PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4 PEKANBARU," no. 7447 (2025).

daya tarik yang kuat dan menjadi ruang sosial yang cukup besar bagi mahasiswa untuk berkumpul, berinteraksi, serta membangun relasi melalui aktivitas bermain game. Keberadaan komunitas ini memperlihatkan bahwa game online telah menjadi bagian dari dinamika kehidupan sosial mahasiswa di lingkungan kampus.

Interaksi tersebut juga mencakup pola komunikasi digital yang khas. Dalam permainan, mahasiswa berkomunikasi melalui berbagai fitur seperti text chat, voice chat, quick commands, serta simbol atau perintah cepat (pings). Komunikasi semacam ini memungkinkan rekan satu tim untuk berkoordinasi dalam waktu nyata untuk menyusun strategi atau menanggapi kondisi permainan yang berubah dinamis. Bahkan, beberapa gamers menggunakan platform eksternal seperti Discord atau WhatsApp untuk saling berkoordinasi di luar platform utama permainan agar strategi tim lebih matang. Pola komunikasi ini mencerminkan bagaimana adanya media digital dapat membentuk ulang cara mahasiswa berkomunikasi dalam konteks sosial yang situasional.²

Namun di sisi lain, keterlibatan intens dalam permainan juga dapat memicu ketergantungan terhadap game (gaming addiction). Ketergantungan tersebut dapat ditandai oleh sulitnya individu mengontrol waktu bermain, keinginan terus menerus untuk kembali bermain, dan mengabaikan tanggung jawab lain seperti tugas akademik atau interaksi sosial di dunia nyata. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa kecanduan game online berkaitan dengan perubahan dalam interaksi sosial dan

² Xian Wang, "Research on Online Games and Social Interaction" 16, no. 3 (2024).

kemampuan komunikasi interpersonal; semakin tinggi tingkat kecanduan sering kali terkait dengan berkurangnya pola komunikasi yang sehat di luar lingkungan game.³

Durasi bermain atau screen time menjadi salah satu indikator penting dari tingkat keterlibatan dan ketergantungan pemain terhadap game. Screen time yang tinggi tidak hanya mencerminkan waktu yang dihabiskan di depan layar, tetapi juga merupakan konteks utama di mana terjadi proses komunikasi dan interaksi sosial.⁴ Studi terhadap mahasiswa menunjukkan bahwa sebagian besar responden bermain video game setiap hari, dan banyak dari mereka memilih bermain bersama teman mereka secara langsung melalui fitur komunikasi dalam game, yang mempertegas bahwa screen time merupakan ruang utama terjadinya interaksi sosial dan komunikasi digital.

Fenomena ini menunjukkan kompleksitas hubungan antara durasi bermain (screen time) dengan kompetensi komunikasi dalam komunitas gamers. Di satu sisi, intensitas bermain yang tinggi menciptakan kesempatan komunikasi digital yang lebih sering, yang dapat memperkuat keterampilan komunikasi dalam konteks virtual. Di sisi lain, screen time yang berlebihan justru dapat mengurangi kualitas komunikasi interpersonal di luar dunia game, bahkan memicu isolasi sosial atau perubahan pola komunikasi tatap muka. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian lain yang

³ Hubungan Kecanduan et al., “(Jurnal Keperawatan Jiwa) HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KOMUNIKASI (RELATIONSHIP ONLINE GAME ADDICTION WITH INTERPERSONAL COMMUNICATION AND” 1, no. 2 (2020): 71–77.

⁴ Pujiyana Pujiyana et al., “Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Di Universitas Nasional Pasim)” 3, no. 2 (2025): 58–66.

menunjukkan bahwa penggunaan media digital intensif, termasuk game online, dapat berdampak positif dan negatif pada interaksi sosial secara luas.⁵

Setelah meninjau fenomena komunitas gamer di lingkungan kampus dan pola interaksi digital yang berkembang, perlu dikemukakan bahwa penggunaan game online terutama dengan intensitas tinggi tidak hanya berdampak pada kehidupan virtual, tetapi juga berpotensi memengaruhi komunikasi interpersonal di dunia nyata. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online secara berlebihan dapat menghambat kemampuan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks tersebut, komunitas gamers di kampus seperti di IAIN Parepare bisa menjadi representasi nyata dari transisi gaya hidup mahasiswa dari komunikasi tatap muka tradisional menuju interaksi berbasis digital dan virtual. Meskipun aktivitas dalam komunitas esports dapat melatih koordinasi tim, kolaborasi, dan keterampilan komunikasi melalui chat atau voice-chat di dalam game, pola komunikasi ini berbeda secara mendasar dari komunikasi interpersonal tatap muka. Karena itu, sebagai konsekuensi, kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan pesan secara lisan langsung, mendengarkan aktif, memahami ekspresi nonverbal, dan membangun kedekatan sosial secara fisik bisa saja berkurang.

Sebagaimana dalam QS. Al-Ashr: 1–3.

وَالْعَصْرِ ١ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ٢ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ٣

Terjemahnya :

⁵ Jurnal Ilmiah Pendidikan, Salwa Mahalle, and Fifi Faulina Zailani, “Cakrawala Pendidikan The Impact of Online Gaming on Psychological and Social Well-Being among College Students in Brunei Darussalam” 44, no. 1 (2025): 177–86.

Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh serta saling menasihati untuk kebenaran dan saling menasihati untuk kesabaran.⁶

Dominasi ruang digital sebagai arena interaksi ditandai dengan screen time yang tinggi membuat mahasiswa lebih sering membentuk relasi dan berkomunikasi dalam dunia virtual, sehingga komunikasi dalam kehidupan nyata cenderung tersisih. Hal ini menimbulkan kekhawatiran bahwa mahasiswa mungkin kurang memiliki praktik komunikasi interpersonal yang sehat dan efektif di lingkungan kampus atau masyarakat.⁷ Oleh karena itu, penelitian ini muncul sebagai upaya untuk mengkaji secara sistematis bagaimana intensitas screen time dan partisipasi dalam komunitas gamers memengaruhi kompetensi komunikasi mahasiswa baik dalam aspek verbal, mendengarkan, maupun kemampuan berinteraksi sosial secara langsung.

Dengan melakukan analisis terhadap komunitas gamers mahasiswa IAIN Parepare, penelitian ini tidak hanya relevan secara akademik, tetapi juga penting secara praktis. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman empiris tentang konsekuensi sosial dari gaya hidup digital, dan menjadi dasar rekomendasi bagi institusi kampus dalam merancang program pembinaan soft-skills dan komunikasi interpersonal yang relevan dengan kondisi mahasiswa masa kini.

⁶ Departemen Agama RI, "*Al-Quran Dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan*" (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran, 2019).

⁷ Pujiyana et al., "Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Di Universitas Nasional Pasim)."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka ada beberapa permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Seberapa besar pengaruh screen time gamers terhadap kompetensi komunikasi mahasiswa dalam komunitas gamers IAIN parepare?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui besarnya pengaruh screen time gamers terhadap kompetensi komunikasi mahasiswa dalam komunitas gamers IAIN Parepare.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang dapat di peroleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis
 - a. Sebagai karya ilmiah, pada hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan referensi atau menambah informasi yang berkaitan dengan kompetensi komunikasi komunitas gamers mahasiswa IAIN parepare.
 - b. Dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan, khususnya komunikasi tentang screen time gamers terhadap kompetensi komunikasi komunitas gamers mahasiswa IAIN parepare.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Institut Agama Islam Negeri Parepare, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah koleksi bacaan sehingga bisa digunakan sebagai sasaran dalam meningkatkan dan menambah wawasan.
 - b. Bagi dosen, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dosen yang ingin mengkaji lebih lanjut terkait penelitian ini.

- c. Bagi mahasiswa, pada hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan bacaan untuk mengetahui informasi, dan juga menambah wawasan tentang kompetensi komunikasi komunitas gamers mahasiswa IAIN parepare.
- d. Bagi peneliti sendiri, selain dari penelitian ini digunakan untuk mendapatkan atau memperoleh gelar sarjana, penelitian ini juga dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman peneliti yang terjun langsung ke masyarakat sebagai bekal untuk penelitian selanjutnya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian-penelitian relevan yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis akan disajikan beberapa sebagai upaya meninjau kembali hasil penelitian yang berkaitan dengan objek penelitian yang akan dilakukan. Kajian penelitian yang relevan membantu peneliti mencari tahu apa yang belum dipelajari atau dibahas oleh penelitian lain, dan menjadi bahan pemikiran untuk penelitian selanjutnya. Maka penulis akan memaparkan beberapa skripsi yang menjadi sumber referensi pembahasannya bersangkutan dengan penelitian yang peneliti ajukan. Penelitian tersebut antara lain.

Pertama penelitian yang dilakukan oleh Santi Rinjani, Vina Vitniawati, R. Siti Jundiah, dan Andri Nugraha (2023) berjudul *“Efektivitas Internet Addiction Mobile terhadap Kualitas Tidur Mahasiswa yang Mengalami Kecanduan Internet”* menunjukkan bahwa fenomena kecanduan internet, terutama di kalangan anggota komunitas gamers, telah menjadi isu yang signifikan. penggunaan internet yang berlebihan diketahui mempengaruhi kestabilan emosi, terutama pada remaja yang emosinya masih dalam tahap perkembangan.⁸ Penularan emosi dapat terjadi tanpa interaksi langsung, yang berarti bahwa fluktuasi emosional yang dialami saat bermain game online seperti perasaan senang saat menang dan kecewa saat kalah dapat dengan mudah menyebar dan mempengaruhi kondisi emosional individu secara keseluruhan. penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena kecanduan

⁸ MR Nasution, *“Hubungan Internet Addiction Dengan Cyberbullying Pada Anggota Komunitas Mobile Legend Bang Bang (Mlbb) Universitas Medan Area,”* 2020, 2020.

internet di kalangan gamers, dengan fokus pada dampaknya terhadap emosi, interaksi sosial, dan kesehatan fisik remaja, khususnya pola tidur. Secara khusus, penelitian ini berupaya untuk mengidentifikasi bagaimana intensitas penggunaan internet dan media sosial berperan dalam memberikan perasaan senang dan dukungan emosional ketika online, serta menimbulkan perasaan kesepian, cemas, dan ketidakpuasan saat offline. Selain itu, penelitian ini juga ingin menguji apakah terdapat hubungan signifikan antara kecanduan internet dengan gangguan emosi, peningkatan perilaku agresif akibat kekalahan dalam permainan, serta masalah kesehatan fisik seperti gangguan pola tidur. Hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai mekanisme kecanduan internet dan dampaknya pada remaja, terutama di kalangan gamers. Temuan-temuan tersebut diharapkan dapat dijadikan dasar untuk pengembangan intervensi yang tepat guna mengatasi kecanduan internet dan mengurangi dampak negatifnya. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat dalam memperkaya khazanah keilmuan di bidang psikologi dan kesehatan masyarakat, tetapi juga sebagai acuan bagi pembuat kebijakan, pendidik, dan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang lebih mendukung perkembangan emosional dan kesehatan fisik remaja di era digital.

Hubungan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang dengan peneliti terdahulu adalah sama-sama menekankan pada dampak penggunaan teknologi digital terhadap aspek kehidupan mahasiswa. Sedangkan perbedaannya yaitu, pada penelitian sebelumnya berfokus pada kualitas tidur sebagai indikator kesehatan dan kesejahteraan fisik. Sedangkan peneliti sekarang berfokus pada kompetensi komunikasi sebagai indikator kemampuan interaksi sosial dan hubungan interpersonal.

Kedua, penelitian fadly anastianto (2022) berjudul “*Pola Asuh Orangtua Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online Komplek Perumahan KPN Pagaruyung Batusangkar*” bertujuan untuk memahami peran dan pengaruh gaya asuh dalam mengatasi dan mencegah kecanduan game online di kalangan remaja. Game online merupakan salah satu platform kegiatan menyenangkan yang memanfaatkan koneksi internet, bermain game online juga dianggap sebagai aktivitas hiburan dengan jumlah pesertanya yang terus meningkat di seluruh dunia. Mobile legends: Bang Bang adalah sebuah permainan online yang termasuk dalam kategori multiplayer online battle arena (MOBA) dengan pertempuran 5 melawan 5, pertarungan klasik dengan tiga jalur, serta pertarungan antar negara. Permainan ini dirilis oleh perusahaan Moonton. Game ini tidak hanya menawarkan kesenangan dalam bermain, tetapi juga dapat menimbulkan ketergantungan.⁹ Dampak negative dari permainan online ini, terutama bagi para gamers yang tidak mampu mengatur waktu mereka dalam penggunaan teknologi, akan membawa konsekuensi yang merugikan. Mereka bisa menghadapi kerugian baik dari segi fisik maupun mental, yang merupakan bagian dari ketergantungan internet, dan efek negatif dari bermain game dapat mencakup depresi, lupa waktu, gangguan emosional, serta lingkungan sekitar yang tidak terawat akibat melihat teman seusia terlalu asyik bermain game online.

Hubungan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang dengan peneliti terdahulu adalah mengindikasikan bahwa keterlibatan yang intens dalam dunia digital, baik melalui kecanduan game online maupun screen time yang berlebihan

⁹ Pradipta Christy Pratiwi, Tri Rejeki Andayani, and Nugraha Arif Karyanta, “Perilaku Adiksi Game-Online Ditinjau Dari Efikasi Diri Akademik Dan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Surakarta Behavior Online Game Addiction Viewed from Academic Self Efficacy and Social Skills among Adolescent in Surakarta,” *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa* 1, no. 2 (2012).

dapat membawa konsekuensi negatif, entah itu berupa gangguan dalam perkembangan emosional atau terhambatnya kemampuan berinteraksi secara langsung. Sedangkan perbedaannya yaitu, penelitian sebelumnya mengenai pola asuh orang tua lebih mengedepankan peran keluarga dan lingkungan rumah dalam membentuk perilaku remaja terkait kecanduan game online, sedangkan penelitian mengenai screen time gamers meneliti dampak langsung dari waktu yang dihabiskan di depan layar pada kompetensi komunikasi di kalangan mahasiswa, khususnya dalam konteks komunitas gamers di sebuah institusi pendidikan tinggi.

Ketiga, penelitian muh. Aswin umar, mutaqin, muhammad ilham, dan nur salwiyani gani (2024) berjudul “*Analisis komunikasi kepribadian remaja adaktif game online mobile legend di SMA nasional makassar*” penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana kecanduan game khususnya mobile legends berpengaruh terhadap pola komunikasi dan perkembangan kepribadian remaja. Kompetisi yang ketat dalam game sering memicu emosi negatif dan perilaku kasar di antara pemain, menciptakan lingkungan yang dikenal sebagai "toxic." Hal ini disebabkan oleh frustrasi yang muncul dari kekalahan atau performa buruk dalam permainan.¹⁰ Selain itu, perilaku toxic ini juga dapat menyebabkan masalah komunikasi antar pemain dan menurunkan kualitas hubungan sosial di dunia nyata. Interaksi sosial remaja juga terpengaruh oleh kecanduan game Mobile Legends. Remaja yang lebih memilih bermain game daripada berinteraksi dengan teman atau keluarga menjadi lebih terisolasi secara sosial. Hubungan mereka dengan teman sekelas atau anggota keluarga mungkin menjadi renggang, sementara hubungan dengan sesama pemain

¹⁰ Muh Aswin Umar and Muhammad Ilham, “*Analisis Komunikasi Kepribadian Remaja Adiktif Game Online Mobile Legend Di SMA Nasional Makassar*” 5, no. 4 (2024): 17–24.

game bisa menjadi lebih erat. Bahasa dan budaya yang terbentuk dalam komunitas game juga dapat memengaruhi cara berkomunikasi remaja dengan orang di luar komunitas tersebut. Bermain game, khususnya Mobile Legends, membawa dampak yang kompleks bagi remaja, yang dapat mempengaruhi kepribadian dan pola komunikasi mereka secara signifikan. Sebelum mengenal game ini, remaja di SMA Nasional Makassar umumnya memiliki pola komunikasi yang lebih tradisional, yang lebih banyak melibatkan interaksi tatap muka dengan teman-teman dan keluarga. Mereka cenderung lebih fokus pada kegiatan akademik dan sosial yang tidak terkait dengan media digital. Namun, dengan munculnya Mobile Legends sebagai salah satu bentuk hiburan utama, perubahan komunikasi kepribadian mulai tampak dengan jelas.

Hubungan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang dengan peneliti terdahulu adalah membahas isu keterlibatan dalam dunia game online berdampak pada aspek komunikasi penggunaannya. Keduanya menyoroti efek negatif dari intensitas penggunaan game, baik dalam bentuk perubahan kepribadian dan emosi yang tidak stabil pada remaja, maupun dalam penurunan kompetensi komunikasi pada mahasiswa.¹¹ Sedangkan perbedaannya yaitu dapat dilihat dari konteks dan variabel yang diteliti, Penelitian di SMA Nasional Makassar fokus pada remaja dan perubahan kepribadian serta emosi yang muncul dari kecanduan game Mobile Legends, sedangkan penelitian di IAIN Parepare lebih mengedepankan pengukuran kuantitatif tentang lamanya screen time dan bagaimana hal tersebut berdampak pada kemampuan komunikasi mahasiswa dalam lingkungan komunitas gamers. Dengan demikian, perbedaan usia, latar pendidikan, serta aspek komunikasi yang diutamakan

¹¹ Siti Khairunnisa, "PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA KOMUNITAS GAMERS INDONESIA PREMIUMGAMING," 2024.

kepribadian dan emosi versus kompetensi komunikasi menjadi titik pembeda utama antara kedua penelitian tersebut.

B. Landasan Teoritis

1. Teori Ketergantungan Media

Teori ketergantungan media adalah sebuah kerangka konseptual yang menjelaskan bahwa semakin besarnya pengaruh sebuah media terhadap pengguna media tersebut maka akan semakin kuat tingkat ketergantungan individu pada media yang digandrungi. Teori ini menganggap individu sebagai seseorang yang aktif dalam menentukan pilihan media yang akan digunakan.¹² Semakin banyak harapan seseorang akan informasi yang dapat membantu tujuannya, semakin kuat ketergantungan mereka pada media tersebut selama mereka tidak mengalami kekecewaan dengan media tersebut.

Menurut Melvin Defleur dan Sandra Ball Rokeach (1976), ketergantungan media adalah teori tentang komunikasi massa yang menyatakan bahwa semakin seseorang tergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, maka media tersebut menjadi semakin penting untuk orang itu.¹³

Rokeach dan De Fleur mengemukakan dua faktor yang menentukan ketergantungan seseorang terhadap media : 1) Seseorang akan lebih bergantung pada media yang dapat memenuhi sejumlah kebutuhannya sekaligus dibandingkan dengan media yang hanya mampu memenuhi beberapa kebutuhan saja, 2)

¹² Antonius Satria Hadi, "Analisis Faktor Kenyamanan Dan Ketergantungan Mahasiswa Pada Smartphone Yang Mengakibatkan Stres," *Jurnal Bisnis Darmajaya* 6, no. 2 (2020): 37–47,

¹³ Ester Krisnawati, "Perilaku Konsumsi Media Oleh Kalangan Remaja Dalam Pencarian Informasi (Studi Kasus Perilaku Remaja Di Kota Salatiga Dalam Penggunaan Media Dalam Perspektif Teori Ketergantungan Media)," *KOMUNIKATIF : Jurnal Ilmiah Komunikasi* 5, no. 1 (2016): 43–69,

Perubahan sosial dan konflik yang terjadi di masyarakat dapat menyebabkan perubahan pada institusi, kepercayaan dan kegiatan yang sudah mapan. Situasi sosial yang bergejolak (perang, bencana, dan kerusuhan) dapat menimbulkan perubahan pada konsumsi media. Misalnya, orang jadi lebih bergantung pada media untuk mendapatkan informasi atau berita. Pada situasi sosial yang stabil kebutuhan media juga akan berubah dimana orang lebih menyukai program hiburan.

Ruggiero (2000) memberikan perspektif tambahan di era digital interaksi dengan media tidak lagi terbatas pada media tradisional, melainkan juga melibatkan berbagai platform digital yang menawarkan informasi, hiburan, dan koneksi sosial secara interaktif. Hal ini semakin memperkuat hubungan ketergantungan antara individu dengan media, di mana penggunaan media yang intensif dapat berdampak signifikan pada pola pikir dan perilaku.¹⁴

Teori ketergantungan media memberikan kerangka konseptual untuk memahami bagaimana intensitas penggunaan media dalam hal ini screen time dapat mempengaruhi kemampuan komunikasi. mahasiswa yang menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar saat bermain game cenderung mengandalkan media sebagai sumber utama interaksi dan informasi. Ketergantungan ini dapat mempengaruhi cara mereka berkomunikasi, baik secara verbal maupun non-verbal. Misalnya, interaksi yang terjadi melalui layar digital memiliki karakteristik tersendiri, yang mungkin berbeda dengan komunikasi tatap muka. Hal ini dapat berdampak pada kompetensi komunikasi mahasiswa, baik dengan meningkatkan

¹⁴ Thomas E. Ruggiero, "Uses and Gratifications Theory in the 21st Century," *Refining Milestone Mass Communications Theories for the 21st Century* 3, no. 1 (2018): 36–70,

kemampuan dalam berkomunikasi secara online maupun, sebaliknya, mengurangi keterampilan komunikasi interpersonal yang diperlukan dalam interaksi langsung.

2. Teori Kompetensi komunikasi

Teori kompetensi komunikasi Teori kompetensi komunikasi adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan perilaku verbal dan non verbal untuk mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan dari komunikasi.¹⁵ Singkatnya, kompetensi komunikasi dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam berkomunikasi secara efektif.

Menurut Spitzberg dan Cupach dalam menyebutkan, kompetensi komunikasi merupakan kemampuan seseorang dalam beradaptasi dan berkomunikasi secara efektif di dalam segala situasi sosial sepanjang waktu, dimana kemampuan tersebut mengarah pada kemampuan untuk bertindak dengan dipengaruhi oleh motivasi dan pengetahuan yang dimiliki oleh individu. Littlejohn juga menjelaskan bahwa Kompetensi komunikasi adalah sebuah kemampuan serta keinginan seseorang untuk ikut berpartisipasi dengan penuh rasa tanggung jawab dalam suatu transaksi tertentu, sebagai upaya dalam memaksimalkan hasil dari suatu proses diskusi.¹⁶

Kompetensi komunikasi tidak hanya dilihat dari kemampuan berbicara, tetapi juga termasuk kemampuan mendengarkan secara aktif, menerima umpan balik, menafsirkan pesan nonverbal, dan beradaptasi terhadap kebutuhan serta

¹⁵ Khumair Malikah, “Analisis Kompetensi Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi Kelas Xi Di Sman 10 Depok,” 2023.

¹⁶ Eli Susana et al., “Kompetensi Komunikasi Dalam Proses Adaptasi Tim Startup Digital Kampus,” *Jurnal Communio : Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi* 12, no. 2 (2023): 325–37.,

respon sosial dari lawan bicara. Dalam konteks komunitas gamers seperti yang dikaji dalam penelitian ini, kompetensi komunikasi mencakup kemampuan mahasiswa untuk berkoordinasi dalam tim, memberikan instruksi secara tepat, merespon pesan secara cepat, serta berempati terhadap rekan satu tim terutama dalam situasi permainan yang dinamis.¹⁷

Littlejohn juga menjelaskan bahwa kompetensi komunikasi mencakup keinginan dan tanggung jawab seseorang untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses interaksi, sehingga komunikasi menjadi efektif dan tujuan diskusi atau kolaborasi dapat tercapai. Dengan demikian, teori kompetensi komunikasi yang dikemukakan oleh Spitzberg dan Cupach serta diperkuat oleh para ahli lain menjelaskan bahwa kompetensi komunikasi adalah kemampuan multifaset yang mencakup pengetahuan, keterampilan, motivasi, dan adaptasi sosial. Dalam penelitian ini, kompetensi komunikasi mahasiswa di komunitas gamers Mobile Legends mencakup aspek verbal seperti kemampuan menyampaikan pesan dan instruksi serta aspek nonverbal seperti kemampuan mendengarkan, membaca pesan situasional, dan menyesuaikan strategi komunikasi sesuai dinamika interaksi dalam permainan.

a. Aspek Behavioral

Aspek behavioral dalam teori kompetensi komunikasi merujuk pada perilaku komunikasi nyata yang ditampilkan individu dalam proses interaksi sosial. Kompetensi komunikasi tidak hanya ditentukan oleh pengetahuan dan

¹⁷ Hugo Fostin Hokianto, "Studi Literatur Manajemen Kompetensi Komunikasi Di Bidang" 5, no. 1 (2023): 398–417.

sikap, tetapi juga oleh kemampuan individu dalam menampilkan perilaku komunikasi yang efektif dan sesuai konteks.

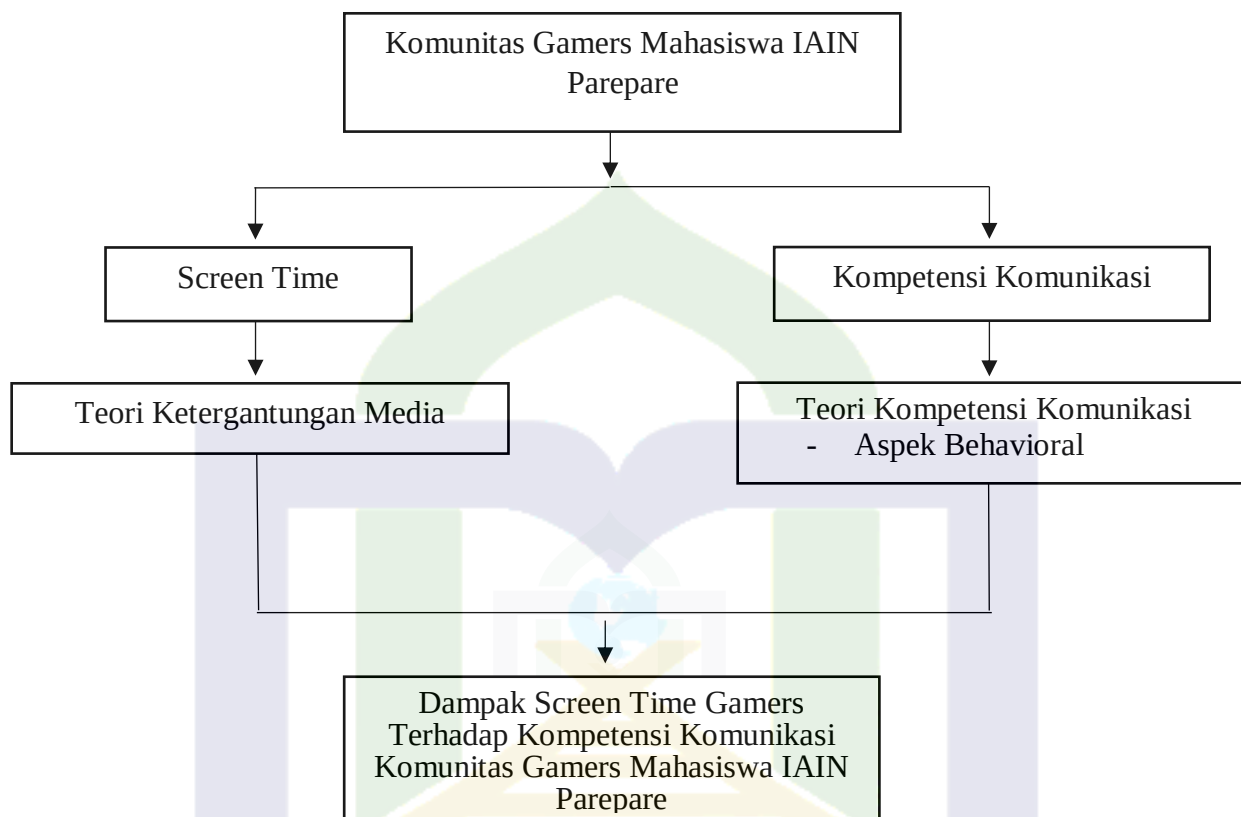
Aspek behavioral menjadi penting karena mencerminkan keterampilan praktis dalam berkomunikasi yang tampak dalam kehidupan nyata maupun dalam interaksi digital. Misalnya, dalam konteks komunitas gamers seperti Mobile Legends, mahasiswa dituntut untuk berkoordinasi dengan cepat saat bermain, memberikan instruksi yang jelas kepada rekan tim, serta menanggapi pesan dengan tepat dan efisien. Perilaku-perilaku ini merupakan bentuk penerapan kompetensi komunikasi yang nyata karena mereka melibatkan aksi komunikasi langsung melalui saluran komunikasi digital seperti chat suara, teks, dan gestur nonverbal lain.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dapat memudahkan peneliti dalam melakukan penelitiannya. Berdasarkan teori dan konsep yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diusulkan suatu skema yang dapat dijadikan kerangka dalam melakukan penelitian yang terorganisir dan terarah.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak screen time dan kompetensi komunikasi komunitas gamers mahasiswa di IAIN Parepare. Di bawah ini merupakan kerangka pikir demi untuk memahami dasar berpikir dari penelitian ini:

Gambar 2.1 kerangka pikir



D. Hipotesis

Kata Hipotesis berasal dari bahasa Yunani, secara etimologis Hipotesis berasal dari dua kata hypo dan thesis. Kata hypo berarti kurang kemudian kata thesis berarti pendapat. Sedangkan menurut Fraenkel Wallen, menjelaskan hipotesis sebagai perkiraan mengenai hasil yang mungkin berasal dari penelitian. Jawaban atas

hipotesis ini hanya bersifat sementara terhadap suatu masalah yang diangkat dalam penelitian.¹⁸

Asumsi ini belum tentu benar, terkadang benar atau tidaknya suatu hipotesis tergantung dari hasil pengujian empiris terhadap data. Dengan demikian, jika diartikan hipotesis berarti hasil sementara pada penelitian yang membutuhkan validasi dengan melakukan uji hipotesis terhadap data lapangan.¹⁹ Dibawah ini beberapa hipotesis yang diajukan pada penelitian ini, yaitu:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan screen time terhadap kompetensi komunikasi
 H_1 : Terdapat pengaruh signifikan screen time terhadap kompetensi komunikasi

¹⁸ Dkk Rika Widianita, "PENGARUH KOMPETENSI KOMUNIKASI TERHADAP KETERSERAPAN KERJA LULUSAN PRODI KPI IAIN PAREPARE," *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam* VIII, no. I (2023): 1–19.

¹⁹ AL' IKRAR, "Pengaruh Game Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa- Lappa'E Kelurahan Tellumpunua Kecamatan Suppa," *Riskesdas 2018 3* (2020): 103–11.

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam tercapainya hasil serta dan tujuan pada penelitian, diperlukan metode penelitian yang dapat berguna untuk mendukung penelitian ini secara sistematis. Topik yang dibahas dalam bab ini adalah jenis penelitian serta pendekatan yang digunakan, tempat dan juga waktu penelitian dilaksanakan, populasi ataupun sampel yang dipakai, teknik pengumpulan dan pengolahan data, definisi operasional variabel, alat penelitian dan teknik analisis data.

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang akan dikumpulkan berbentuk angka atau skor yang diperoleh dari instrumen (kuesioner) yang dibagikan kepada responden. Pendekatan kuantitatif cocok digunakan untuk mengukur hubungan antarvariabel secara objektif, khususnya saat tujuan penelitian adalah menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat melalui analisis statistik. Dalam penelitian kuantitatif, data dikumpulkan dengan instrumen terstruktur dan diolah menggunakan teknik statistik untuk menarik kesimpulan empiris berdasarkan angka yang terekam dari responden. Hal ini sesuai dengan karakteristik penelitian yang bersifat terukur, sistematis, dan terencana untuk menjawab rumusan masalah secara kuantitatif.²⁰

Jenis penelitian yang digunakan dalam proposal ini adalah penelitian asosiatif kausal. Penelitian asosiatif kausal merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antara dua variabel atau lebih, terutama

²⁰ Marinu Waruwu et al., “Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep , Jenis , Tahapan Dan Kelebihan” 10 (2025): 917–32.

hubungan sebab–akibat variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam konteks penelitian ini, variabel screen time gamers sebagai variabel bebas (X) diduga berpengaruh terhadap kompetensi komunikasi mahasiswa dalam komunitas gamers sebagai variabel terikat (Y). Penelitian asosiatif kausal tidak hanya melihat apakah ada hubungan antara variabel, tetapi juga menguji besaran dan arah pengaruhnya, yaitu seberapa besar pengaruh screen time terhadap kompetensi komunikasi. Desain ini biasanya dianalisis menggunakan model statistik seperti regresi linier sederhana atau berganda untuk mengetahui signifikansi hubungan dan besar pengaruh yang terjadi.²¹

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Pada penelitian Analisis Dampak Screen Time Gamers Terhadap Kompetensi Komunikasi Komunitas Gamers Mahasiswa IAIN Parepare cara pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner sehingga tempat penelitiannya tidak seperti penelitian lapangan. Sehingga lokasi penelitian bisa dilakukan dimana saja namun sebagian besar atau keseluruhan penelitian dilakukan di Kota Parepare.

2. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan penulis setelah seminar proposal dan telah memperoleh izin untuk melakukan penelitian selama sekiranya kurang lebih satu bulan atau sesuai dengan kebutuhan penelitian yang mencakup proses penyebaran angket atau survei melalui Google Form kepada mahasiswa, pengumpulan data,

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2018.

serta analisis hasil survei. Penggunaan platform digital seperti Google Form dipilih untuk mempermudah penyebaran survei ke berbagai fakultas dan memaksimalkan respons dari mahasiswa dalam waktu yang efisien. Penelitian akan dilakukan penulis setelah seminar proposal dan telah memperoleh izin untuk melakukan penelitian selama sekiranya kurang lebih dua bulan atau sesuai dengan kebutuhan penelitian.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Pada sebuah penelitian perlu adanya subjek yang akan menjadi populasi. Jika populasi yang diteliti diketahui, maka sangat mungkin untuk mempelajari mengenai populasi baik terhadap aspek kualitas ataupun kuantitas. Untuk mempelajari tentang kependudukan secara rinci dan lebih lanjut, penulis memaparkan tentang pentingnya kependudukan. “Populasi adalah jumlah total satuan atau individu yang karakteristiknya akan dipelajari, dan unit tersebut disebut unit analisis. Bisa juga orang, lembaga, benda, dan sebagainya”. Populasi juga merupakan ranah umum yang berasal dari objek dan juga subjek dengan jumlah tertentu spesifik dengan yang akan diterapkan oleh peneliti agar dipelajari kemudian nantinya akan ditarik hasil dan kesimpulan.²²

Populasi yang berada pada penelitian ini merupakan mahasiswa yang tergabung dalam komunitas gamers. Berdasarkan data yang telah ditentukan sehingga dalam penelitian ini terdapat populasi sebanyak 157 orang mahasiswa.

²² Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2014).

Tabel 1.1 Data Populasi Penelitian

Mahasiswa yang Tergabung dalam Komunitas Gamers	Jumlah
Tarbiyah	51
Febi	48
Fuad	34
Fakshi	24

Sumber Data : Ketua Komunitas Gamers IAIN Parepare

2. Sampel

Sampel berasal dari pengambilan data yang dimana hanya digunakan sebagian dari populasi yang dimiliki untuk dapat memutuskan sifat dan karakteristik prediksi dari suatu populasi. “Sampel ialah bagian dari populasi yang karakteristiknya akan diteliti”.

Dalam penelitian ini digunakan teknik slovin sebagai sampling, sehingga peneliti dapat menghitungnya dengan lebih mudah dengan menggunakan rumus dan perhitungan yang sederhana.

Rumus Slovin menentukan sampel ialah:

Keterangan :

n : ukuran sampel/ jumlah responden

N : ukuran populasi

e : persentase kelonggaran, ketelitian, kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir, $e = 0,05$ atau 5%

Sehingga agar dapat mengetahui sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah dengan menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{N}{1+N(e)^2} \\
 n &= \frac{157}{1+157(0,05)^2} \\
 n &= \frac{157}{1+157(0,0025)} \\
 n &= \frac{157}{1+0,39} \\
 n &= \frac{157}{1,39} \\
 n &= 112
 \end{aligned}$$

Sesuai dengan teknik perhitungan sampel maka responden yang digunakan pada penelitian ini berjumlah sebanyak 112 responden.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Pengolahan Data

Salah satu tahap yang paling penting merupakan pengumpulan data. Teknik pengumpulan data merupakan sebuah cara ataupun teknik yang digunakan dalam penelitian untuk dapat mendapatkan data yang dibutuhkan. Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yakni

1. Angket atau Kuisisioner

Angket atau Kuisisioner merupakan sejumlah pertanyaan dan jawaban yang ditulis dan digunakan untuk memperoleh data dari para responden. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini Adalah kuisisioner. Meliputi serangkaian pertanyaan pernyataan tertulis yang diberikan langsung kepada responden.²³ Kuesioner diberikan dalambentuk daftar pertanyaan tertulis yang telah disiapkan,

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2017).

yang memberikan alternatif jawaban atas pertanyaan yang diajukan sehingga responden tinggal memilih jawaban atas pertanyaan yang diajukan.

Alat ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi mengenai sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik responden yang berkaitan dengan topik penelitian. Responden dalam penelitian ini merupakan mahasiswa IAIN Parepare. Metodologi yang digunakan Adalah dengan membagikan kuesioner online yang dibuat menggunakan google form yang berisi pertanyaan dan pernyataan kepada para responden.²⁴ Kuesioner dalam penelitian ini berisi daftar pertanyaan tertutup yaitu menjawab secara singkat dimana ada pertanyaan dan jawaban yang disiapkan sehingga responden hanya akan memilih jawaban yang ada. Skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena sosial, dimana setiap pertanyaan mempunyai opsi yaitu :

Tabel 1.2 Tabel Instrumen Skala likert

No.	Pernyataan	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	5
2.	Setuju (S)	4
3.	Netral (N)	3
4.	TidakSetuju (TS)	2

²⁴ Waruwu et al., “Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep , Jenis , Tahapan Dan Kelebihan.”

5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
----	---------------------------	---

E. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam suatu penelitian adalah konstruksi yang karakteristiknya telah diberikan nilai dalam bentuk angka (kuantitatif) atau bisa juga dipahami sebagai konsep yang memiliki berbagai nilai, baik dari segi kuantitatif maupun kualitatif yang nilainya berubah-ubah. Definisi operasional merujuk pada penjelasan suatu variabel yang memberikan pemahaman yang diperlukan untuk melakukan pengukuran terhadap variabel tersebut.²⁵ Variabel penelitian mempunyai definisi tersendiri yang digunakan untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran terhadap variabel yang diteliti.

Adapun variabel yang akan digunakan sebagai berikut:

1. Variabel bebas/ Independen (Screen Time Gamers)

Screen Time Gamers dalam penelitian ini merujuk pada durasi, frekuensi, dan intensitas keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan bermain game Mobile Legends menggunakan perangkat digital seperti smartphone atau tablet. Screen time bukan hanya sekadar waktu layar yang dihabiskan, tetapi juga mencerminkan perilaku interaksi sosial dan komunikasi yang terjadi secara virtual antara pemain, baik melalui voice chat, text chat, maupun koordinasi tim dalam permainan.

Adapun indikator yang digunakan dalam screen time gamers sebagai berikut:

a. Durasi Bermain Game Harian

²⁵ Anisyah Dewi, Syah Fitri, and Poltekkes Kemenkes Surakarta, "Konsep Definisi Operasional Variabel," no. April (2025),.

- b. Frekuensi Bermain Game
- c. Intensitas Keterlibatan Digital
- d. Lama Sesi Bermain
- e. Ketergantungan Waktu terhadap Game
- f. Keterlibatan Screen Time dalam Aktivitas Komunikasi dalam Game

2. Variabel terikat/dependen (Kompetensi Komunikasi)

Kompetensi komunikasi adalah kemampuan mahasiswa komunitas gamers IAIN Parepare dalam menyampaikan pesan, mendengarkan, merespons, dan berinteraksi secara efektif baik dalam komunikasi langsung maupun komunikasi berbasis digital, yang dipengaruhi oleh intensitas screen time.

Adapun indikator yang digunakan dalam kompetensi komunikasi sebagai berikut:

- a. Menyampaikan pesan secara jelas dan efektif
- b. Memberikan instruksi dan arahan kepada anggota tim
- c. Berkoordinasi dan bekerja sama dalam kelompok
- d. Mengendalikan emosi dalam proses komunikasi
- e. Menjaga etika komunikasi verbal dan nonverbal
- f. Menyesuaikan gaya komunikasi dengan situasi dan lawan bicara

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian atau alat pengumpul data Adalah perangkat yang dipakai untuk mengumpulkan informasi dalam sebuah penelitian. Data yang dikumpulkan dengan mengguakan instrument tertentu akan dideskripsikan dan dilampirkan atau

digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam suatu penelitian.²⁶ Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket dan kusioner. Instrumen yang akan digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti menggunakan skala likert. Skala likert ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang tentang gejala atau masalah yang ada di masyarakat atau dialaminya.²⁷

1. Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen yang dipergunakan pada penelitian ini merupakan angket sebanyak 19 pertanyaan dan pernyataan. Pertanyaan dan pernyataan kuesioner terdiri atas beberapa jenis pertanyaan dan pernyataan yakni : 3 pertanyaan terkait profil mahasiswa, 6 pernyataan terkait screen time gamers, dan 10 pernyataan terkait kompetensi komunikasi gamers berdasarkan teori kompetensi komunikasi. Sehingga kuesioner ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai screen time dan kompetensi komunikasi.

2. Pengukuran Instrumen

Sebelum mengukur variable screen time gamers, perlunya terlebih dahulu melihat profil mahasiswa agar mendapatkan data mahasiswa yang jelas. Dengan instrumen berupa kusioner atau angket tentang nama, prodi, dan fakultas mahasiswa IAIN Parepare.

Tabel 3.3 Instrumen Profil Mahasiswa

Pertanyaan	Jawaban
Nama Lengkap	(Nama Mahasiswa)
Prodi	(Prodi Mahasiswa)

²⁶ Amelia, *Penyusunan Instrumen Penelitian.*, 2023.

²⁷ aziz alimul Hidayat, *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*, 2021.

Fakultas	(Fakultas Mahasiswa)
----------	----------------------

Dalam Pengukuran screen time gamers terhadap mahasiswa IAIN Parepare dilakukan dengan menggunakan skala Likert 5 poin, yaitu rentang dari *Sangat Tidak Setuju* hingga *Sangat Setuju*, sehingga memungkinkan responden untuk menyatakan tingkat persetujuan mereka terhadap setiap pernyataan yang diberikan.

Tabel 3.4 Pengukuran Instrumen screen time gamers

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya menghabiskan waktu bermain Mobile Legends dalam durasi yang cukup lama setiap hari.	5	4	3	2	1
2.	Saya bermain Mobile Legends hampir setiap hari dalam satu minggu.	5	4	3	2	1
3.	Saya sering bermain Mobile Legends dalam satu sesi yang berlangsung lebih dari satu jam.	5	4	3	2	1
4.	Saya lebih sering berinteraksi dengan teman melalui game dibandingkan secara langsung.	5	4	3	2	1
5.	Saya sering merasa sulit membatasi waktu bermain Mobile Legends.	5	4	3	2	1
6.	Saya aktif berkomunikasi dengan rekan tim melalui pesan atau suara ketika bermain game.	5	4	3	2	1

Kemudian instrumen yang digunakan yaitu kemampuan behavioral dalam penelitian ini dirancang untuk mengukur perilaku mahasiswa dalam penggunaan screen time ketika bermain Mobile Legends sebagai sebuah aktivitas nyata dalam kehidupan digital mereka. Pengukuran ini dilakukan melalui angket yang disusun berdasarkan indikator perilaku tertentu, yang memungkinkan responden menyatakan tingkat keterlibatan mereka terhadap pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan durasi, frekuensi, dan kualitas interaksi digital yang terjadi selama permainan. Instrumen tersebut menggunakan skala Likert untuk menangkap variasi perilaku yang dapat diolah secara kuantitatif untuk menjawab rumusan masalah penelitian.²⁸

Tabel 3.5 Pengukuran Instrumen Kompetensi Aspek Behavioral Mahasiswa

No	Pernyataaan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya mampu menyampaikan pesan atau pendapat dengan jelas kepada anggota komunitas gamers.	5	4	3	2	1
2.	Saya dapat memberikan instruksi atau arahan yang mudah dipahami oleh anggota tim.	5	4	3	2	1
3.	Saya mampu berkoordinasi dengan baik saat bekerja sama dalam tim permainan.	5	4	3	2	1
4.	Saya dapat mengendalikan emosi ketika berkomunikasi dalam situasi permainan yang menegangkan.	5	4	3	2	1

²⁸ Zainuddin Iba, *Metode Penelitian Skala Pengukuran Dan Instrumen Penelitian*, 2023.

5.	Saya menghindari penggunaan kata-kata kasar saat berkomunikasi, baik secara langsung maupun melalui media digital.	5	4	3	2	1
6.	Saya menggunakan bahasa yang sopan dalam setiap interaksi komunikasi.	5	4	3	2	1
7.	Saya mampu menyesuaikan cara berbicara sesuai dengan situasi dan kondisi lawan bicara.	5	4	3	2	1
8.	Saya dapat menerima dan menanggapi masukan dari anggota tim dengan baik.	5	4	3	2	1
9.	Saya tetap menjaga sikap komunikasi yang baik meskipun terjadi perbedaan pendapat.	5	4	3	2	1
10.	Saya mampu berinteraksi secara efektif dengan anggota komunitas baik di dalam maupun di luar permainan.	5	4	3	2	1

Tabel 3.6 Skor Jawaban

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
TidakSetuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran terperinci mengenai dampak screen time gamers terhadap kompetensi komunikasi komunitas gamers mahasiswa IAIN Parepare. Adapun Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut dengan bantuan SPSS:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik data yang diperoleh dari responden.²⁹ Analisis deskriptif ini bertujuan untuk menguraikan distribusi dan kecenderungan data pada variabel *screen time* dan kompetensi komunikasi mahasiswa gamers IAIN Parepare. Data dianalisis dengan menghitung nilai-nilai statistik seperti rata-rata (mean), nilai minimum dan maksimum, serta standar deviasi. Data akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan diagram, sehingga memudahkan dalam memahami pola dan sebaran data yang ada.

2. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Uji validitas dapat diartikan sebagai pengujian yang digunakan untuk menetapkan keaslian sebuah instrumen. Instrumen disebut valid jika dapat mengukur hal-hal yang diperlukan.³⁰

²⁹ Sharen Gifary dan Iis Kurnia N., "Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi," *Fakultas Komunikasi Dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia*, 2014, 1–5.

³⁰ Suharsimi Arikunto, *"Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik"* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011).

Validitas merupakan skala yang memperlihatkan tingkat terhadap validitas pada sebuah instrumen. Sebuah alat dianggap baik jika dapat menilai apa yang diperlukan. Karena sebuah instrumen dapat dikatakan valid jika pada data variabel dapat diungkapkan dan diteliti secara benar. Derajat validitas menunjukkan seberapa jauh data yang dikumpulkan dan tidak menyimpang dari sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari representasi variabel yang diteliti.³¹

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi item dengan total

n = Jumlah responden

x = Skor item

y = Skor item total

Jika r hitung lebih besar dari nilai kritis r table (sesuai taraf signifikansi dan jumlah responden), maka kuesioner dikatakan valid.³²

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrument tersebut. Uji validitas diuji pada mahasiswa IAIN Parepare dengan jumlah 30 responden. Untuk menyelesaikannya peneliti menggunakan software IBM SPSS Statistik versi 25, dengan kriteria pengujian jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Maka item instrument dikatakan valid, pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$.

³¹ Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016).

³² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Cet. XI; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998).

Pengujian validitas setiap butir menggunakan rumus korelasi product moment dengan bantuan IBM SPSS Statistik versi 25.

Dapat dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan bahwa item kuesioner pada instrumen penelitian dapat dinyatakan valid. r_{tabel} berdasarkan signifikansi uji dua arah 0,05 atau 5% dengan sampel sebanyak 30 yaitu 0,361 Berikut ini adalah hasil dari uji validitas variabel X :

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Variabel X

No	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,913	0,361	Valid
2	0,830	0,361	Valid
3	0,896	0,361	Valid
4	0,663	0,361	Valid
5	0,830	0,361	Valid
6	0,737	0,361	Valid

Sumber Data : Output IBM SPSS Statistics

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah :

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ = valid

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ = tidak valid

Hasil uji validitas diatas menunjukkan bahwa semua instrumen pernyataan variabel X yaitu screen time dinyatakan valid, berdasarkan rhitung lebih besar dari rtabel.

Uji validitas variabel Y yaitu kompetensi komunikasi yang terdiri dari aspek behavioral yang terdiri dari 10 item pernyataan, dengan total 16 butir instrumen pernyataan. Setelah melakukan uji validitas untuk variabel X selanjutnya uji validitas variabel Y yaitu kompetensi komunikasi dapat dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan bahwa item kuesioner pada instrumen penelitian dapat dinyatakan valid. r_{tabel} berdasarkan signifikansi uji dua arah 0,05 atau 5% dengan sampel sebanyak 30 yaitu 0,361 Berikut ini adalah hasil dari uji validitas variabel Y :

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Variabel Y

No	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,565	0,361	Valid
2	0,631	0,361	Valid
3	0,754	0,361	Valid
4	0,854	0,361	Valid
5	0,757	0,361	Valid
6	0,724	0,361	Valid
7	0,739	0,361	Valid
8	0,805	0,361	Valid
9	0,816	0,361	Valid
10	0,850	0,361	Valid

Sumber Data : Output IBM SPSS Statistics

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah :

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ = valid

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ = tidak valid

Hasil uji validitas untuk variabel Y dapat diketahui bahwa seluruh item variabel Y adalah instrument yang valid karena rhitung pada setiap item pertanyaan lebih besar dibandingkan rtabel.

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas diartikan sebagai uji ukuran kestabilan dan konsistensi responden yang telah menjawab pertanyaan dan pernyataan yang berkaitan terkait dengan konstruk pertanyaan dan pernyataan yang berarti aspek dari suatu variabel dengan disusun pada bentuk kuesioner. Oleh karena itu, data dapat disebut reliabel ketika beberapa peneliti membuat data yang sama pada objek yang sama, atau peneliti yang sama membuat data yang sama pada waktu yang berbeda bahkan ketika sekelompok data dipecah menjadi dua bagian dan menunjukkan bahwa data tidak berbeda.³³

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

Keterangan :

α = Nilai Cronbach's Alpha

k = Jumlah item dalam Kuisisioner

σ_i^2 = Variansi skor pada setiap item

σ_t^2 = Variansi total skor (variansi jumlah semua item)

Langkah-langkah analisis reliabilitas:

- 1) Hitung variansi skor masing-masing item (σ_i^2).

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014).

- 2) Hitung variansi total (σ^2).
- 3) Substitusikan ke dalam rumus untuk mendapatkan nilai α .

Semakin tinggi nilai Cronbach's Alpha, semakin konsisten jawaban responden antar item dalam skala yang sama. Nilai antara 0,70–0,90 mengindikasikan reliabilitas baik, sementara nilai di atas 0,90 dapat menunjukkan redundansi atau kesamaan antar item. Dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas ini, diharapkan data yang diperoleh dari responden mampu memberikan hasil yang akurat dan konsisten dalam menggambarkan fenomena yang diteliti.³⁴

Adapun hasil uji reliabilitas dari setiap item pertanyaan variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.896	6

Sumber Data : Output SPSS Reliability Statistics

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah :

Jika $\alpha > 0,60$ = valid

Jika $\alpha < 0,60$ = tidak valid

³⁴ Yudi Suharsono and Istiqomah, "Validitas Dan Reliabilitas Skala Self-Efficacy," *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* 2, no. 1 (2014): 144–51,

Berdasarkan tabel diatas, uji reliabilitas dari setiap item instrument terhadap semua variabel diperoleh nilai Cronbach's Alpha $0,896 > 0,60$ maka item instrument variabel X dapat dikatakan reliable. Jadi, uji instrument data pada semua butir instrument sudah valid dan reliable, maka dapat digunakan untuk pengukuran data dalam rangka pengumpulan data.

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.911	10

Sumber Data : Output SPSS Reliability Statistics

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah :

Jika $\text{Alpha} > 0,60$ = valid

Jika $\text{Alpha} < 0,60$ = tidak valid

Berdasarkan tabel diatas, uji reliabilitas dari setiap item instrument terhadap semua variabel diperoleh nilai Cronbach's Alpha $0,911 > \text{nilai } 0,60$ maka item instrument variabel Y dapat dikatakan reliable. Jadi, uji instrument data pada semua butir instrument sudah valid dan reliable, maka dapat digunakan untuk pengukuran data dalam rangka pengumpulan data.

3. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji pengaruh durasi screen time terhadap kompetensi komunikasi mahasiswa komunitas

gamers di IAIN Parepare. Analisis regresi linear sederhana merupakan metode statistik yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara satu variabel independent dan satu variabel dependen secara linier.

Persamaan regresi sederhana :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Variabel dependen (variabel terikat)

X = Variabel independent (variabel bebas)

a = konstanta

b = koefisien regresi

Tabel 4.5 Hasil Uji Regresi linear Sederhana

ANOVA ^a						
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	618,402	1	618,402	15,762	,000 ^b
	Residual	1098,564	28	39,234		
	Total	1716,967	29			

a. Dependent Variable: Kompetensi Komunikasi

b. Predictors: (Constant), Screen Time

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah :

Jika nilai signifikansi < 0,05 = Variabel X berpengaruh terhadap variabel Y

Jika nilai signifikansi > 0,05 = Variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana dapat diketahui nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga dapat diartikan bahwa variabel X memiliki pengaruh terhadap variabel Y.

Tabel 4.5 Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,600 ^a	,360	,337	6,264

a. Predictors: (Constant), Screen Time

Berdasarkan Tabel Model Summary diatas dapat menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,600. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,360, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Screen Time) terhadap variable terikat (Kompetensi Komunikasi) adalah sebesar 36%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Metode kuantitatif survei merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa angka melalui instrumen berupa kuesioner. Tujuan dari metode ini adalah memperoleh gambaran yang objektif dan dapat digeneralisasi dari sampel terhadap populasi yang lebih luas.

Pendekatan ini memungkinkan peneliti mengukur fenomena sosial secara sistematis, seperti sikap, persepsi, perilaku, atau tingkat penerapan suatu konsep tertentu. Dalam penelitian “Analisis Dampak Screen Time Gamers Terhadap Kompetensi Komunikasi Mahasiswa Iain Parepare.

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrument penelitian mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat dan akurat.³⁵ Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan korelasi Pearson Product Moment antara skor setiap item pertanyaan dengan skor total variabel (*item-titalcorrelation*).

Tabel 5.1 Uji Validitas Variabel X

Item	r-Hitung	r-Tabel	Kriteria
X1	0.449	0.183	Valid
X2	0.485	0.183	Valid
X3	0.557	0.183	Valid
X4	0.506	0.183	Valid

³⁵ Sugiono Sugiono, Noerdjanah Noerdjanah, and Afrianti Wahyu, “Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation,” *Jurnal Keterampilan Fisik* 5, no. 1 (2020): 55–61.

X5	0.318	0.183	Valid
X6	0.352	0.183	Valid

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 25

Berdasarkan hasil uji validitas sebagaimana disajikan pada table 5.1, diketahui bahwa seluruh item pernyataan pada variable X, yaitu X1 sampai dengan X6 memiliki nilai r-hitung yang lebih besar dibandingkan dengan r-tabel. Dengan jumlah responden sebanyak 112 orang dan Tingkat signifikan 5% ($\alpha = 0,05$), diperoleh nilai r-tabel sebesar 0,183.

Secara rinci, nilai r-hitung untuk masing-masing item Adalah X1 sebesar 0.449, X2 sebesar 0.485, X3 sebesar 0,557, X4 sebesar 0.506, X5 sebesar 0.318, dan X6 sebesar 0.352. Seluruh nilai tersebut menunjukkan bahwa r-hitung > r-tabel, sehingga setiap item pernyataan dinyatakan valid.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh indikator pada variabel X telah memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Instrumen ini mampu mengukur konstruk variabel X secara tepat, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap pengujian selanjutnya, yaitu uji reliabilitas dan analisis data lebih lanjut.

Tabel 5.2 Uji Validitas Variabel Y

Item	r-Hitung	r-Tabel	Kriteria
Y1	.565	0.183	Valid
Y2	.489	0.183	Valid
Y3	.558	0.183	Valid
Y4	.618	0.183	Valid
Y5	.574	0.183	Valid
Y6	.557	0.183	Valid
Y7	.263	0.183	Valid

Y8	.492	0.183	Valid
Y9	.553	0.183	Valid
Y10	.612	0.183	Valid

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 25

Berdasarkan jumlah responden sebanyak 112 orang, diperoleh nilai r -tabel sebesar 0.183. Hasil uji validitas sebagaimana disajikan pada Tabel 5.2 Uji Validitas Variabel Y menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan, yaitu Y1 sampai dengan Y10, memiliki nilai r -hitung yang lebih besar daripada r -tabel.

Secara rinci, nilai r -hitung masing-masing item adalah Y1 sebesar 0,565, Y2 sebesar 0,489, Y3 sebesar 0,558, Y4 sebesar 0,618, Y5 sebesar 0,574, Y6 sebesar 0,557, Y7 sebesar 0,263, Y8 sebesar 0,492, Y9 sebesar 0,553, dan Y10 sebesar 0,612. Seluruh item memenuhi kriteria r -hitung $>$ r -tabel, sehingga seluruh indikator dinyatakan valid.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pernyataan pada variabel Y telah memenuhi syarat validitas dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Instrumen variabel Y dinilai mampu mengukur konstruk yang diteliti secara akurat, sehingga dapat digunakan dalam analisis data pada tahap selanjutnya.

b. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui Tingkat konsistensi dan keandalan instrument penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti.³⁶ Instrumen dikatakan reliabel apabila memberikan hasil pengukuran yang relatif sama ketika digunakan pada kondisi yang serupa. Dalam penelitian ini,

³⁶ Suhar Janti, "Analisis Validitas Dan Reliabilitas Dengan Skala Likert Terhadap Pengembangan Si/Ti Dalam Penentuan Pengambilan Keputusan Penerapan Strategic Planning Pada Industri Garmen," *Prosiding Snast*, 2014, 155–60.

uji reliabilitas dilakukan dengan melibatkan seluruh data responden yang berjumlah 112 orang.

Tabel 5.3 Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	112	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	112	100.0

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 25

Berdasarkan hasil Case Processing Summary, diketahui bahwa seluruh data responden dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pengujian, dengan rincian sebanyak 112 data (100%) masuk dalam kategori valid, serta tidak terdapat data yang dikeluarkan atau *excluded* (0%). Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada data yang hilang (*missing value*) maupun data yang tidak memenuhi kriteria untuk dianalisis.

Dengan terpenuhinya seluruh data responden tanpa adanya pengecualian, maka pengujian reliabilitas dapat dilakukan secara optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian layak untuk diuji lebih lanjut menggunakan metode reliabilitas, seperti Cronbach's Alpha, guna memastikan bahwa setiap item pernyataan memiliki konsistensi internal yang baik dalam mengukur variabel penelitian.

c. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui apakah variable Screen Time berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Kompetensi Komunikasi aspek Behavioral Mahasiswa. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan analisis Anova untuk melihat kelayakan model regresi secara keseluruhan.³⁷

Tabel 5.4 Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	271.816	1	271.816	13.407	.000 ^b
	Residual	2230.103	110	20.274		
	Total	2501.920	111			

a. Dependent Variable: Kompetensi komunikasi

b. Predictors: (Constant), Screen Time

Berdasarkan hasil pengujian yang disajikan pada table Anova, diperoleh nilai F hitung sebesar 13,407 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian ini layak (fit) dan dapat digunakan untuk memprediksi pengaruh Screen Time terhadap Kompetensi Komunikasi.

³⁷ Muhammad Akbar Syafruddin and Agus Sutriawan, "Pengaruh Screen Time Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa," *Jurnal Dunia Pendidikan* 5, no. 6 (2025): 2347–55.

Hasil ini menunjukkan bahwa secara simultan variabel Screen Time memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kompetensi Komunikasi Aspek Behavioral Mahasiswa. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh Screen Time terhadap kompetensi komunikasi diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Tabel 5.5 Modal Summary

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	RStd. Error of the Estimate
1	.330 ^a	.109	.101	4.50263

a. Predictors: (Constant), Screen Time

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana pada Tabel *Model Summary*, diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,330. Nilai ini menunjukkan adanya hubungan positif dengan tingkat keeratan rendah hingga sedang antara variabel *Screen Time* dan Kompetensi Komunikasi Aspek Behavioral Mahasiswa. Artinya, peningkatan durasi screen time cenderung diikuti oleh peningkatan kompetensi komunikasi, meskipun hubungan tersebut tidak tergolong kuat.

Selanjutnya, nilai R Square (R^2) sebesar 0,109 menunjukkan bahwa variabel *Screen Time* mampu menjelaskan 10,9% variasi Kompetensi Komunikasi. Sementara itu, 89,1% variasi kompetensi komunikasi lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti dalam penelitian ini, seperti lingkungan sosial, kemampuan interpersonal, pengalaman organisasi, maupun intensitas komunikasi tatap muka.

Nilai Adjusted R Square sebesar 0,101 menunjukkan bahwa setelah disesuaikan dengan jumlah variabel independen, kontribusi Screen Time terhadap kompetensi komunikasi adalah sebesar 10,1%, yang menandakan konsistensi pengaruh variabel independen dalam model regresi.

Adapun nilai Std. Error of the Estimate sebesar 4,50263 menunjukkan tingkat kesalahan prediksi model regresi terhadap kompetensi komunikasi. Semakin kecil nilai standar error, maka semakin baik kemampuan model dalam memprediksi variabel dependen.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Screen Time berpengaruh secara signifikan terhadap Kompetensi Komunikasi, namun kontribusi pengaruhnya relatif terbatas, sehingga diperlukan kajian lanjutan dengan memasukkan variabel lain untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

1. Pengaruh Yang Signifikan Antara Screen Time Gamers Terhadap Kompetensi Komunikasi Komunitas Gamers Mahasiswa IAIN Parepare

a. Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini merupakan mahasiswa IAIN Parepare. Seluruh responden adalah mahasiswa aktif yang secara rutin terlibat dalam aktivitas permainan gim daring (*online games*), baik secara individu maupun dalam komunitas, sehingga relevan dengan fokus penelitian mengenai *screen time gamers* dan kompetensi komunikasi. Jumlah kuesioner yang disebar dan kembali sebanyak 112 responden, dan seluruh data yang diterima dinyatakan lengkap serta layak untuk dianalisis. Data yang telah terkumpul selanjutnya diseleksi dan dianalisis menggunakan teknik analisis statistik guna menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan.

Berdasarkan data yang diperoleh, karakteristik responden dalam penelitian ini meliputi status sebagai mahasiswa IAIN Parepare, fakultas dan program studi, serta intensitas bermain game daring (*screen time*). Informasi

tersebut digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai profil responden sekaligus menjadi dasar dalam menganalisis pengaruh screen time terhadap kompetensi komunikasi mahasiswa.

Tabel 5.6

Saya menghabiskan waktu bermain Mobile Legends dalam durasi yang cukup lama setiap hari

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	18	16.1	16.1	16.1
	2.00	12	10.7	10.7	26.8
	3.00	39	34.8	34.8	61.6
	4.00	16	14.3	14.3	75.9
	5.00	27	24.1	24.1	100.0
	Total	112	100.0	100.0	

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 25

Tabel 5.1 menunjukkan tanggapan responden terhadap pernyataan “saya menghabiskan waktu bermain Mobil Legends dalam durasi yang cukup lama setiap hari”. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 25, dari total 112 responden, sebanyak 18 responden (16,1%) menyatakan sangat tidak setuju, 12 responden (10,7%) menyatakan tidak setuju, 39 responden (34,8%) menyatakan cukup setuju, 16 responden (14,3%) menyatakan setuju, dan 27 responden (24,1%) menyatakan sangat setuju.

Secara kumulatif, responden yang menyatakan cukup setuju hingga sangat setuju mencapai 73,2%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengakui menghabiskan waktu bermain Mobile Legends dalam durasi yang relatif lama setiap harinya.

Tabel 5.7

Saya bermain Mobile Legends hamper setiap hari dalam satu minggu

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.00	10	8.9	8.9	8.9
2.00	27	24.1	24.1	33.0
3.00	26	23.2	23.2	56.3
4.00	24	21.4	21.4	77.7
5.00	25	22.3	22.3	100.0
Total	112	100.0	100.0	

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 25

Tabel 5.2 menunjukkan tanggapan responden terhadap pernyataan “Saya bermain Mobile Legend hamper setiap hari dalam satu minggu”. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 25, dari total 112 responden, sebanyak 10 responden (8,9%) menyatakan sangat tidak setuju, 27 responden (24,1%) menyatakan tidak setuju, 26 responden (23,2%) menyatakan cukup setuju, 24 responden (21,4%) menyatakan setuju, dan 25 responden (22,3%) menyatakan sangat setuju.

Secara kumulatif, responden yang menyatakan cukup setuju hingga sangat setuju mencapai 66,9%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden cenderung bermain Mobile Legends hampir setiap hari dalam

satu minggu, meskipun masih terdapat sebagian responden yang menyatakan jarang atau tidak rutin bermain.

Tabel 5.8

Saya sering bermain Mobile Legends dalam satu sesi yang berlangsung lebih dari satu jam

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	21	18.8	18.8	18.8
	2.00	22	19.6	19.6	38.4
	3.00	30	26.8	26.8	65.2
	4.00	17	15.2	15.2	80.4
	5.00	22	19.6	19.6	100.0
	Total	112	100.0	100.0	

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 25

Tabel 5.3 menunjukkan tanggapan responden terhadap pernyataan “Saya sering bermain Mobile Legends dalam satu sesi yang berlangsung lebih dari satu jam.” Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 25, dari total 112 responden, sebanyak 21 responden (18,8%) menyatakan sangat tidak setuju, 22 responden (19,6%) menyatakan tidak setuju, 30 responden (26,8%) menyatakan cukup setuju, 17 responden (15,2%) menyatakan setuju, dan 22 responden (19,6%) menyatakan sangat setuju.

Secara kumulatif, responden yang menyatakan cukup setuju hingga sangat setuju mencapai 61,6%. Temuan ini mengindikasikan

bahwa sebagian besar responden cenderung bermain Mobile Legends dalam durasi satu sesi yang relatif lama, yaitu lebih dari satu jam, meskipun masih terdapat responden yang membatasi waktu bermainnya.

Tabel 5.9

Saya lebih sering berinteraksi dengan teman melalui game dibandingkan secara langsung

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	17	15.2	15.2	15.2
	2.00	28	25.0	25.0	40.2
	3.00	27	24.1	24.1	64.3
	4.00	24	21.4	21.4	85.7
	5.00	16	14.3	14.3	100.0
	Total	112	100.0	100.0	

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 25

Tabel 5.4 menunjukkan tanggapan responden terhadap pernyataan “Saya lebih sering berinteraksi dengan teman melalui game dibandingkan secara langsung.” Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 25, dari total 112 responden, sebanyak 17 responden (15,2%) menyatakan sangat tidak setuju, 28 responden (25,0%) menyatakan tidak setuju, 27 responden (24,1%) menyatakan cukup setuju, 24 responden (21,4%) menyatakan setuju, dan 16 responden (14,3%) menyatakan sangat setuju.

Secara kumulatif, responden yang menyatakan cukup setuju hingga sangat setuju mencapai 59,8%. Temuan ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden cenderung lebih sering melakukan interaksi sosial melalui game Mobile Legends dibandingkan dengan interaksi tatap muka secara langsung. Kondisi ini mengindikasikan adanya pergeseran pola komunikasi responden ke arah komunikasi berbasis digital.

Tabel 5.10

Saya sering merasa sulit membatasi waktu bermain mobile legends

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	13	11.6	11.6	11.6
	2.00	20	17.9	17.9	29.5
	3.00	31	27.7	27.7	57.1
	4.00	33	29.5	29.5	86.6
	5.00	15	13.4	13.4	100.0
Total		112	100.0	100.0	

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 25

Tabel 5.5 menunjukkan tanggapan responden terhadap pernyataan “Saya aktif berkomunikasi”. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 25, dari total 112 responden, sebanyak 13 responden (11,6%) menyatakan sangat tidak setuju, 20 responden (17,9%) menyatakan tidak setuju, 31 responden (27,7%) menyatakan cukup setuju, 33 responden (29,5%)

menyatakan setuju, dan 15 responden (13,4%) menyatakan sangat setuju.

Secara kumulatif, responden yang menyatakan cukup setuju hingga sangat setuju mencapai 70,6%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai dirinya sebagai individu yang aktif dalam berkomunikasi. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun responden memiliki intensitas bermain Mobile Legends yang relatif tinggi, mereka tetap memandang diri memiliki tingkat keaktifan komunikasi yang baik.

Tabel 5.11

Saya aktif berkomunikasi dengan rekan tim melalui pesan atau suara Ketika bermain game

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	14	12.5	12.5	12.5
	2.00	22	19.6	19.6	32.1
	3.00	27	24.1	24.1	56.3
	4.00	30	26.8	26.8	83.0
	5.00	19	17.0	17.0	100.0
	Total	112	100.0	100.0	

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 25

Berdasarkan table 5.6 menunjukkan distribusi tanggapan responden terhadap pernyataan pada variabel kompetensi komunikasi.

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 25, dari total 112 responden, sebanyak 14 responden (12,5%) menyatakan sangat tidak setuju, 22 responden (19,6%) menyatakan tidak setuju, 27 responden (24,1%) menyatakan cukup setuju, 30 responden (26,8%) menyatakan setuju, dan 19 responden (17,0%) menyatakan sangat setuju.

Secara kumulatif, responden yang menyatakan cukup setuju hingga sangat setuju mencapai 67,9%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian positif terhadap aspek kompetensi komunikasi yang diukur pada indikator ini.

2. Pengaruh Screen Time Terhadap Kompetensi Komunikasi Mahasiswa Dalam Komunitas Gamers Di IAIN Parepare

Tabel 5.12

Saya mampu menyampaikan pesan atau pendapat dengan jelas kepada anggota komunitas gamers

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	13	11.6	11.6	11.6
	2.00	19	17.0	17.0	28.6
	3.00	28	25.0	25.0	53.6
	4.00	31	27.7	27.7	81.3
	5.00	21	18.8	18.8	100.0
	Total	112	100.0	100.0	

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 25

Dari table 5.12 distribusi frekuensi jawaban responden terhadap variabel yang diteliti menunjukkan variasi penilaian dari skor 1 hingga skor 5 dengan jumlah responden sebanyak 112 orang. Responden yang memberikan penilaian skor 1 berjumlah 13 orang (11,6%), sedangkan skor 2 dipilih oleh 19 responden (17,0%). Selanjutnya, 28 responden (25,0%) memberikan jawaban pada skor 3, yang merepresentasikan kategori penilaian sedang.

Penilaian tertinggi terdapat pada skor 4, dengan jumlah 31 responden (27,7%), yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden cenderung memberikan penilaian positif terhadap variabel yang diteliti. Sementara itu, 21 responden (18,8%) memberikan jawaban skor 5, yang mencerminkan tingkat penilaian sangat tinggi.

Secara kumulatif, persentase responden mencapai 53,6% hingga skor 3, meningkat menjadi 81,3% pada skor 4, dan mencapai 100% pada skor 5. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas responden memiliki persepsi sedang hingga tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel yang diteliti berada pada kategori cukup baik hingga baik berdasarkan persepsi responden.

Tabel 5.13

Saya dapat memberikan intstruksi atau arahan yang mudah dipahami oleh anggota tim

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	13	11.6	11.6	11.6
	2.00	13	11.6	11.6	23.2
	3.00	27	24.1	24.1	47.3

4.00	35	31.3	31.3	78.6
5.00	24	21.4	21.4	100.0
Total	112	100.0	100.0	

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 25

Berdasarkan table 5.13, menunjukkan hasil distribusi frekuensi jawaban responden menunjukkan bahwa penilaian responden tersebar pada seluruh kategori skor dari 1 hingga 5 dengan jumlah responden sebanyak 112 orang. Responden yang memberikan penilaian skor 1 berjumlah 13 orang (11,6%), sementara skor 2 juga dipilih oleh 13 responden (11,6%). Hal ini menunjukkan bahwa proporsi responden dengan penilaian rendah relatif seimbang.

Selanjutnya, sebanyak 27 responden (24,1%) memberikan jawaban pada skor 3, yang mencerminkan penilaian pada kategori sedang. Penilaian tertinggi terdapat pada skor 4, dengan jumlah 35 responden (31,3%), yang mengindikasikan bahwa mayoritas responden cenderung memberikan penilaian positif terhadap variabel yang diukur. Adapun 24 responden (21,4%) memilih skor 5, yang menunjukkan tingkat persetujuan sangat tinggi.

Secara kumulatif, persentase responden mencapai 47,3% hingga skor 3, meningkat signifikan menjadi 78,6% pada skor 4, dan mencapai 100% pada skor 5. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden memiliki persepsi cukup baik hingga sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel yang diukur berada pada kategori baik berdasarkan penilaian responden.

Tabel 5.14

Saya mampu berkoordinasi dengan baik saat berkerja sama dalam tim permainan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	4	3.6	3.6	3.6
	2.00	15	13.4	13.4	17.0
	3.00	29	25.9	25.9	42.9
	4.00	33	29.5	29.5	72.3
	5.00	31	27.7	27.7	100.0
	Total	112	100.0	100.0	

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 25

Tabel 5.14 menunjukkan distribusi frekuensi jawaban responden menunjukkan variasi penilaian pada seluruh kategori skor dari 1 hingga 5 dengan jumlah responden sebanyak 112 orang. Responden yang memberikan penilaian skor 1 berjumlah 4 orang (3,6%), sedangkan skor 2 dipilih oleh 15 responden (13,4%). Hal ini menunjukkan bahwa proporsi responden dengan penilaian sangat rendah relatif kecil.

Selanjutnya, 29 responden (25,9%) memberikan jawaban pada skor 3, yang mencerminkan penilaian kategori sedang. Mayoritas responden cenderung memberikan penilaian positif, terlihat dari 33 responden (29,5%) yang memilih skor 4, serta 31 responden (27,7%) yang memilih skor 5. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden menilai variabel yang diukur pada kategori baik hingga sangat baik.

Secara kumulatif, persentase responden mencapai 42,9% hingga skor 3, kemudian meningkat signifikan menjadi 72,3% pada skor 4, dan mencapai 100% pada skor 5. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persepsi responden terhadap variabel yang diteliti berada pada kategori positif, yang mengindikasikan kondisi variabel yang relatif baik berdasarkan penilaian responden

Tabel 5.15

Saya dapat mengendalikan emosi Ketika berkomunikasi dalam situasi permainan yang menegangkan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	10	8.9	8.9	8.9
	2.00	18	16.1	16.1	25.0
	3.00	29	25.9	25.9	50.9
	4.00	27	24.1	24.1	75.0
	5.00	28	25.0	25.0	100.0
	Total	112	100.0	100.0	

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 25

Tabel 5.15, menunjukkan hasil distribusi frekuensi menunjukkan bahwa dari 112 responden, penilaian terhadap variabel yang diteliti tersebar pada seluruh kategori skor 1 sampai dengan 5. Responden yang memberikan penilaian skor 1 berjumlah 10 orang (8,9%), sedangkan skor 2 dipilih oleh 18 responden (16,1%). Hal ini menunjukkan bahwa penilaian pada kategori rendah masih ada, namun tidak mendominasi.

Selanjutnya, 29 responden (25,9%) memberikan penilaian skor 3, yang mencerminkan kategori penilaian sedang. Sementara itu,

responden yang memberikan penilaian positif cukup dominan, terlihat dari 27 responden (24,1%) yang memilih skor 4 dan 28 responden (25,0%) yang memilih skor 5. Dengan demikian, mayoritas responden cenderung memberikan penilaian baik hingga sangat baik terhadap variabel yang diukur.

Secara kumulatif, persentase responden mencapai 50,9% pada skor 3, kemudian meningkat menjadi 75,0% pada skor 4, dan mencapai 100% pada skor 5. Temuan ini menunjukkan bahwa persepsi responden terhadap variabel penelitian berada pada kategori cukup hingga tinggi, yang mengindikasikan kondisi variabel yang relatif baik berdasarkan hasil penilaian responden.

Tabel 5.16

Saya menghindari penggunaan kata-kata kasar saat berkomunikasi, baik secara langsung maupun melalui media digital

		Frequency		Valid Percent		Cumulative Percent
			Percent	Percent		
Valid	1.00	6	5.4	5.4		5.4
	2.00	15	13.4	13.4		18.8
	3.00	32	28.6	28.6		47.3
	4.00	30	26.8	26.8		74.1
	5.00	29	25.9	25.9		100.0
	Total	112	100.0	100.0		

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 25

Berdasarkan Tabel 5.16 menunjukkan distribusi jawaban responden menunjukkan variasi penilaian pada skala 1 hingga 5 dari total 112 responden. Responden yang memberikan penilaian skor 1 berjumlah

6 orang (5,4%), sedangkan skor 2 dipilih oleh 15 responden (13,4%). Persentase ini menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil responden yang memberikan penilaian pada kategori rendah.

Selanjutnya, penilaian skor 3 merupakan kategori yang paling dominan, dengan jumlah 32 responden (28,6%), yang mencerminkan penilaian pada kategori sedang. Adapun responden yang memberikan penilaian positif cukup tinggi, yakni 30 responden (26,8%) memilih skor 4 dan 29 responden (25,9%) memilih skor 5. Hal ini menunjukkan kecenderungan responden memberikan penilaian baik hingga sangat baik terhadap variabel yang diukur.

Secara kumulatif, responden yang menyatakan cukup setuju hingga sangat setuju mencapai 81,3%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai kompetensi komunikasi yang dimilikinya berada pada kategori cukup baik hingga baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun responden memiliki intensitas *screen time* yang relatif tinggi, kemampuan komunikasi mereka dalam komunitas gamers tetap terbentuk secara positif.

Tabel 5.17

Saya menggunakan bahasa yang sopan dalam setiap interaksi komunikasi sesuai dengan situasi dan kondisi lawan bicara

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	13	11.6	11.6	11.6
	2.00	15	13.4	13.4	25.0
	3.00	18	16.1	16.1	41.1
	4.00	39	34.8	34.8	75.9

	5.00	27	24.1	24.1	100.0
	Total	112	100.0	100.0	

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 25

Tabel 5.12 menunjukkan distribusi jawaban responden terhadap pernyataan yang diajukan menunjukkan kecenderungan penilaian yang relatif positif. Dari total 112 responden, sebanyak 13 responden (11,6%) memberikan penilaian skor 1, sedangkan 15 responden (13,4%) memilih skor 2. Data ini menunjukkan bahwa masih terdapat sebagian kecil responden yang memberikan penilaian pada kategori rendah.

Selanjutnya, penilaian skor 3 dipilih oleh 18 responden (16,1%), yang merepresentasikan kategori penilaian sedang. Adapun mayoritas responden memberikan penilaian pada kategori tinggi, yakni 39 responden (34,8%) memilih skor 4 dan 27 responden (24,1%) memilih skor 5. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden memiliki persepsi yang baik hingga sangat baik terhadap indikator yang diukur.

Secara kumulatif, persentase responden mencapai 41,1% hingga skor 3, meningkat menjadi 75,9% pada skor 4, dan mencapai 100% pada skor 5. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel yang diukur pada Tabel 5.17 berada dalam kategori baik, karena dominasi jawaban responden berada pada rentang nilai tinggi.

Tabel 5.18

Saya mampu menyesuaikan cara bicara sesuai dengan situasi dan kondisi lawan bicara

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	34	30.4	30.4	30.4

4.00	56	50.0	50.0	80.4
5.00	22	19.6	19.6	100.0
Total	112	100.0	100.0	

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 2

Tabel 5.18 menunjukkan distribusi tanggapan responden terhadap pernyataan yang diajukan menunjukkan kecenderungan penilaian yang dominan pada kategori sedang hingga tinggi. Dari total 112 responden, tidak terdapat responden yang memberikan penilaian pada skor 1 dan 2, yang mengindikasikan bahwa seluruh responden memiliki persepsi minimal pada tingkat cukup.

Sebanyak 34 responden (30,4%) memberikan penilaian skor 3, yang mencerminkan kategori penilaian sedang. Sementara itu, mayoritas responden memberikan penilaian pada kategori tinggi, yakni 56 responden (50,0%) memilih skor 4 dan 22 responden (19,6%) memilih skor 5. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden memberikan penilaian positif terhadap indikator yang diukur.

Secara kumulatif, persentase responden mencapai 80,4% pada skor 4 dan meningkat menjadi 100% pada skor 5. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa indikator yang diukur pada Tabel 5.18 berada dalam kategori baik hingga sangat baik, serta mencerminkan persepsi responden yang relatif positif dan konsisten. komunikasi pada indikator ini perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut.

Tabel 5.19

Saya dapat menerima dan menanggapi masukan dari anggota tim dengan baik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	13	11.6	11.6	11.6
	2.00	13	11.6	11.6	23.2
	3.00	26	23.2	23.2	46.4
	4.00	36	32.1	32.1	78.6
	5.00	24	21.4	21.4	100.0
	Total	112	100.0	100.0	

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 25

Tabel 5.19 menunjukkan distribusi jawaban responden menunjukkan variasi penilaian yang relatif merata, namun dengan kecenderungan dominan pada kategori penilaian tinggi. Dari 112 responden yang terlibat dalam penelitian ini, sebanyak 13 responden (11,6%) memberikan penilaian skor 1, dan jumlah yang sama, yaitu 13 responden (11,6%), memberikan penilaian skor 2. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian kecil responden masih memiliki persepsi yang rendah terhadap indikator yang diukur.

Selanjutnya, sebanyak 26 responden (23,2%) memberikan penilaian skor 3, yang merepresentasikan kategori penilaian sedang. Sementara itu, mayoritas responden memberikan penilaian pada kategori tinggi, yakni 36 responden (32,1%) memilih skor 4, dan 24 responden (21,4%) memilih skor 5. Dengan demikian, total responden yang memberikan penilaian tinggi (skor 4 dan 5) mencapai 53,5%.

Secara kumulatif, persentase responden meningkat secara konsisten hingga mencapai 100% pada skor 5. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa indikator yang disajikan dalam Tabel 5.19 berada pada kategori cukup baik hingga baik, dengan kecenderungan persepsi responden yang relatif positif meskipun masih terdapat sebagian responden yang memberikan penilaian rendah.

Tabel 5.20

Saya tetap menjaga sikap komunikasi yang baik meskipun terjadi perbedaan pendapat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	4	3.6	3.6	3.6
	2.00	15	13.4	13.4	17.0
	3.00	30	26.8	26.8	43.8
	4.00	32	28.6	28.6	72.3
	5.00	31	27.7	27.7	100.0
	Total	112	100.0	100.0	

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 25

Tabel 5.20 menunjukkan distribusi jawaban responden menunjukkan kecenderungan penilaian yang mengarah pada kategori sedang hingga tinggi. Dari total 112 responden, sebanyak 4 responden (3,6%) memberikan penilaian skor 1, dan 15 responden (13,4%) memberikan penilaian skor 2. Persentase ini menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil responden yang memiliki persepsi rendah terhadap indikator yang diukur.

Selanjutnya, sebanyak 30 responden (26,8%) memberikan penilaian skor 3, yang merepresentasikan kategori penilaian sedang. Sementara itu, responden yang memberikan penilaian tinggi mendominasi hasil, yaitu 32 responden (28,6%) memilih skor 4, dan 31 responden (27,7%) memilih skor 5. Dengan demikian, total responden yang memberikan penilaian tinggi (skor 4 dan 5) mencapai 56,3%.

Secara kumulatif, persentase responden meningkat secara konsisten hingga mencapai 100%, yang menandakan bahwa sebagian besar responden memiliki persepsi positif terhadap indikator yang disajikan dalam tabel ini. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa indikator pada Tabel 5.20 berada pada kategori baik, meskipun masih terdapat sebagian kecil responden yang memberikan penilaian rendah.

Tabel 5.21

Saya mampu berinteraksi secara efektif dengan anggota komunitas baik di dalam maupun di luar permainan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	10	8.9	8.9	8.9
	2.00	18	16.1	16.1	25.0
	3.00	28	25.0	25.0	50.0
	4.00	28	25.0	25.0	75.0
	5.00	28	25.0	25.0	100.0
	Total	112	100.0	100.0	

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 25

Berdasarkan hasil pengolahan data yang disajikan pada Tabel 5.21, distribusi jawaban responden terhadap (sebutkan variabel/indikator yang diukur) menunjukkan variasi yang cukup merata di seluruh kategori. Dari 112 responden, 10 responden (8,9%) memilih kategori 1, 18 responden (16,1%) memilih kategori 2, sementara kategori 3, 4, dan 5 masing-masing dipilih oleh 28 responden atau 25% dari total. Persentase kumulatif menunjukkan bahwa 50% responden berada pada kategori 3 atau lebih rendah, dan 75% responden berada pada kategori 4 atau lebih rendah.

Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden cenderung memberikan jawaban pada kategori menengah hingga tinggi, yang dapat diartikan bahwa (interpretasi spesifik, misal: tingkat pemahaman, kepuasan, atau persepsi responden relatif cukup baik terhadap variabel yang diteliti). Distribusi data yang merata ini menandakan tidak adanya kecenderungan ekstrem di satu sisi, sehingga memberikan dasar yang kuat untuk melakukan analisis lebih lanjut, termasuk uji korelasi atau regresi jika diperlukan.

Jika dianalisis lebih mendalam, kombinasi jawaban pada kategori menengah (3) dan tinggi (4–5) menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki sikap atau penilaian positif terhadap (variabel yang diteliti). Hal ini dapat menjadi indikator bahwa program/intervensi/objek penelitian yang menjadi fokus studi telah memberikan dampak atau persepsi yang cukup signifikan di kalangan responden.

Selain itu, data ini juga dapat menjadi acuan untuk melihat kecenderungan perilaku atau opini responden. Misalnya, responden yang berada di kategori menengah mungkin masih memerlukan bimbingan atau sosialisasi lebih lanjut, sementara responden di kategori tinggi menunjukkan penerimaan atau pemahaman yang optimal. Oleh karena itu,

strategi yang dirancang berdasarkan data ini dapat lebih terfokus pada upaya peningkatan kategori menengah agar distribusi jawaban lebih condong ke kategori tinggi secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, distribusi data ini memberikan gambaran yang jelas mengenai persepsi responden dan dapat dijadikan dasar untuk melakukan interpretasi lanjutan, baik secara deskriptif maupun inferensial, sehingga temuan penelitian memiliki relevansi yang kuat terhadap tujuan penelitian.

B. Pembahasan

1. Pengaruh Yang Signifikan Antara Screen Time Gamers Terhadap Kompetensi Komunikasi Komunitas Gamers Mahasiswa IAIN Parepare

a. Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini terdiri dari mahasiswa aktif IAIN Parepare yang secara rutin terlibat dalam aktivitas permainan daring, khususnya Mobile Legends, baik secara individu maupun dalam komunitas. Jumlah kuesioner yang disebarkan dan berhasil dikumpulkan sebanyak 112 responden dari berbagai fakultas yaitu tarbiyah memiliki 31 responden, Febi memiliki 29 responden, Fuad memiliki 32 responden, dan Fakshi memiliki 20 responden, dengan seluruh data dinyatakan lengkap dan memenuhi syarat untuk dianalisis secara statistik.

Karakteristik responden mencakup status sebagai mahasiswa aktif, fakultas dan program studi, serta intensitas penggunaan screen time dalam bermain game daring. Informasi ini digunakan untuk memberikan gambaran profil responden sekaligus menjadi dasar dalam menganalisis pengaruh screen time terhadap kompetensi komunikasi, mengingat keterlibatan rutin dalam permainan daring memungkinkan pengembangan keterampilan komunikasi, baik dalam konteks komunikasi digital maupun koordinasi tim.

b. Analisis Variabel Screen Time

Tabel 5.6 menunjukkan tanggapan responden terhadap pernyataan “Saya menghabiskan waktu bermain Mobile Legends dalam durasi yang cukup lama setiap hari”. Dari total 112 responden, sebanyak 18 responden (16,1%) menyatakan sangat tidak setuju, 12 responden (10,7%) menyatakan tidak setuju, 39 responden (34,8%) menyatakan cukup setuju, 16 responden (14,3%) menyatakan setuju, dan 27 responden (24,1%) menyatakan sangat setuju. Secara kumulatif, responden yang menyatakan cukup setuju hingga sangat setuju mencapai 73,2%. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa cenderung menghabiskan waktu bermain Mobile Legends setiap hari dalam durasi yang relatif lama.

Selanjutnya, pada table 5.7 menunjukkan tanggapan responden terhadap pernyataan “Saya bermain Mobile Legends hampir setiap hari dalam satu minggu”. Dari 112 responden, sebanyak 10 responden (8,9%) sangat tidak setuju, 27 responden (24,1%) tidak setuju, 26 responden (23,2%) cukup setuju, 24 responden (21,4%) setuju, dan 25 responden (22,3%) sangat setuju. Secara kumulatif, responden yang menyatakan cukup setuju hingga sangat setuju mencapai 66,9%, menandakan bahwa mayoritas mahasiswa cenderung bermain game hampir setiap hari, meskipun terdapat sebagian responden yang jarang bermain.

Lalu, pada table 5.8 menunjukkan tanggapan responden terhadap pernyataan “Saya sering bermain Mobile Legends dalam satu sesi yang berlangsung lebih dari satu jam”. Sebanyak 21 responden (18,8%) sangat tidak setuju, 22 responden (19,6%) tidak setuju, 30 responden (26,8%) cukup setuju, 17 responden (15,2%) setuju, dan 22 responden (19,6%) sangat setuju. Secara kumulatif, responden yang menyatakan cukup setuju hingga sangat setuju mencapai 61,6%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa bermain Mobile Legends dalam satu sesi lebih dari satu jam.

Tabel 5.9 menunjukkan tanggapan responden terhadap pernyataan “Saya lebih sering berinteraksi dengan teman melalui game dibandingkan secara langsung”. Dari 112 responden, 17 responden (15,2%) sangat tidak setuju, 28 responden (25,0%) tidak setuju, 27 responden (24,1%) cukup setuju, 24 responden (21,4%) setuju, dan 16 responden (14,3%) sangat setuju. Secara kumulatif, responden yang menyatakan cukup setuju hingga sangat setuju mencapai 59,8%,

menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa cenderung melakukan interaksi sosial melalui game dibandingkan interaksi tatap muka, sehingga terdapat pergeseran pola komunikasi menuju komunikasi berbasis digital.

c. Hasil Analisis Kompetensi Komunikasi

Tabel 5.10 menunjukkan tanggapan responden terhadap pernyataan “Saya aktif berkomunikasi”. Dari total 112 responden, 13 responden (11,6%) sangat tidak setuju, 20 responden (17,9%) tidak setuju, 31 responden (27,7%) cukup setuju, 33 responden (29,5%) setuju, dan 15 responden (13,4%) sangat setuju. Secara kumulatif, responden yang menyatakan cukup setuju hingga sangat setuju mencapai 70,6%, yang menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa menilai diri mereka aktif dalam berkomunikasi, baik secara digital maupun dalam konteks koordinasi tim.

Tabel 5.11 menunjukkan tanggapan responden terhadap pernyataan variabel kompetensi komunikasi secara keseluruhan. Dari 112 responden, 14 responden (12,5%) sangat tidak setuju, 22 responden (19,6%) tidak setuju, 27 responden (24,1%) cukup setuju, 30 responden (26,8%) setuju, dan 19 responden (17,0%) sangat setuju. Secara kumulatif, responden yang memberikan penilaian cukup setuju hingga sangat setuju mencapai 67,9%, menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa menilai kompetensi komunikasi mereka cukup baik. Hal ini mencerminkan kemampuan mahasiswa dalam berinteraksi, menyampaikan instruksi, dan berkoordinasi dalam konteks komunitas gamers.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara screen time gamers dengan kompetensi komunikasi komunitas gamers mahasiswa IAIN Parepare. Mayoritas responden yang memiliki screen time tinggi menunjukkan kompetensi komunikasi yang baik, terutama dalam hal komunikasi digital dan koordinasi tim.

Temuan ini menunjukkan bahwa screen time dalam konteks bermain Mobile Legends berperan sebagai media latihan komunikasi praktis. Mahasiswa terbiasa mengatur strategi, berkomunikasi dengan anggota tim,

serta menyelesaikan permasalahan secara kolaboratif. Dengan demikian, screen time bukan hanya aktivitas hiburan, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan komunikasi mahasiswa.

Secara akademis, hasil ini sejalan dengan teori komunikasi digital yang menyatakan bahwa interaksi berbasis media digital dapat meningkatkan kompetensi komunikasi, terutama dalam konteks komunikasi tim, koordinasi, dan kolaborasi.

2. Pengaruh Screen Time Terhadap Kompetensi Komunikasi Mahasiswa Dalam Komunitas Gamers Di IAIN Parepare

a. Karakteristik dan Persepsi Responden terhadap Kompetensi Komunikasi

Penelitian ini melibatkan 112 mahasiswa aktif IAIN Parepare yang tergabung dalam komunitas gamers dan memiliki intensitas screen time berbeda dalam permainan Mobile Legends. Variabel kompetensi komunikasi diukur melalui beberapa indikator, seperti kemampuan menyampaikan pendapat, memberikan instruksi, koordinasi tim, pengendalian emosi, penggunaan bahasa sopan, hingga kemampuan menyesuaikan komunikasi sesuai situasi dan kondisi lawan bicara.

Hasil distribusi jawaban responden menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap kompetensi komunikasi cenderung berada pada kategori sedang hingga tinggi, yang menunjukkan pengaruh positif screen time terhadap kompetensi komunikasi mereka.

Tabel 5.12 menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai kemampuan mereka dalam menyampaikan pesan atau pendapat kepada anggota komunitas gamers berada pada kategori sedang hingga tinggi. Secara kumulatif, sebanyak 81,3% responden memberikan penilaian pada skor 3–5. Temuan ini menunjukkan bahwa screen time yang tinggi memberikan peluang mahasiswa

untuk berlatih menyampaikan ide, menyusun strategi, dan memberikan masukan dalam interaksi digital di komunitas gamers.

Berdasarkan table 5.13, mayoritas responden (78,6%) menilai kemampuan memberikan instruksi atau arahan yang mudah dipahami oleh anggota tim berada pada kategori cukup baik hingga sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa screen time mendorong responden untuk meningkatkan keterampilan komunikasi instruksional dan koordinasi dalam konteks permainan tim, di mana arahan yang jelas menjadi kunci keberhasilan strategi tim.

Tabel 5.14 menampilkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian positif terhadap kemampuan koordinasi dalam tim (72,3% pada skor 4 dan 27,7% pada skor 5). Temuan ini menunjukkan bahwa intensitas screen time yang tinggi membantu mahasiswa membangun keterampilan koordinasi, komunikasi kolaboratif, serta kemampuan bekerja sama secara efektif dalam komunitas gamer

Hasil tabel 5.15 menunjukkan bahwa mayoritas responden mampu mengendalikan emosi ketika berkomunikasi dalam situasi permainan yang menegangkan, dengan persentase kumulatif sebesar 75,0% pada skor 4 dan 25,0% pada skor 5. Hal ini menandakan bahwa screen time yang tinggi dapat menjadi sarana pembelajaran emosi, di mana mahasiswa berlatih tetap tenang dan komunikatif meski berada dalam tekanan permainan.

Tabel 5.16 dan 5.17 memperlihatkan bahwa responden cenderung menghindari penggunaan kata kasar dan menggunakan bahasa sopan sesuai situasi lawan bicara, dengan persentase kumulatif 81,3%–75,9% pada kategori cukup baik hingga sangat baik. Selanjutnya, Tabel 5.18 menunjukkan bahwa responden mampu menyesuaikan cara bicara sesuai kondisi lawan bicara (80,4% pada skor 4–5). Temuan ini menandakan bahwa screen time mendorong

praktik komunikasi adaptif yang penting dalam interaksi digital dan kolaborasi tim.

Tabel 5.19 dan 5.20 menunjukkan bahwa mayoritas responden mampu menerima dan menanggapi masukan dari anggota tim dengan baik serta menjaga sikap komunikasi yang baik meskipun terjadi perbedaan pendapat. Secara kumulatif, jawaban skor 4–5 mencapai 53,5% hingga 56,3%, menandakan bahwa responden cenderung memiliki kompetensi komunikasi interpersonal yang baik dan mampu bekerja sama dalam komunitas meskipun terjadi konflik atau perbedaan pendapat.

Tabel 5.21 memperlihatkan bahwa kemampuan berinteraksi secara efektif dengan anggota komunitas baik di dalam maupun di luar permainan berada pada kategori menengah hingga tinggi, dengan persepsi mayoritas pada skor 3–5. Temuan ini menunjukkan bahwa screen time mendorong pengembangan komunikasi yang efektif, tidak hanya saat bermain game tetapi juga dalam interaksi sosial yang lebih luas.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa screen time memiliki pengaruh positif terhadap kompetensi komunikasi mahasiswa dalam komunitas gamers di IAIN Parepare. Mayoritas responden yang memiliki screen time tinggi menunjukkan kemampuan komunikasi yang baik, mulai dari menyampaikan pesan, memberikan arahan, berkoordinasi dalam tim, hingga mengendalikan emosi dan menyesuaikan bahasa sesuai situasi. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain game daring tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media latihan komunikasi praktis, terutama komunikasi digital, koordinasi tim, dan komunikasi interpersonal dalam komunitas. Kegiatan bermain game memungkinkan mahasiswa untuk mempraktikkan kemampuan komunikasi secara rutin, menghadapi situasi

menegangkan, menerima masukan, dan menyesuaikan interaksi sesuai kondisi lawan bicara.

Maka, *screen time* yang terkontrol secara positif dapat meningkatkan kompetensi komunikasi mahasiswa, baik dalam konteks permainan maupun interaksi sosial lebih luas. Temuan ini sejalan dengan teori komunikasi digital yang menyatakan bahwa interaksi berbasis media digital dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, terutama kemampuan kolaboratif dan adaptif dalam menghadapi berbagai situasi.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang analisis dampak screen time gamers terhadap kompetensi komunikasi komunitas gamers mahasiswa IAIN Parepare dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, variabel screen time menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($\text{Sig.} < 0,05$), yang menandakan bahwa screen time berpengaruh secara statistik terhadap kompetensi komunikasi mahasiswa dalam komunitas gamers. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas screen time mahasiswa dalam aktivitas gaming, maka akan diikuti oleh perubahan pada kompetensi komunikasi mereka, khususnya pada aspek behavioral seperti kemampuan berkoordinasi, menyampaikan pesan, dan merespons komunikasi dalam tim.
2. Hasil koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,109 menunjukkan bahwa screen time hanya memberikan kontribusi sebesar 10,9% terhadap variasi kompetensi komunikasi mahasiswa dalam komunitas gamers, sedangkan 89,1% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun screen time memiliki pengaruh yang signifikan, namun bukan satu-satunya faktor penentu kompetensi komunikasi mahasiswa. Faktor-faktor lain seperti lingkungan sosial, pengalaman organisasi, komunikasi tatap muka, dan kemampuan interpersonal

juga berperan besar dalam membentuk kompetensi komunikasi mahasiswa.

B. Saran

Berdasarkan Kesimpulan hasil penelitian, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kampus: Pihak kampus diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam merancang program pembinaan mahasiswa, khususnya dalam pengembangan soft skills dan literasi digital, agar mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi secara produktif tanpa mengabaikan aspek komunikasi sosial.
2. Komunitas Gamers: Diharapkan dapat mengelola screen time secara bijak dan seimbang, sehingga aktivitas bermain game tidak mengurangi kualitas komunikasi interpersonal di dunia nyata. Mahasiswa juga diharapkan mampu memanfaatkan keterampilan komunikasi yang terbangun dalam game untuk diterapkan dalam konteks akademik dan sosial secara langsung.
3. Mahasiswa: Diharapkan mahasiswa dapat mengelola screen time secara bijak dan seimbang, sehingga aktivitas bermain game tidak mengurangi kualitas komunikasi interpersonal di dunia nyata. Mahasiswa juga diharapkan mampu memanfaatkan keterampilan komunikasi yang terbangun dalam game untuk diterapkan dalam konteks akademik dan sosial secara langsung.
4. Penelitian selanjutnya: selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain seperti kecerdasan emosional, intensitas interaksi tatap muka, atau pengaruh budaya komunikasi digital, serta menggunakan pendekatan kualitatif atau mixed methods agar memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena komunikasi dalam komunitas gamers.

DAFTAR PUSTAKA

- AL' IKRAR. "Pengaruh Game Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa- Lappa'E Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa." *Riskesdas 2018 3* (2020): 103–11.
- Amelia. *Penyusunan Instrumen Penelitian.*, 2023.
- Arikunto, Suharsimi. "Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik." 2011.
- . *Prosedur Penelitian*. Cet. XI; jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998.
- Dewi, Anisyah, Syah Fitri, and Poltekkes Kemenkes Surakarta. "Konsep Definisi Operasional Variabel," no. April (2025).
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.13984.29442>.
- Hadi, Antonius Satria. "Analisis Faktor Kenyamanan Dan Ketergantungan Mahasiswa Pada Smartphone Yang Mengakibatkan Stres." *Jurnal Bisnis Darmajaya* 06, no. 02 (2020): 37–47.
- Hidayat, aziz alimul. *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*, 2021.
- Hokianto, Hugo Fostin. "Studi Literatur Manajemen Kompetensi Komunikasi Di Bidang" 5, no. 1 (2023): 398–417.
- Iba, Zainuddin. *Metode Penelitian Skala Pengukuran Dan Instrumen Penelitian*, 2023.
- Islam, Universitas, Negeri Sultan, and Syarif Kasim. "PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4 PEKANBARU," no. 7447 (2025).
- Janti, Suhar. "Analisis Validitas Dan Reliabilitas Dengan Skala Likert Terhadap Pengembangan Si/Ti Dalam Penentuan Pengambilan Keputusan Penerapan Strategic Planning Pada Industri Garmen." *Prosiding Snast*, 2014, 155–60.
- Kecanduan, Hubungan, Game Online, Dengan Komunikasi, Interpersonal Dan, and Interaksi Sosial. "(Jurnal Keperawatan Jiwa) HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KOMUNIKASI (RELATIONSHIP ONLINE GAME ADDICTION WITH INTERPERSONAL COMMUNICATION AND" 1, no. 2 (2020): 71–77.
- Khairunnisa, Siti. "PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA KOMUNITAS GAMERS INDONESIA PREMIUMGAMING," 2024.

- Krisnawati, Ester. "Perilaku Konsumsi Media Oleh Kalangan Remaja Dalam Pencarian Informasi (Studi Kasus Perilaku Remaja Di Kota Salatiga Dalam Penggunaan Media Dalam Perspektif Teori Ketergantungan Media)." *KOMUNIKATIF : Jurnal Ilmiah Komunikasi* 5, no. 1 (2016): 43–69.
- Malikah, Khumair. "Analisis Kompetensi Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi Kelas Xi Di Sman 10 Depok," 2023.
- Nasution, MR. "Hubungan Internet Addiction Dengan Cyberbullying Pada Anggota Komunitas Mobile Legend Bang Bang (Mlbb) Universitas Medan Area." 2020, 2020.
- Pendidikan, Jurnal Ilmiah, Salwa Mahalle, and Fifi Faulina Zailani. "Cakrawala Pendidikan The Impact of Online Gaming on Psychological and Social Well-Being among College Students in Brunei Darussalam" 44, no. 1 (2025): 177–86.
- Pratiwi, Pradipta Christy, Tri Rejeki Andayani, and Nugraha Arif Karyanta. "Perilaku Adiksi Game-Online Ditinjau Dari Efikasi Diri Akademik Dan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Surakarta Behavior Online Game Addiction Viewed from Academic Self Efficacy and Social Skills among Adolescent in Surakarta." *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa* 1, no. 2 (2012).
- Pujiyana, Pujiyana, Sawitri Sawitri, Iyan Setiawan, and Lussy Anggraeni. "Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Di Universitas Nasional Pasim)" 3, no. 2 (2025): 58–66.
- RI, Departemen Agama. "Al-Quran Dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan." 2019.
- Rika Widianita, Dkk. "PENGARUH KOMPETENSI KOMUNIKASI TERHADAP KETERSERAPAN KERJA LULUSAN PRODI KPI IAIN PAREPARE." *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam* VIII, no. I (2023): 1–19.
- Ruggiero, Thomas E. "Uses and Gratifications Theory in the 21st Century." *Refining Milestone Mass Communications Theories for the 21st Century* 3, no. 1 (2018): 36–70. <https://doi.org/10.4324/9781315679402-4>.
- Sharen Gifary dan Iis Kurnia N. "Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi." *Fakultas Komunikasi Dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia*, 2014, 1–5.
- Sugiono, Sugiono, Noerdjanah Noerdjanah, and Afrianti Wahyu. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation." *Jurnal Keterampilan Fisik* 5, no. 1 (2020): 55–61.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2018.
- . *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Suharsono, Yudi, and Istiqomah. “Validitas Dan Reliabilitas Skala Self-Efficacy.” *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* 2, no. 1 (2014): 144–51.
- Sundayana, Rostina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Susana, Eli, Ajeng Novia Berliani, Dasrun Hidayat, Purwadhi Purwadhi, and Iris Fatia Maharani. “Kompetensi Komunikasi Dalam Proses Adaptasi Tim Startup Digital Kampus.” *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi* 12, no. 2 (2023): 325–37. <https://doi.org/10.35508/jikom.v12i2.9164>.
- Syafruddin, Muhammad Akbar, and Agus Sutriawan. “Pengaruh Screen Time Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Dunia Pendidikan* 5, no. 6 (2025): 2347–55.
- Umar, Muh Aswin, and Muhammad Ilham. “Analisis Komunikasi Kepribadian Remaja Adiktif Game Online Mobile Legend Di SMA Nasional Makassar” 5, no. 4 (2024): 17–24.
- Wang, Xian. “Research on Online Games and Social Interaction” 16, no. 3 (2024).
- Waruwu, Marinu, Siti Natijatul, Patrisia Rahayu Utami, and Elli Yanti. “Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep , Jenis , Tahapan Dan Kelebihan” 10 (2025): 917–32.
- AL’ IKRAR. “Pengaruh Game Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa- Lappa’E Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.” *Riskesdas 2018* 3 (2020): 103–11.
- Amelia. *Penyusunan Instrumen Penelitian.*, 2023.
- Arikunto, Suharsimi. “Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.” 2011.
- . *Prosedur Penelitian*. Cet. XI; jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998.
- Dewi, Anisyah, Syah Fitri, and Poltekkes Kemenkes Surakarta. “Konsep Definisi Operasional Variabel,” no. April (2025). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.13984.29442>.
- Hadi, Antonius Satria. “Analisis Faktor Kenyamanan Dan Ketergantungan Mahasiswa Pada Smartphone Yang Mengakibatkan Stres.” *Jurnal Bisnis Darmajaya* 06, no. 02 (2020): 37–47.
- Hidayat, aziz alimul. *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*,

2021.

- Hokianto, Hugo Fostin. "Studi Literatur Manajemen Kompetensi Komunikasi Di Bidang" 5, no. 1 (2023): 398–417.
- Iba, Zainuddin. *Metode Penelitian Skala Pengukuran Dan Instrumen Penelitian*, 2023.
- Islam, Universitas, Negeri Sultan, and Syarif Kasim. "PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4 PEKANBARU," no. 7447 (2025).
- Janti, Suhar. "Analisis Validitas Dan Reliabilitas Dengan Skala Likert Terhadap Pengembangan Si/Ti Dalam Penentuan Pengambilan Keputusan Penerapan Strategic Planning Pada Industri Garmen." *Prosiding Snast*, 2014, 155–60.
- Kecanduan, Hubungan, Game Online, Dengan Komunikasi, Interpersonal Dan, and Interaksi Sosial. "(Jurnal Keperawatan Jiwa) HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KOMUNIKASI (RELATIONSHIP ONLINE GAME ADDICTION WITH INTERPERSONAL COMMUNICATION AND" 1, no. 2 (2020): 71–77.
- Khairunnisa, Siti. "PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA KOMUNITAS GAMERS INDONESIA PREMIUM GAMING," 2024.
- Krisnawati, Ester. "Perilaku Konsumsi Media Oleh Kalangan Remaja Dalam Pencarian Informasi (Studi Kasus Perilaku Remaja Di Kota Salatiga Dalam Penggunaan Media Dalam Perspektif Teori Ketergantungan Media)." *KOMUNIKATIF : Jurnal Ilmiah Komunikasi* 5, no. 1 (2016): 43–69.
- Malikah, Khumair. "Analisis Kompetensi Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi Kelas Xi Di Sman 10 Depok," 2023.
- Nasution, MR. "Hubungan Internet Addiction Dengan Cyberbullying Pada Anggota Komunitas Mobile Legend Bang Bang (Mlbb) Universitas Medan Area." 2020, 2020.
- Pendidikan, Jurnal Ilmiah, Salwa Mahalle, and Fifi Faulina Zailani. "Cakrawala Pendidikan The Impact of Online Gaming on Psychological and Social Well-Being among College Students in Brunei Darussalam" 44, no. 1 (2025): 177–86.
- Pratiwi, Pradipta Christy, Tri Rejeki Andayani, and Nugraha Arif Karyanta. "Perilaku Adiksi Game-Online Ditinjau Dari Efikasi Diri Akademik Dan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Surakarta Behavior Online Game Addiction Viewed from Academic Self Efficacy and Social Skills among Adolescent in Surakarta." *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa* 1, no. 2

(2012).

Pujiyana, Pujiyana, Sawitri Sawitri, Iyan Setiawan, and Lussy Anggraeni. "Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Di Universitas Nasional Pasim)" 3, no. 2 (2025): 58–66.

RI, Departemen Agama. "Al-Quran Dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan." 2019.

Rika Widianita, Dkk. "PENGARUH KOMPETENSI KOMUNIKASI TERHADAP KETERSERAPAN KERJA LULUSAN PRODI KPI IAIN PAREPARE." *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam* VIII, no. I (2023): 1–19.

Ruggiero, Thomas E. "Uses and Gratifications Theory in the 21st Century." *Refining Milestone Mass Communications Theories for the 21st Century* 3, no. 1 (2018): 36–70. <https://doi.org/10.4324/9781315679402-4>.

Sharen Gifary dan Iis Kurnia N. "Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi." *Fakultas Komunikasi Dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia*, 2014, 1–5.

Sugiono, Sugiono, Noerdjanah Noerdjanah, and Afrianti Wahyu. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation." *Jurnal Keterampilan Fisik* 5, no. 1 (2020): 55–61.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2018.

———. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.

Suharsono, Yudi, and Istiqomah. "Validitas Dan Reliabilitas Skala Self-Efficacy." *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* 2, no. 1 (2014): 144–51.

Sundayana, Rostina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Susana, Eli, Ajeng Novia Berliani, Dasrun Hidayat, Purwadhi Purwadhi, and Iris Fatia Maharani. "Kompetensi Komunikasi Dalam Proses Adaptasi Tim Startup Digital Kampus." *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi* 12, no. 2 (2023): 325–37. <https://doi.org/10.35508/jikom.v12i2.9164>.

Syafruddin, Muhammad Akbar, and Agus Sutriawan. "Pengaruh Screen Time Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa." *Jurnal Dunia Pendidikan* 5, no. 6 (2025): 2347–55.

Umar, Muh Aswin, and Muhammad Ilham. "Analisis Komunikasi Kepribadian

Remaja Adiktif Game Online Mobile Legend Di SMA Nasional Makassar” 5, no. 4 (2024): 17–24.

Wang, Xian. “Research on Online Games and Social Interaction” 16, no. 3 (2024).

Waruwu, Marinu, Siti Natijatul, Patrisia Rahayu Utami, and Elli Yanti. “Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep , Jenis , Tahapan Dan Kelebihan” 10 (2025): 917–32.



Lampiran 1: Instrumen Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307 VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI
---	---

NAMA MAHASISWA : MUHAMMAD NASHIIR AS'AD
 NIM : 2120203870233031
 FAKULTAS : USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
 PRODI : KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
 JUDUL : ANALISIS DAMPAK SCREEN TIME GAMERS
 TERHADAP KOMPETENSI KOMUNIKASI
 KOMUNITAS GAMERS MAHASISWA IAIN
 PAREPARE
KUESIONER PENELITIAN

Kepada Yth.

Bapak/ Ibu/ Saudara/i

Di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb

Bapak/ Ibu/ Saudara/i dalam rangka menyelesaikan karya (skripsi) pada Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare maka saya,

Nama Mahasiswa : Muhammad Nashiir As'Ad

Nim : 2120203870233031

Fakultas : Ushuluddin Adab Dan Dakwah
 Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
 Judul : Analisis Dampak Screen Time Gamers Terhadap
 Kompetensi Komunikasi Komunitas Gamers
 Mahasiswa IAIN Parepare

Untuk membantu kelancaran penelitian ini, saya memohon dengan hormat kesediaan Bapak/ Ibu/ Saudara/i untuk mengisi kuesioner penelitian ini. Atas ketersediaan Bapak/ Ibu/ Saudara/i untuk menjawab pertanyaan atau pernyataan pada kuesioner ini. Kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Hormat saya,

Muhammad Nashiir As'Ad

I. IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama =

II. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pertanyaan yang ada, mohon dibaca dan dipahami dengan sebaik-baiknya, sehingga tidak ada pernyataan yang tidak terisi atau terlewatkan.
2. Berilah tanda checklist (✓) pada jawaban yang Bapak/ Ibu/ Saudara/i pada kolom yang telah disediakan. Pilihlah jawaban yang sesuai pendapat atas pernyataan.

Dengan keterangan dibawah ini:

SS : Sering

S : Kadang-Kadang

N : Tidak Pernah

TS : Sering

STS : Kadang-Kadang

Setiap pertanyaan hanya membutuhkan satu jawaban saja.

3. Terima kasih atas partisipasi Anda

Angket Profil Mahasiswa

Pertanyaan	Jawaban
Nama Lengkap	(Nama Mahasiswa)
Prodi	(Prodi Mahasiswa)
Fakultas	(Fakultas Mahasiswa)

Angket Variabel X Screen Time

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya menghabiskan waktu bermain Mobile Legends dalam durasi yang cukup lama setiap hari.	5	4	3	2	1
2.	Saya bermain Mobile Legends hampir setiap hari dalam satu minggu.	5	4	3	2	1
3.	Saya sering bermain Mobile Legends dalam satu sesi yang berlangsung lebih dari satu jam.	5	4	3	2	1

4.	Saya lebih sering berinteraksi dengan teman melalui game dibandingkan secara langsung.	5	4	3	2	1
5.	Saya sering merasa sulit membatasi waktu bermain Mobile Legends.	5	4	3	2	1
6.	Saya aktif berkomunikasi dengan rekan tim melalui pesan atau suara ketika bermain game.	5	4	3	2	1

Angket Variabel Y Kompetensi Komunikasi Aspek Behavioral Mahasiswa

No	Pernyataaan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya mampu menyampaikan pesan atau pendapat dengan jelas kepada anggota komunitas gamers.	5	4	3	2	1
2.	Saya dapat memberikan instruksi atau arahan yang mudah dipahami oleh anggota tim.	5	4	3	2	1
3.	Saya mampu berkoordinasi dengan baik saat bekerja sama dalam tim permainan.	5	4	3	2	1
4.	Saya dapat mengendalikan emosi ketika berkomunikasi dalam situasi permainan yang menegangkan.	5	4	3	2	1
5.	Saya menghindari penggunaan kata-kata kasar saat berkomunikasi, baik secara langsung maupun melalui media digital.	5	4	3	2	1

6.	Saya menggunakan bahasa yang sopan dalam setiap interaksi komunikasi.	5	4	3	2	1
7.	Saya mampu menyesuaikan cara berbicara sesuai dengan situasi dan kondisi lawan bicara.	5	4	3	2	1
8.	Saya dapat menerima dan menanggapi masukan dari anggota tim dengan baik.	5	4	3	2	1
9.	Saya tetap menjaga sikap komunikasi yang baik meskipun terjadi perbedaan pendapat.	5	4	3	2	1
10.	Saya mampu berinteraksi secara efektif dengan anggota komunitas baik di dalam maupun di luar permainan.	5	4	3	2	1

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul diatas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, 22 Januari 2026

Mengetahui,

Pembimbing



Dr. Muhammad Qadaruddin, M.Sos.I.

NIP. 198301162009121005

Lampiran 2: Tabulasi Data Hasil Instrumen Variabel Screen Time (X)

Responden	X1	X2	X3	X4	X5	X6	TOTAL
1	4	3	5	3	3	4	22
2	3	5	4	5	3	3	23
3	5	2	2	3	4	5	21
4	5	3	1	3	4	3	19
5	3	5	3	2	2	4	19
6	5	2	4	2	4	4	21
7	4	3	2	4	1	3	17
8	5	4	3	4	3	3	22
9	2	3	1	1	3	5	15
10	1	5	3	1	4	4	18
11	1	2	1	3	4	4	15
12	4	1	3	4	3	4	19
13	3	3	2	2	2	4	16
14	5	3	3	3	5	5	24
15	1	5	5	4	5	4	24
16	3	2	2	3	1	3	14
17	4	3	3	2	3	4	19
18	3	2	1	4	4	4	18
19	5	4	2	5	4	3	23
20	3	4	3	2	3	4	19
21	4	2	5	3	2	3	19
22	3	3	4	2	3	5	20
23	3	2	3	4	4	5	21
24	3	4	5	3	2	3	20
25	5	5	2	2	3	5	22
26	1	3	4	5	1	5	19
27	2	5	3	3	3	2	18
28	2	4	5	4	4	4	23
29	3	4	3	3	4	5	22
30	4	3	5	2	5	4	23
31	3	2	3	3	4	4	19
32	1	3	2	5	4	4	19
33	5	4	5	4	3	3	24
34	4	3	5	3	2	4	21
35	4	4	4	3	4	2	21
36	3	2	3	4	5	3	20
37	3	3	4	2	4	5	21

38	3	2	2	4	5	5	21
39	5	5	5	5	3	2	25
40	3	2	3	3	3	4	18
41	3	4	4	4	2	5	22
42	4	4	4	3	3	3	21
43	5	4	4	4	4	1	22
44	2	2	3	2	3	3	15
45	5	5	5	5	5	2	27
46	3	2	4	2	2	4	17
47	3	2	3	1	2	2	13
48	5	5	5	5	2	3	25
49	3	3	3	3	3	2	17
50	5	4	4	3	2	3	21
51	2	2	2	2	3	5	16
52	2	2	2	2	4	2	14
53	2	3	3	3	4	4	19
54	1	1	1	2	5	1	11
55	3	2	2	1	4	3	15
56	2	4	4	2	5	2	19
57	3	4	4	1	3	4	19
58	4	4	4	4	1	3	20
59	1	3	1	3	3	2	13
60	3	2	3	4	2	3	17
61	3	3	3	3	3	4	19
62	4	5	5	2	2	3	21
63	3	4	4	3	4	2	20
64	5	2	2	1	4	2	16
65	5	3	4	4	2	1	19
66	5	4	2	3	3	3	20
67	3	3	5	3	4	4	22
68	5	4	5	5	2	2	23
69	5	5	5	2	3	2	22
70	5	5	1	5	5	5	26
71	5	2	3	2	1	1	14
72	3	2	1	2	3	2	13
73	2	5	2	1	4	2	16
74	1	5	2	4	5	1	18
75	3	1	1	2	4	3	14
76	3	4	1	4	4	4	20

77	1	2	3	1	3	5	15
78	2	5	1	2	1	3	14
79	1	1	1	5	1	3	12
80	3	5	1	2	3	2	16
81	3	5	2	4	2	2	18
82	4	5	1	3	4	4	21
83	1	5	1	1	1	1	10
84	5	3	3	1	1	4	17
85	1	4	1	4	1	5	16
86	3	1	3	2	4	4	17
87	5	5	2	1	4	4	21
88	4	3	1	2	4	4	18
89	5	4	5	1	2	1	18
90	4	2	3	1	3	3	16
91	1	5	5	4	2	3	20
92	3	3	1	1	5	3	16
93	1	2	5	4	4	5	21
94	1	4	2	3	3	5	18
95	3	2	1	3	3	1	13
96	3	5	4	4	2	3	21
97	2	4	5	5	2	2	20
98	3	4	1	2	5	2	17
99	4	2	3	4	3	1	17
100	5	1	2	5	4	1	18
101	1	3	3	3	3	3	16
102	5	1	3	1	3	4	17
103	3	5	2	2	1	4	17
104	2	1	3	1	1	2	10
106	1	1	5	2	5	1	15
107	4	3	1	5	4	5	22
108	3	1	5	5	4	2	20
109	5	5	3	1	5	1	20
110	3	3	3	4	2	1	16
111	1	2	2	5	5	2	17
112	5	3	2	2	1	1	14

**Lampiran 3: Tabulasi Data Hasil Instrumen Variabel Komepetensi
Komunikasi (Y)**

Responden	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	TOTAL
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31
3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38
4	3	1	1	2	4	2	3	1	1	2	20
5	5	5	3	3	4	4	5	5	3	3	40
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
7	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	34
8	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	33
9	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48
10	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31
11	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	45
12	5	4	5	5	4	5	3	4	5	5	45
13	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	43
14	5	3	4	5	5	4	5	3	4	5	43
15	4	5	4	5	3	3	4	5	4	5	42
16	5	4	5	5	5	4	3	4	5	5	45
17	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	45
18	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	47
19	4	2	4	3	3	5	3	2	4	3	33
20	5	3	5	5	5	5	4	3	5	5	45
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
22	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
23	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	47
24	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	33
25	5	2	3	5	5	5	5	2	3	5	40
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
27	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	36
28	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	43
29	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	44
30	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	37
31	3	5	4	3	3	3	4	5	4	3	37
32	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	41
33	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	46

34	4	5	3	5	3	2	5	5	3	5	40
35	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	36
36	4	4	5	4	4	4	3	4	5	4	41
37	2	4	4	2	2	2	4	4	4	2	30
38	3	4	4	5	5	5	5	4	4	5	44
39	2	3	5	5	5	5	3	3	5	5	41
40	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38
41	3	4	5	5	5	5	3	4	5	5	44
42	5	5	5	3	3	4	4	5	5	3	42
43	4	5	5	4	4	3	4	5	5	4	43
44	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	36
45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
46	2	2	3	2	5	5	4	2	3	2	30
47	2	4	3	2	3	2	3	4	3	2	28
48	5	3	2	2	3	4	4	3	2	2	30
49	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	32
50	3	4	5	5	3	3	4	4	5	5	41
51	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	22
52	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	21
53	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35
54	1	2	2	2	5	5	5	2	2	2	28
55	2	3	3	2	2	2	4	3	3	2	26
56	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	36
57	2	4	3	3	3	1	4	4	3	3	30
58	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	45
59	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38
60	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38
61	3	3	3	5	5	4	3	3	3	5	37
62	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	46
63	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
64	4	4	2	1	2	2	3	4	2	1	25
65	5	2	4	4	1	3	5	2	4	4	34
66	4	2	5	3	2	3	4	2	5	3	33
67	3	1	2	4	5	3	3	1	2	4	28
68	4	3	2	2	3	4	4	3	2	2	29
69	5	1	3	2	3	2	5	1	3	2	27
70	3	2	2	1	1	5	4	2	2	1	23

71	4	3	3	3	5	1	4	3	3	3	32
72	4	5	2	1	3	1	3	5	2	1	27
73	1	3	4	4	3	4	4	3	4	4	34
74	3	1	4	4	1	2	5	1	4	4	29
75	1	2	5	3	3	4	4	2	5	3	32
76	1	1	3	2	4	1	3	1	3	2	21
77	3	5	2	3	2	2	4	5	2	3	31
78	3	4	4	2	3	1	5	4	4	2	32
79	4	5	5	1	1	4	3	5	5	1	34
80	2	1	2	5	5	2	4	1	2	5	29
81	2	5	3	3	3	1	3	5	3	3	31
82	5	5	3	1	3	4	4	5	3	1	34
83	3	4	2	4	4	4	4	4	2	4	35
84	3	2	4	5	3	1	3	2	4	5	32
85	4	1	4	5	5	1	5	1	4	5	35
86	2	3	3	5	1	2	4	3	3	5	31
87	1	2	3	2	4	5	3	2	3	2	27
88	5	1	2	4	2	2	4	1	2	4	27
89	2	1	5	5	3	4	5	1	5	5	36
90	2	5	5	3	2	1	4	5	5	3	35
91	1	5	5	5	5	4	4	5	5	5	44
92	1	1	2	2	1	4	3	1	2	2	19
93	1	1	4	3	2	4	4	1	4	3	27
94	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	43
95	1	3	3	1	5	5	4	3	3	1	29
96	2	4	1	3	3	5	3	4	1	3	29
97	4	4	3	1	2	5	4	4	3	1	31
98	3	3	5	2	4	4	5	3	5	2	36
99	3	1	4	1	3	4	3	1	4	1	25
100	2	5	5	2	5	3	4	5	5	2	38
101	2	5	1	2	5	5	3	5	1	2	31
102	1	3	5	4	5	1	4	3	5	4	35
103	1	4	2	4	5	4	4	4	2	4	34
104	2	4	1	3	3	1	3	4	1	3	25
106	4	3	4	3	3	4	5	3	4	3	36
107	5	3	5	5	2	1	4	3	5	5	38
108	1	1	5	4	5	4	3	1	5	4	33

109	4	4	5	1	4	2	4	4	5	1	34
110	4	2	5	3	2	3	5	2	5	3	34
111	2	3	5	1	3	1	4	3	5	1	28
112	1	5	3	3	2	4	4	5	3	3	33



HASIL PERHITUNGAN SPSS

Lampiran 4: Uji Validitas Varriabel X

		Correlations						
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X_Total
X1	Pearson Correlation	1	0,107	0,167	0,006	-0,029	-0,102	.449**
	Sig. (2-tailed)		0,263	0,079	0,949	0,759	0,286	0,000
	N	112	112	112	112	112	112	112
X2	Pearson Correlation	0,107	1	0,166	0,100	-0,076	-0,007	.485**
	Sig. (2-tailed)	0,263		0,080	0,293	0,428	0,939	0,000
	N	112	112	112	112	112	112	112
X3	Pearson Correlation	0,167	0,166	1	.192*	-0,079	-0,023	.557**
	Sig. (2-tailed)	0,079	0,080		0,042	0,410	0,809	0,000
	N	112	112	112	112	112	112	112
X4	Pearson Correlation	0,006	0,100	.192*	1	0,034	0,027	.506**
	Sig. (2-tailed)	0,949	0,293	0,042		0,720	0,776	0,000
	N	112	112	112	112	112	112	112
X5	Pearson Correlation	-0,029	-0,076	-0,079	0,034	1	0,077	.318**
	Sig. (2-tailed)	0,759	0,428	0,410	0,720		0,418	0,001
	N	112	112	112	112	112	112	112
X6	Pearson Correlation	-0,102	-0,007	-0,023	0,027	0,077	1	.352**
	Sig. (2-tailed)	0,286	0,939	0,809	0,776	0,418		0,000
	N	112	112	112	112	112	112	112
X_Total	Pearson Correlation	.449**	.485**	.557**	.506**	.318**	.352**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,001	0,000	
	N	112	112	112	112	112	112	112

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

*, Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 5: Uji Validitas Varriabel Y

Correlations

		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y_Total
Y1	Pearson Correlation	1	.274**	.257**	.284**	0,114	.190*	.273**	.278**	.252**	.276**	.565**
	Sig. (2-tailed)		0,003	0,006	0,002	0,232	0,045	0,004	0,003	0,007	0,003	0,000
	N	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112
Y2	Pearson Correlation	.274**	1	.199*	0,114	0,158	0,177	0,017	.997**	.202*	0,111	.489**
	Sig. (2-tailed)	0,003		0,035	0,233	0,096	0,062	0,856	0,000	0,033	0,242	0,000
	N	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112
Y3	Pearson Correlation	.257**	.199*	1	.396**	.210*	.186*	.258**	.201*	.997**	.392**	.558**
	Sig. (2-tailed)	0,006	0,035		0,000	0,026	0,049	0,006	0,033	0,000	0,000	0,000
	N	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112
Y4	Pearson Correlation	.284**	0,114	.396**	1	.428**	.223*	.190*	0,117	.392**	.997**	.618**
	Sig. (2-tailed)	0,002	0,233	0,000		0,000	0,018	0,045	0,220	0,000	0,000	0,000
	N	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112
Y5	Pearson Correlation	0,114	0,158	.210*	.428**	1	.381**	0,050	0,161	.207*	.418**	.574**
	Sig. (2-tailed)	0,232	0,096	0,026	0,000		0,000	0,602	0,090	0,029	0,000	0,000
	N	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112
Y6	Pearson Correlation	.190*	0,177	.186*	.223*	.381**	1	0,055	0,180	0,183	.226*	.557**
	Sig. (2-tailed)	0,045	0,062	0,049	0,018	0,000		0,567	0,058	0,054	0,017	0,000
	N	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112
Y7	Pearson Correlation	.273**	0,017	.258**	.190*	0,050	0,055	1	0,018	.256**	0,181	.263**
	Sig. (2-tailed)	0,004	0,856	0,006	0,045	0,602	0,567		0,847	0,006	0,056	0,005
	N	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112
Y8	Pearson Correlation	.278**	.997**	.201*	0,117	0,161	0,180	0,018	1	.197*	0,115	.492**
	Sig. (2-tailed)	0,003	0,000	0,033	0,220	0,090	0,058	0,847		0,037	0,229	0,000
	N	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112
Y9	Pearson Correlation	.252**	.202*	.997**	.392**	.207*	0,183	.256**	.197*	1	.388**	.553**
	Sig. (2-tailed)	0,007	0,033	0,000	0,000	0,029	0,054	0,006	0,037		0,000	0,000

	tailed)											
	N	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112
Y10	Pearson Correlation	.276**	0,111	.392**	.997**	.418**	.226*	0,181	0,115	.388**	1	.612**
	Sig. (2-tailed)	0,003	0,242	0,000	0,000	0,000	0,017	0,056	0,229	0,000		0,000
	N	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112
Y_TotaL	Pearson Correlation	.565**	.489**	.558**	.618**	.574**	.557**	.263**	.492**	.553**	.612**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,005	0,000	0,000	0,000	
	N	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 6: Uji Realibilitas All Variabels

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.717	16

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	50.5089	71.477	.037	.734
X2	50.4643	69.945	.118	.724
X3	50.7321	66.612	.251	.711
X4	50.7589	67.932	.215	.714
X5	50.5536	73.745	-.051	.739
X6	50.5446	68.214	.204	.715

Y1	50.4554	63.512	.446	.688
Y2	50.3125	65.424	.347	.699
Y3	50.0625	63.248	.536	.681
Y4	50.3036	61.132	.575	.673
Y5	50.1607	66.118	.351	.699
Y6	50.2411	64.275	.390	.694
Y7	49.8125	71.127	.214	.712
Y8	50.3036	65.330	.351	.699
Y9	50.0714	63.346	.529	.681
Y10	50.2946	61.075	.578	.673

Lampiran 7: Uji Regresi Linier Sederhana

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.330 ^a	.109	.101	4.50263
a. Predictors: (Constant), Screen Time				

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	271.816	1	271.816	13.407	.000 ^b
	Residual	2230.103	110	20.274		
	Total	2501.920	111			
a. Dependent Variable: Kompetensi Komunikasi						
b. Predictors: (Constant), Screen Time						

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	12.146	2.328		5.217	.000
	Screen Time	.449	.123	.330	3.662	.000
a. Dependent Variable: Kompetensi Komunikasi						



Lampiran 8: SK Pembimbing



DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
NOMOR : B-3303/In.39/FUAD.03/PP.00.9/09/2024

TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAEREPARE

Menimbang

- Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi/tugas akhir mahasiswa FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa tahun 2024
- Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa.

Mengingat

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
- Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor: 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
- Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
- Keputusan Menteri Agama Nomor: 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare
- Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Memperhatikan :

- Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2024, tanggal 20 September 2024 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2024
- Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 3303 Tahun 2024, tanggal 20 September 2024 tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah;

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

- Keputusan Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2024
- Menunjuk saudara: **Dr. Muhammad Qadaruddin, M.Sos.I.**, sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir bagi mahasiswa :
Nama Mahasiswa : MUHAMMAD NASHIR AS'AD
NIM : 2120203870233031
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul Penelitian : ANALISIS DAMPAK SCREEN TIME GAME TERHADAP KOMPETENSI KOMUNIKASI KOMUNITAS GAMERS MAHASISWA IAIN PAEREPARE
- Tugas pembimbing adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan sinopsis sampai selesai sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi/tugas akhir;
- Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada Anggaran belanja IAIN Parepare;
- Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan Parepare
Pada tanggal 20 September 2024
Dekan.

Dr. A. Nurkidam, M.Hum.
NIP 196412311992031045

Lampiran 9: Surat Permohonan Izin Penelitian dari Fakultas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-2737/In.39/FUAD.03/PP.00.9/12/2025 22 Desember 2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. Walikota Parepare
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Parepare
di
KOTA PAREPARE

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : MUHAMMAD NASHIR AS'AD
Tempat/Tgl. Lahir : PAREPARE, 03 Maret 2003
NIM : 2120203870233031
Fakultas / Program Studi : Ushuluddin, Adab dan Dakwah / Komunikasi dan Penyiaran Islam
Semester : IX (Sembilan)
Alamat : JL. PERMANDIAN LUMPUE NO 15B KEC. BACUKIKI BARAT KOTA PAREPARE

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Walikota Parepare dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul :

ANALISIS DAMPAK SCREEN TIME GAMERS TERHADAP KOMPETENSI KOMUNIKASI GAMERS MAHASISWA IAIN PAREPARE

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 22 Desember 2025 sampai dengan tanggal 22 Januari 2026.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Dr. A. Nurkidam, M.Hum.
NIP 196412311992031045

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Lampiran 10: Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Parepare

SRN IP0000941



PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmptsp@pareparekota.go.id

IZIN PENELITIAN
Nomor : 941/IP/DPM-PTSP/12/2025

Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

MENGIZINKAN

KEPADA
NAMA : **MUHAMMAD NASHIR AS'AD**

UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**
Jurusan : **KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM**
ALAMAT : **JL. BAU MASSEPE Lr.2 No. 2, PAREPARE**
UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **ANALISIS DAMPAK SCREEN TIME GAMERS TERHADAP KOMPETENSI KOMUNIKASI KOMUNITAS GAMERS MAHASISWA IAIN PAREPARE**

LOKASI PENELITIAN : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**

LAMA PENELITIAN : **23 Desember 2025 s.d 22 Januari 2026**

a. Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
b. Izin ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
Pada Tanggal : **26 Desember 2025**
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE


HJ. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM
Pembina Tk. 1 (IV/b)
NIP. 19741013 200604 2 019

Blaya : Rp. 0.00

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
- Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan BSR
- Dokumen ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan terdaftar di database DPMPPTSP Kota Parepare (scan QR/Code)



Lampiran 11: Surat Keterangan telah Meneliti

 **KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI
Nomor : B.5/n.39/TL.00/1/2026

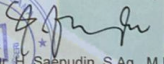
Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd.
NIP : 197212161999031001
Jabatan : Wakil Rektor Bidang APK

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Muhammad Nashir As'ad
NIM : 2120203870233031
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Alamat : JL. Bau Massepe Lr.2 No.2 Parepare
Waktu Penelitian : 23 Desember s/d 22 Januari 2026
Telah Melaksanakan penelitian di wilayah IAIN Parepare dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul "Analisis Dampak *Screen Time Gamers* Terhadap Kompetensi Komunikasi Komunitas *Gamers* Mahasiswa IAIN Parepare"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

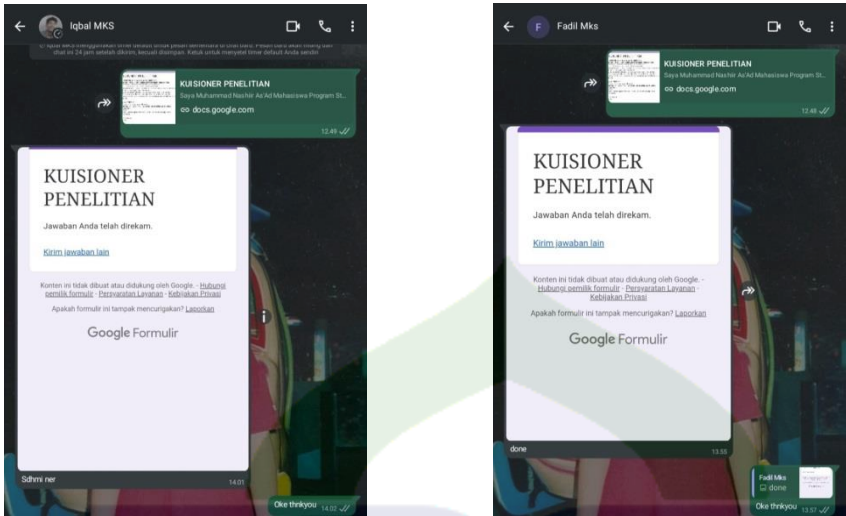
Parepare, 22 Januari 2026
Wakil Rektor Bidang APK


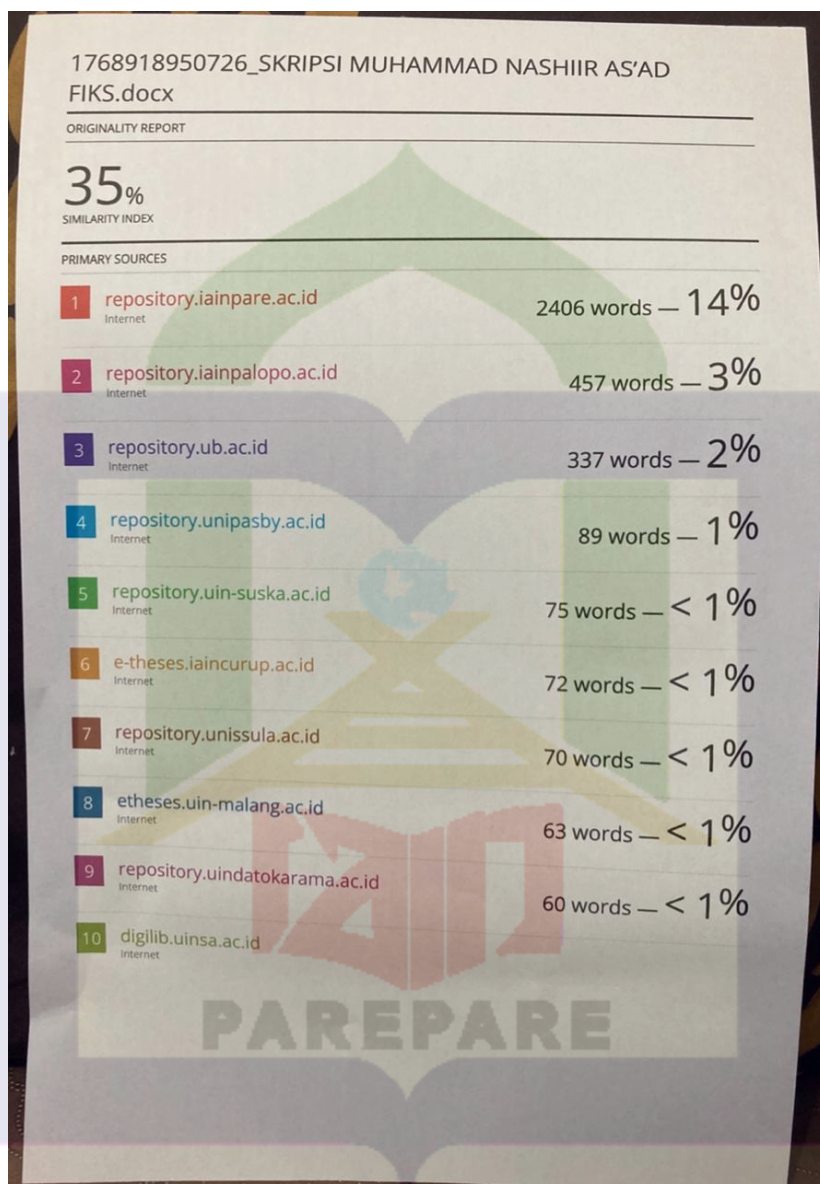
Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197212161999031001

IAIN
PAREPARE

Lampiran 12: Dokumentasi Penelitian





Lampiran 13: Turnitin

BIODATA PENULIS



Judul Skripsi Analisis Dampak Screen Time Gamers Terhadap Kompetensi Komunikasi Komunitas Gamers Mahasiswa IAIN Parepare. Nama Lengkap Muhammad Nashiir As'Ad, lahir di Parepare pada tanggal 03 Maret 2003 yang merupakan anak ke 1 dari 2 bersaudara. Penulis lahir dari pasangan suami istri, Bapak Jamaluddin dan Ibu Adha S.S. Penulis sekarang bertempat tinggal di Jl. Permandian Lumpue, Kota Parepare, Sulawesi Selatan. Kemudian Penulis memulai pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 28 Parepare pada tahun 2009, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP 1 Parepare pada tahun 2015, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 1 Parepare pada tahun 2018 dan selesai pada tahun 2021. Setelah lulus SMK, tahun 2021 penulis melanjutkan studinya ke jenjang S1 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dengan program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah. Pada tahun 2025 ini akan mengantarkan penulis untuk meraih gelar Sarjana Strata Satu (S1) dengan menyusun karya tulis ilmiah atau skripsi yang berjudul **“Analisis Dampak Screen Time Gamers Terhadap Kompetensi Komunikasi Komunitas Gamers Mahasiswa IAIN Parepare”**.