



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 4940-4954

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Hubungan Antara *Phubbing* dengan Kualitas Persahabatan Remaja

Margaritha Serlin Paulus^{1✉}, Dewita Karema sarajar²

Universitas Kristen Satya Wacana

Email: margarithapaulus@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara perilaku *phubbing* dengan kualitas persahabatan pada remaja berusia 16-19 tahun yang aktif menggunakan *smartphone*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain korelasional dan melibatkan 202 partisipan yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Alat ukur yang digunakan adalah adanya *Friendship Quality Questionnaire (FQQ)* dan skala *phubbing (PS)*. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif signifikan antara *phubbing* dan kualitas persahabatan dengan koefisien korelasi sebesar 0,696 ($p < 0,05$). Artinya, semakin tinggi perilaku *phubbing*, semakin tinggi pula kualitas persahabatan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone*, jika dikelola dengan bijak, tidak selalu berdampak negatif terhadap hubungan sosial. Penelitian ini memberikan wawasan baru mengenai dinamika interaksi remaja di era digital dan pentingnya menyesuaikan penggunaan teknologi dalam konteks sosial.

Kata Kunci: *Interaksi Sosial, Kualitas Persahabatan, Phubbing, Remaja, Smartphone*

Abstract

This study aims to analyze the relationship between phubbing behavior and friendship quality among adolescents aged 16–19 years who are active smartphone users. A quantitative correlational design was employed, involving 202 participants selected through purposive sampling. The instruments used were the Friendship Quality Questionnaire (FQQ) and the Phubbing Scale (PS). The results showed a significant positive correlation between phubbing and friendship quality, with a correlation coefficient of 0.696 ($p < 0.05$). This indicates that higher levels of phubbing behavior are associated with higher levels of friendship quality. These findings suggest that smartphone use, when managed wisely, does not necessarily have a negative impact on social relationships. The study offers new insights into how adolescents interact in the digital era and underscores the importance of adapting technology use within social contexts.

Keywords: Adolescents, Friendship Quality, Phubbing, Smartphone, Social Interaction

PENDAHULUAN

Remaja menurut Hurlock (1999) adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik yang dimana mereka mulai mencari identitas diri dengan mengembangkan hubungan antar teman sebaya. Remaja pada dasarnya sangat mementingkan pertemanan dan mereka akan senang jika memiliki banyak teman yang menyukainya (Sa'id 2015). Menurut Erikson remaja akan mengalami tahap psikososial, yang dimana mereka mencari identitas diri dengan mengembangkan minat sosial bersama teman sebaya (Lana & Indrawati, 2021). Yang mengakibatkan remaja cenderung mempunyai keinginan untuk bersosialisasi dan berteman agar dapat memenuhi kebutuhan afiliasi mereka (Lebho, dkk, 2020).

Pada dasarnya persahabatan merupakan sebuah ikatan dua atau lebih individu yang menghabiskan waktu bersama, berkomunikasi dalam situasi dan kondisi apapun serta saling memberikan dukungan (Muhamad, 2021). Bahkan bagi remaja yang tidak mempunyai sahabat dapat merasakan isolasi sosial dan terbatasnya interaksi sosial, maka persahabatan yang kuat dapat menciptakan lingkungan yang positif dan sehat bagi perkembangan remaja (Tomé dkk, 2012). Oleh karena itu, remaja yang memiliki persahabatan yang berkualitas anak lebih muda untuk saling mempengaruhi secara negatif maupun positif, sehingga semakin tinggi keakraban maka semakin tinggi pula kualitas persahabatan diantara remaja (Prayona, 2021). Hal ini yang menjadi membuat remaja sangat menghargai persahabatan yang berkualitas.

Kualitas persahabatan sendiri adalah hubungan yang mempunyai banyak aspek dukungan, konflik dan aspek kualitatif persahabatan yang dapat menentukan seberapa baik

hubungan persahabatan dapat berfungsi dan mampu menyelesaikan berbagai konflik yang dihadapinya (Bagwell & Bukowski, 2018). Kualitas persahabatan juga memiliki hubungan timbal balik di mana dua orang berbagi kasih sayang, memperhatikan satu sama lain, dan melakukan aktivitas bersama (Lana & Indrawati, 2021). Sahabat yang memiliki kualitas persahabatan memiliki dampak pada kebahagiaan remaja karena sahabat dapat menyokong saat sulit, memberikan dukungan, menghalau kesendirian, menjadi tempat berbagi pikiran, dan membentuk identitas diri remaja. (Primasari & Yuniarti, 2012).

Persahabatan pada remaja menunjukkan adanya hubungan emosional di antara mereka. Kualitas persahabatan ditentukan oleh seberapa baik atau buruk hubungan emosional tersebut, yang dilandasi oleh rasa percaya, keakraban, berbagi, keterbukaan, dan saling mendukung menurut Anas, dkk, (dalam Prayona, 2021). Kualitas persahabatan remaja sering diuji dengan berbagai aspek kehidupan maka dari itu peneliti membagikan kuesioner kepada remaja yang berusia 11 – 21 tahun. Kurang lebih ada 55 responden yang telah mengisi kuesioner yang telah dibagikan.

Berdasarkan hasil yang didapatkan responden mengatakan sahabat sangat penting dalam kehidupan mereka, karena menjadi tempat berbagi suka, duka, aman dan terpercaya. Para responden juga memiliki sahabat yang saling melengkapi, memiliki sisi positif, memiliki kesamaan dan selalu bisa diandalkan. Kebanyakan responden memiliki usia persahabatan paling sedikit 2 tahun dan ada yang sudah 12 tahun sehingga banyak hal sudah mereka lalu bersama. Jika sahabat memiliki menceritakan permasalahan sebagai sahabat yang baik, menanggapi dan mencari solusi bersama-sama. Memiliki sahabat dalam kehidupan remaja membantu menahan dampak negatif dari setiap peristiwa yang terjadi serta dapat meningkatkan harga diri remaja, tanpa teman remaja merasa terisolasi secara sosial dan memiliki interaksi sosial yang terbatas menurut Tome, dkk (dalam Heriandy dkk, 2023). Menurut Sullivan remaja membutuhkan teman yang menyenangkan, membutuhkan kasih sayang dan memerlukan dukungan dari teman dekat, oleh karena itu remaja terdorong untuk mencari sahabat (Artani & Rinaldi, 2020).

Melihat dari kualitas perkembangan remaja yang sangat mempengaruhi kualitas persahabatan menurut Sarwono (2002). mengutarakan ada dua faktor yang mempengaruhi terbentuknya kualitas persahabatan; yang pertama adanya kemiripan atau kesamaan untuk memperkuat hubungan interpersonal yang menjadi pandangan atau sikap, untuk kesamaan sendiri menjadi ikatan ketertarikan dalam hubungan yang berdampingan. Kedua saling menilai positif agar menimbulkan perasaan atau kesan suka sama suka antara kedua pihak.

Ungkapan penilaian positif bisa dilakukan secara non lisan, seperti melalui gerak, perubahan wajah, kedipan mata dan sebagainya, atau lisan.

Kualitas persahabatan bisa dilihat dari bagaimana membangun hubungan yang baik lewat komunikasi bersama sahabatnya. Komunikasi ini dapat dilakukan secara langsung atau melalui alat komunikasi seperti ponsel atau *smartphone* yang semakin canggih saat ini menurut Hanika, (dalam Heriandy, dkk, 2023). Selain itu, penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan kesalahpahaman dalam interaksi sosial (Alamianti & Rachaju, 2021). Jika remaja melakukan hal tersebut maka perilaku *phubbing* sudah tidak bisa dihindari lagi. Perilaku *phubbing* adalah kombinasi dari istilah "*phone*" dan "*snubbing*", yang mengacu pada tindakan seseorang yang terlalu sibuk dengan ponsel pintar mereka sehingga mengabaikan orang lain yang sedang berbicara di depan mereka (Xie J, dkk 2022). Perilaku *phubbing* adalah ketika seseorang merasa hadir secara fisik di hadapan sahabatnya, tetapi perhatiannya teralihkan. Membuat teman merasa kurang diperhatikan atau dihargai karena sering melihat ponselnya saat berbicara dengan orang lain dan menghindari komunikasi interpersonal juga dikenal sebagai *phubbing* (Karadag, dkk, 2015).

Fenomena *phubbing* adalah sebuah perilaku yang dianggap tidak sopan dan merendahkan lawan bicara mereka (Karadag, dkk, 2015). Selain itu fenomena *phubbing* berdampak negatif pada pergaulan remaja. Hal ini menyebabkan remaja tidak banyak berinteraksi saat bertemu, yang menyebabkan remaja tidak terlibat dalam pergaulan sosial dan terus berfokus pada *smartphone*. Ketika seseorang melakukan perilaku *phubbing* maka orang sekitar, cenderung melakukan hal yang sama atau ketika lawan bicara berkonsentrasi pada ponsel mereka, mereka juga melakukan hal yang sama. Secara umum, perilaku *phubbing* juga dapat mengganggu kemampuan seseorang untuk berinteraksi sosial dan membangun hubungan interpersonal, yang keduanya sangat penting untuk kehidupan. (Pranoto & Walisyah, 2023). Remaja yang sering menggunakan *smartphone* akan kurang bersosialisasi dan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dan membawa *smartphone* ke mana pun mereka pergi (Pratiwi & Malwa, 2021). Dalam persahabatan, perilaku *phubbing* dapat menyebabkan perasaan kesepian, frustrasi, dan ketidakpuasan.

Secara *global*, pengguna internet menghabiskan rata-rata 4,2 jam per hari di *smartphon* nya, di Indonesia pengguna internet menggunakan internet selama 7 jam 42 menit per hari, dan 98,3% pengguna di Indonesia menggunakan *smartphone* untuk gaya hidup digital dan dibudidayakan secara intensif jika kebiasaan ini aktifitas ini terus dilakukan remaja maka akan berakibat buruk pada komunikasi antar remaja. Bisa dilihat dari penelitian Heriandy, dkk yang membahas perilaku *phubbing* dengan kualitas persahabatan remaja di

Pekanbaru tahun 2023, menemukan semakin tingginya perilaku *phubbing* maka semakin rendah kualitas persahabatan, sedangkan sebaliknya semakin rendah kualitas persahabatan, maka perilaku *phubbing* semakin tinggi. Penelitian lainnya dari Pranoto & Walisyah (2023) di kecamatan Hinai, Sumatera, juga menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* terjadi karena ketagihan menggunakan *smartphone*, rasa bosan, kurang nyaman bila berbicara dengan orang lain dan introvert. Oleh karena itu semakin tingginya perilaku *phubbing*, maka semakin rendah pula kualitas interaksi sosial pada remaja.

Kebahagiaan yang dirasakan remaja sebagian besar dari hubungan persahabatan yang baik (Sandjojo, 2017), sementara itu dilihat dari hasil survei yang dilakukan tahun 2024 oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) Gen Z, 34,40% dan Post Gen Z, 9,17% mereka yang paling banyak berselancar didunia maya. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan dengan fokus pada remaja yang sering melakukan perilaku *Phubbing* yang bisa berdampak negatif bagi diri sendiri maupun lingkungan persahabatnya. Selain itu, belum banyak penelitian terkait "Hubungan antara *phubbing* dengan kualitas persahabatan". sehingga penelitian ini ingin menganalisis bagaimana ada korelasi dari perilaku *phubbing* terhadap kualitas persahabatan dan peneliti berharap dapat memberikan sedikit kontribusi dalam memahami permasalahan ini secara efektif dan memberikan solusi yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode korelasi. Penelitian korelasi yang dilaksanakan menggunakan metode statistik dengan menguji hipotesis hubungan antar dua variabel yang berdasarkan koefisien korelasi (Sugiyono, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menjelaskan hubungan antara variabel dependent atau terikat (Y) kualitas persahabatan dan variabel independent atau bebas (X) perilaku *phubbing*.

Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diteliti, yaitu:

1. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah *Phubbing*.
2. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah Kualitas Persahabatan.

Definisi Operasional

1. Kualitas persahabatan

Kualitas persahabatan adalah sebuah hubungan timbal balik yang dilakukan dua orang atau lebih, kepuasan hubungan persahabatan yang positif ditandai dengan kepedulian, kebersamaan, hiburan, saling membantu, saling membimbing dan saling bertukar informasi pribadi, serta rendahnya konflik dan pengkhianatan yang ada dalam persahabatan. kualitas persahabatan dalam penelitian ini diukur dengan skala yang dikembangkan oleh Parker & Asher (1993) berdasarkan aspek-aspek: validasi dan kepedulian, konflik dan pengkhianatan, persahabatan dan hiburan, bantuan dan bimbingan, keintiman, dan penyelesaian konflik. Semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin tinggi kualitas persahabatan. sebaliknya, semakin skor yang diperoleh semakin rendah kualitas persahabatan pada remaja

2. *Phubbing*

Phubbing merupakan perilaku tidak sopan terhadap lawan bicara yang sedang berkomunikasi dengan mereka serta mengabaikan dan lebih memilih dunia digital dibanding kehidupan nyata maka, *phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang melihat telepon genggamnya saat berbicara dengan orang lain, berurusan dengan telepon seluler dan melarikan diri dari komunikasi interpersonal (Karadag, dkk, 2015). Dalam penelitian ini alat ukur yang digunakan menggunakan, aspek-aspek yang telah dikemukakan Karadag, dkk, (2015) yaitu; gangguan komunikasi (*communication disturbance*) dan obsesi terhadap ponsel (*phone obsession*). Semakin tinggi skor yang diperoleh semakin tinggi *phubbing*. sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh semakin rendah perilaku *phubbing* pada remaja.

Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang melakukan perilaku *phubbing* terhadap sahabatnya yang tersebar di Indonesia. Sampel pada penelitian berjumlah 200. Selanjutnya sampel akan diambil dengan *purposive sampling*, dimana sampel digunakan apabila kriteria perilaku *phubbing* terhadap sahabat berikut terpenuhi:

1. Remaja usia 16 – 19 tahun
2. Memiliki teman dekat atau sahabat
3. Menggunakan *smartphone* lebih dari 7 jam sehari

Alat Ukur

1. Kualitas persahabatan

Skala kualitas persahabatan atau *Friendship Quality Questionnaire (FQQ)* oleh Parker & Asher (1993). Terdapat 40 aitem yang bertujuan mengukur kualitas persahabatan pada subjek penelitian. Alat ukur menggunakan 6 skala yang mendukung pernyataan *favorable* dan pernyataan *unfavorable*. Adapun alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini juga dirancang menggunakan metode skala likert item dengan kategori 4 pilihan jawaban yaitu; Sangat Setuju (SS) Setuju (S) Tidak Setuju (TS) Sangat Tidak Setuju (STS). Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas yang telah dilakukan pada alat ukur, dapat disimpulkan bahwa alat ukur tersebut valid dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian kualitas persahabatan. Dengan pengujian reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* sebesar ,930 menunjukkan bahwa alat ukur kualitas persahabatan memiliki reliabilitas yang baik.

2. *Phubbing*

Skala *phubbing* (PS) oleh Karadag (2015). Terdapat 10 aitem yang bertujuan menggambarkan individu yang melihat ponsel saat melakukan percakapan bersama orang lain. Alat ukur menggunakan 2 skala yang mendukung pernyataan *favorable* dan pernyataan *unfavorable*. Adapun alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini juga dirancang menggunakan metode skala likert item dengan kategori 4 pilihan jawaban yaitu; Sangat Setuju (SS) Setuju (S) Tidak Setuju (TS) Sangat Tidak Setuju (STS). Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas yang telah dilakukan pada alat ukur, dapat disimpulkan bahwa alat ukur tersebut valid dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian *phubbing*. Dengan pengujian reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* sebesar 0,793.

Metode Analisis Data

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu apakah data penelitian dari variabel memiliki distribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas dalam penelitian ini, digunakan bantuan uji normalitas dilakukan melalui penggunaan software SPSS 26 *for windows*. Apabila nilai signifikan $p > 0,05$ distribusi berarti normal, namun bila $p < 0,05$ distribusi berarti tidak normal.

b. Uji Linearitas (hipotesis)

Uji linearitas yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu hubungan antara dua variabel yang diuji, yaitu variabel X (kualitas persahabatan) dan variabel Y (*phubbing*) pada remaja berusia 16-19 yang aktif menggunakan *smartphone* apakah linear secara signifikan atau tidak. Jika nilai probabilitas $>0,05$ berarti hubungan variabel (X) dan variabel (Y) linear, tetapi jika nilai probabilitas $<0,05$ berarti hubungan variabel (X) dan variabel (Y) tidak linear.

2. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah hipotesis dalam penelitian diterima atau ditolak. Untuk menguji hubungan antara *phubbing* dengan kualitas persahabatan, yang perhitungannya uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan bantuan software SPSS 26 for windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Orientasi Kancah Penelitian dan Pengumpulan Data Penelitian

Penelitian ini, dilaksanakan di seluruh Indonesia dengan membagikan link dalam bentuk kuesioner (<https://bit.ly/TA-itha>) kepada remaja akhir dengan rentang usia 16-19 tahun yang menggunakan *smartphone* dan memiliki sahabat. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 18 Oktober 2024 hingga 31 Oktober 2024. Kuesioner ini disebarluaskan secara online melalui berbagai media sosial peneliti kepada partisipan yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Kuesioner juga dibagikan lewat guru-guru yang akan diteruskan kepada murid-murid secara online di lingkungan sekolah SMA/SMK. Salah satu tantangan dalam melakukan penelitian adalah peneliti harus membangun komunikasi dengan berbagai guru di beberapa sekolah untuk mengumpulkan partisipan.

Partisipan Penelitian

Tabel 4.1. Data Demografi Penelitian

No.	Klasifikasi Subjek	Keterangan	N	Presentase
1.	Usia	16 tahun	47	23%
		17 tahun	50	25%
		18 tahun	44	22%
		19 tahun	61	30%
	Total		202	100%

Partisipan dalam penelitian ini yaitu remaja akhir yang berasal dari seluruh Indonesia. Partisipan yang memenuhi kriteria berjumlah 202 subjek. Berdasarkan tabel 4.1 jika diurutkan dari persentase terbesar yaitu partisipan berusia 19 tahun sebanyak 61 (30%), kemudian partisipan 17 tahun sebanyak 50 (25%), partisipan 16 tahun sebanyak 47 (23%), dan partisipan 18 tahun 4 (22%).

Hasil Penelitian

1. Hasil Statistik Deskriptif
 - a. Variabel Kualitas persahabatan

Tabel 4.2. Kategorisasi Kualitas Persahabatan

Interval	Kategori	N	Presentase
$X \leq x < 56$	Rendah	60	29,7%
$56 \leq x < 84$	Sedang	124	61,4%
$84 \leq x < X$	Tinggi	18	8,9%
	Jumlah	202	100%
Min: 28	Max: 89	<i>Mean:</i> 65,10	SD: 15,06

Hasil analisis deskriptif variabel kualitas persahabatan yang dapat dilihat pada tabel 4.2 dari 202 partisipan terbagi atas tiga kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Pada kategori rendah menunjukkan 29,7% dengan frekuensi 60 orang, kemudian kategori sedang 61,4% dengan frekuensi 124 orang, dan kategori tinggi 8,9% dengan frekuensi 19 orang. Berdasarkan data yang telah dipaparkan, hasil dari mayoritas partisipasi yang memiliki kualitas persahabatan, berada pada kategori sedang.

- b. Variabel *Phubbing*

Tabel 4.3. Kategorisasi *Phubbing*

Interval	Kategori	N	Presentase
$X \leq x < 16$	Rendah	11	5,4%
$16 \leq x < 24$	Sedang	73	36,1%
$24 \leq x < X$	Tinggi	118	58,4%
	Jumlah	202	100%
Min: 12	Max: 32	<i>Mean:</i> 24,08	SD: 4,85

Hasil analisis deskriptif variabel *Phubbing* yang dapat dilihat pada tabel 4.2 dari 202 partisipan terbagi atas tiga kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Pada kategori rendah

menunjukkan 5,4% dengan frekuensi 11 orang, kemudian kategori sedang 36,1% dengan frekuensi 73 orang, dan kategori tinggi 58,4% dengan frekuensi 118 orang. Berdasarkan data yang telah dipaparkan, hasil dari jumlah partisipasi yang melakukan perilaku *phubbing*, berada pada kategori tinggi.

2. Hasil Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Tabel 4.4. *komogorov-smirnov*

<i>One-Sample Komogorov-Smirnov Test</i>			<i>Kualitas Persahabatan</i>	<i>Phubbing</i>
<i>N</i>			202	202
<i>Normal Parameters</i>	<i>Mean</i>		65,11	24,08
	<i>Std. Deviation</i>		15,064	4,851
	<i>Absolute</i>		,138	,182
	<i>Positive</i>		,083	,092
	<i>Negative</i>		-,138	-,182
<i>Kolmogorov-smirnov Z</i>			,138	,182
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>			.000	,000

Berdasarkan hasil pengujian normalitas, kedua variabel memiliki signifikan sebesar ($p < 0,05$). Variabel Kualitas Persahabatan dan *Phubbing* memiliki signifikan sebesar 0,00 ($p < 0,05$). Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa kedua variabel tidak berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Tabel 4.5. *Anova*

			<i>ANOVA Table</i>				
			<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Squares</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Kualitas Persahabatan* Phubbing</i>	<i>Between Groups</i>	<i>Combined</i>	31237,538	20	1561,877	19,670	,000
		<i>Linearity</i>	20652,330	1	20652,330	260,093	,000
		<i>Deviation from Linearity</i>	10585,209	19	557,116	7,016	,000
	<i>Within Groups</i>		14372,066	181	79,404		
	<i>Total</i>		45609,604	201			

Berdasarkan hasil pengujian linieritas, diperoleh nilai F hitung sebesar 260,093 dengan signifikannya 0,00 ($p < 0,00$) menunjukkan bahwa variabel kualitas persahabatan dan phubbing adalah linier.

3. Hasil Uji Hipotesis

Tabel 4.6. *correlation*

		<i>Correlation</i>		
			Kualitas Persahabatan	<i>Phubbing</i>
<i>Spearman's rho</i>	Kualitas Persahabatan	<i>Correlation Coefficient</i>	1,000	,696
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.	,000
		N	202	202
	<i>Phubbing</i>	<i>Correlation Coefficient</i>	,696	1,000
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	,000	.
		N	202	202

Berdasarkan hasil pengujian korelasi diperoleh koefisien korelasi antara kualitas persahabatan dan *phubbing* sebesar 0,696 dengan signifikan 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa adanya hubungan positif signifikan antara kualitas persahabatan dan *phubbing* yang dimana.

Pembahasan

Dari hasil uji hipotesis yang dilakukan menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini ditolak. Hal ini bisa terlihat dari uji korelasi yang dilakukan, bahwa koefisien korelasi antara kualitas persahabatan dengan *phubbing* sebesar 0,696 sig 0,000 ($P < 0,05$) yang menunjukkan adanya hubungan positif. Dengan kata lain semakin tinggi *phubbing* pada remaja maka semakin tinggi kualitas persahabatan remaja. Begitupun sebaliknya semakin rendah *phubbing* pada remaja maka semakin rendah kualitas persahabatan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Najah, dkk (2022) yang mengatakan remaja memiliki tingkat *phubbing* paling tinggi dengan jumlah waktu yang dihabiskan untuk menggunakan ponsel pintar berkorelasi positif terhadap perilaku *phubbing*. Salah satu hal yang ingin dicapai remaja dengan interaksi sosial yang membuat mereka secara aktif mencari media dan konten yang dapat mendorong interaksi sosial dengan teman sebaya. Penelitian lainnya dari Noermartanto (2022) menunjukkan bahwa meskipun *phubbing* memiliki dampak signifikan terhadap kualitas persahabatan, namun harus memiliki kontrol

diri yang memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas persahabatan di kalangan remaja. Penelitian ini memberikan wawasan penting tentang dinamika perilaku sosial di era digital, terutama dalam konteks penggunaan teknologi dan interaksi antar individu.

Partisipan dalam penelitian ini adalah usia 16-19 tahun dengan usia paling banyak yaitu usia 19 tahun sebanyak 30%. Menurut Santrock (2019) kualitas persahabatan pada usia 19 tahun sangatlah penting, dilihat dari hubungan persahabatan yang membantu remaja mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, serta memberikan dukungan emosional untuk mengatasi stres, kecemasan dan depresi, terutama ketika menghadapi tekanan dari lingkungan sosial dan akademis yang mereka hadapi.

Adapun hasil kategorisasi variabel kualitas persahabatan dibagi menjadi tiga kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi ditemukan bahwa partisipan dalam penelitian ini memiliki tingkat kualitas persahabatan sebesar 61,4% berada dalam kategori sedang yang artinya remaja masih memiliki kualitas persahabatan yang masih berjalan dengan baik. Kemudian, pada variabel *phubbing* dibagi menjadi tiga yaitu rendah, sedang, dan tinggi ditemukan bahwa partisipan dalam penelitian ini memiliki tingkat *phubbing* yang tinggi yaitu sebesar 58,4%. Artinya perilaku *phubbing* sudah dinormalisasi dalam kehidupan sehari-hari dan sebagian dari remaja yang lebih nyaman mencari teman dari *smartphonenya*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmed (2019) remaja cenderung berkomunikasi menggunakan digital daripada tatap muka secara langsung.

Temuan dari penelitian Karadag, dkk (2015) bahwa kecanduan ponsel, SMS, internet, media social, dan game berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku *phubbing* yang meneliti 409 siswa dengan rata-rata rentang usia 21 tahun. Media sosial merupakan faktor utama pemicu dari perilaku *phubbing*, namun faktor berbasis internet lainnya yang belum muncul, mungkin berpotensi berkembang menjadi faktor penentu *phubbing* di masa depan. Dari hasil korelasi bisa dilihat bahwa, walaupun banyak remaja yang mempunyai permasalahan *phubbing* tetapi dengan cara mereka sendiri, tidak mengurangi interaksi saat bersama dengan sahabat mereka. Oleh karena itu remaja dengan kecerdasan emosional yang tinggi mungkin mampu mengelola dampak negatif dari *phubbing* dan mempertahankan kualitas persahabatan yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa dalam konteks tertentu, *phubbing* tidak selalu merusak hubungan jika individu memiliki keterampilan emosional yang baik (Maharani, 2020).

Adapun kelemahan dalam penelitian ini yang peneliti sadari, seperti ukuran sampel yang terbatas karena penyebaran kuesioner yang kurang merata di setiap daerah. Hal ini disebabkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai hubungan antara *phubbing* terhadap kualitas persahabatan remaja maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif signifikan antara *phubbing* dengan kualitas persahabatan pada remaja berusia 16-19 tahun yang aktif menggunakan *smartphone*. Adapun hasil korelasi 0,696 dengan signifikan 0,000 ($p < 0,05$) hal ini menunjukkan adanya hubungan positif signifikan antara kedua variabel yang artinya semakin tinggi *phubbing* maka semakin tinggi kualitas persahabatan remaja. Sebaliknya, apabila semakin tinggi kualitas persahabatan remaja maka semakin tinggi *phubbing*. Penelitian ini menunjukkan bahwa jika *smartphon* digunakan secara tidak tepat, dapat memberikan dampak buruk pada kualitas persahabatan. Justru dengan adanya *smartphon* bisa membantu remaja dalam mencari, menemukan, dan mendekatkan sahabat lama maupun baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamianti, D., & Rachaju, R. D. K. (2021). Realitas Phone Snubbing pada Pergaulan Remaja Reality of Phone Snubbing in Teenager's Relations. *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(02).
- Artani, R. D., & Rinaldi, R. (2020). Hubungan sense of humor dengan kualitas persahabatan pada remaja. *Jurnal Riset Psikologi*, 2020(4).
- Heriandy, T., & Putra, AA (2023). Perilaku phubbing dengan kualitas persahabatan remaja di Pekanbaru. *MEDIAPSI* , 9 (1), 4-13.
- <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang#:~:text=Asosiasi%20Penyelenggara%20Jasa%20Internet%20Indonesia%20%28APJII%29%20mengumumkan%20jumlah,total%20populasi%20278.696.200%20jiwa%20penduduk%20Indonesia%20tahun%202023.>
- <https://tekno.kompas.com/read/2023/02/13/19300087/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-212-9-juta-di-awal-2023>
- Hurlock, E.B. (1999). *Developmental Psychology: A life Span Approach* (5th ed). Boston: McGraw-Hill.
- Karadag, E., Tosuntas, S. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Sahin, B. M., et al.(2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: a structural equation model. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(2), 60-74.doi: 10.1556/2006.4.2015.005

- Lana, M. C. D., & Indrawati, K. R. (2021). Peranan kualitas persahabatan dan kecerdasan emosional pada kebahagiaan remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 8(1), 95-108.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku kecanduan game online ditinjau dari kesepian dan kebutuhan berafiliasi pada remaja. *Journal Of Health And Behavioral Science*, 2(3), 202–212.
- Maharani, N. M. (2020). Pengaruh phubbing terhadap kualitas persahabatan yang dimoderatori oleh kecerdasan emosi pada remaja akhir di kota Bandung (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Muhamad, R. P. (2021). Hubungan Gaya Kelekatan dengan Kualitas Persahabatan pada (Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandar Lampung). Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung.
- Najah, M., Fadilah, A. F., Rachmi, I., & Iskandar, I. (2022). Perilaku phone snubbing (phubbing) pada generasi x, y, dan z. *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, 14(2), 25-38.
- Niaz Ahmed. (2019). Generation Z's Smartphone and Social Media Usage: A Survey. *Journalism and Mass Communication*, 9(3). Doi: <http://davidpublisher.com/Public/uploads/Contribute/5d7211293ae62.pdf>
- Parker, J. G., & Asher, S. R. (1993). Friendship and friendship quality in middle childhood: links with peer group acceptance and feelings of loneliness and social dissatisfaction. *Developmental Psychology*, 29, (4), 611-621.
- Pranoto, B., & Walisyah, T. (2023). Analisis Fenomena Perilaku Phubbing Terhadap Rendahnya Kualitas Pergaulan Remaja di Distrik Hinai. *JIP-Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6 (7), 5077-5084.
- Pratiwi, R. G., & Malwa, R. U. (2021). Faktor yang mempengaruhi kecanduan gadget terhadap perilaku remaja. *Jurnal Ilmiah PSYCHE*, 15(2), 105-112.
- Prayona, B. A. (2021). Perbedaan kualitas persahabatan remaja ditinjau dari gaya kelekatan. *PANRITA: Journal of Science, Technology, and Arts*, 1(1).
- Primasari, A., & Yuniarti, K. W. (2012). What make teenagers happy? An exploratory study using indigenous psychology approach. *International Journal of Research Studies in Psychology*, 1(2), 53–61
- Sa'id, A. M., (2015). *Mendidik Remaja Nakal*. Jakarta: Semesta Hikmah.
- Sandjojo, C. T. (2017). Hubungan antara kualitas persahabatan dengan kebahagiaan pada remaja urban. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 6(2).
- Santrock, J. W. (2019). *Life-Span Development*. New York: McGraw-Hill Education.
- Sarwono, S. W. (2002). *Psikologi Sosial: Individu dan Teori-Teori Psikologi Social*. Jakarta:

Balai Pustaka.

Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tomé, G., de Matos, M. G., Simões, C., Camacho, I., & AlvesDiniz, J. (2012). How can peer group influence the behavior of adolescents: Explanatory model. *Global journal of health science*, 4(2), 26.

Xie, J., Luo, Y., & Chen, Z. (2022). Hubungan antara Phubbing Mitra dan Kualitas Hubungan Orang Tua-Remaja: Studi Berbasis Keluarga. *Jurnal Internasional Penelitian Lingkungan dan Kesehatan Masyarakat*, 20 (1), 3.