

**PENGARUH *PHUBBING* TERHADAP KUALITAS
PERSAHABATAN PADA MAHASISWA PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



Oleh :

DINA JULIA ILHAM

NIM. 15011006

**JURUSAN PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2019

PERSETUJUAN SKRIPSI

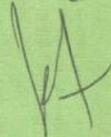
PENGARUH *PHUBBING* TERHADAP KUALITAS PERSAHABATAN
PADA MAHASISWA JURUSAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Nama : Dina Julia Ilham
NIM : 15011006
Jurusan : Psikologi
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Bukittinggi, Oktober 2019

Disetujui oleh:

Pembimbing,



Rinaldi, S. Psi. M.Si
NIP.19781012 200312 1 00 1

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Psikologi

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

**Judul : Pengaruh *Phubbing* Terhadap Kualitas
Persahabatan pada Mahasiswa Jurusan Psikologi
Universitas Negeri Padang**

Nama : Dina Julia Ilham

NIM : 15011006

Jurusan : Psikologi

Fakultas : Ilmu Pendidikan

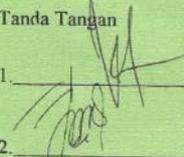
Bukittinggi, 31 Oktober 2019

Tim Penguji

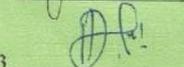
Nama

Tanda Tangan

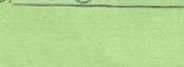
1. Ketua : Rinaldi, S.Psi., M.Si

1. 

2. Anggota : Tesi Hermaeni, S. Psi., M.Psi., Psikolog

2. 

3. Anggota : Duryati, S.Psi., M. A

3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dina Julia Ilham
NIM/BP : 15011006/2015
Jurusan/Prodi : Psikologi
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan pada mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Padang.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Bukittinggi, 31 Oktober 2019

Saya yang menyatakan,



Dina Julia Ilham
NIM.15011006

ABSTRAK

Judul : Pengaruh *Phubbing* terhadap Kualitas Persahabatan pada Mahasiswa Jurusan Psikologi Universitas Negeri Padang.

Nama : Dina Julia Ilham.

Pembimbing : Rinaldi, S.Psi.,M.Si.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan pada mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Padang. Subjek penelitian berjumlah 116 orang yang diperoleh melalui teknik *purposive sampling*. Alat pengumpulan data menggunakan skala *phubbing* yang terdiri dari 15 aitem dengan nilai reliabilitas sebesar 0,829 dan skala kualitas persahabatan yang terdiri dari 23 aitem dengan nilai reliabilitas 0,91. Data diolah dengan menggunakan teknik statistic analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian dengan nilai R square sebesar 0,444 dengan $p= 0.000$ ($p<0.01$) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *phubbing* dengan kualitas persahabatan pada mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Padang.

Kata kunci : Kualitas Persahabatan, *Phubbing*, mahasiswa.

ABSTRACT

Title : *Impact of Phubbing on Friendship Quality in Students of Psychology Department, Padang State University.*

Name :Dina Julia Ilham.

Supervisor : Rinaldi, S.Psi.,M.Si.

This research is a quantitative study that aims to describe the effect of phubbing on the quality of friendship in Psychology students at Padang State University. Research subjects numbered 116 subject who through purposive sampling techniques. The data collection tool uses a phubbing scale consisting of 15 items with a reliability value of 0.829 and a friendship quality scale consisting of 23 aiten with a reliability value of 0.91. Data were processed using simple linear regression analysis statistical techniques. The results of the study with an R square value of 0.502 with $p = 0.000$ ($p < 0.01$) showed that there was a significant effect between phubbing and the quality of friendship on psychology students at Padang State University.

Keyword : *Friendship quality, Phubbing, Students.*

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah Swt atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Phubbing* terhadap Kualitas Persahabatan pada mahasiswa Jurusan Psikologi Universitas Negeri Padang”.Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar Sarjana Psikologi pada Jurusan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.Selama penyusunan skripsi peneliti telah memperoleh banyak bimbingan, nasihat dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Drs. H. Ganefri, M.Pd., Ph.D., selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Prof. Dr. Farah Aulia, S.Psi., M.Psi., Psikolog dan Bapak Rinaldi, S.Psi., M.Si selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Psikologi Universitas Negeri Padang
4. Bapak Rinaldi, S.Psi., M.Si selaku pembimbing skripsi dan pembimbing akademik yang senantiasa telah meluangkan waktu, memberikan motivasi, bimbingan dan saran untuk kebaikan peneliti, serta telah membimbing peneliti selama menuntut ilmu di Jurusan Psikologi Universitas Negeri Padang.

5. Ibu Tesi Hermaleni, S.Psi., M.Psi., Psikolog dan Ibu Duryati, S.Psi., M.A selaku tim penguji skripsi yang telah memberikan masukan yang berarti bagi penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Psikologi beserta Staf administrasi Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Terkhusus kedua Orangtuaku tersayang (Ibu dan Apa) dan juga segenap keluarga yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil demi selesainya penulisan hasil penelitian ini.
8. Teman-teman seperjuangan mahasiswa Jurusan Psikologi tahun masuk 2015, dan Adik-adik di Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, terimakasih untuk dukungan, perhatian dan semangat yang telah diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Pada semua pihak yang tidak dapat penulissebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas semua kenbaikan yang diberikan.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala kritik dan saran yang bermanfaat sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Bukittinggi, Oktober 2019

Peneliti

Dina Julia Ilham

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	14
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Kualitas Persahabatan	15
1. Pengertian Kualitas Persahabatan	15
2. Aspek-aspek Kualitas Persahabatan.....	16
B. <i>Phubbing</i>	18
1. Pengertian <i>Phubbing</i>	18
2. Aspek-aspek <i>Phubbing</i>	19
3. Faktor yang mempengaruhi <i>Phubbing</i>	20
C. Pengertian Remaja	20

D. <i>Phubbing</i> terhadap Persahabatan Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Padang	22
E. Kerangka Konseptual	25
F. Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Desain Penelitian.....	26
B. Defenisi Operasional	27
1. Kualitas Persahabatan	27
2. <i>Phubbing</i>	28
C. Populasi dan Sampel	28
1. Populasi	28
2. Sampel.....	28
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	29
1. Skala Kualitas Persahabatan	30
2. Skala <i>Phubbing</i>	31
E. Validitas dan Reliabilitas	31
1. Validitas	31
2. Reliabilitas	33
F. Prosedur Penelitian.....	33
1. Tahap persiapan penelitian.....	33
2. Tahap uji coba	34
3. Tahap penelitian	34
G. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Deskripsi Subjek Penelitian	36
B. Deskripsi Data Penelitian	36
1. Deskripsi Data Kualitas Persahabatan	38
2. Deskripsi Data <i>Phubbing</i>	42
C. Analisis Data	46
1. Uji Normalitas	47

2. Uji Linieritas	48
3. Uji Hipotesis	48
D. Pembahasan.....	50
BAB V PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan	54
B. Saran.....	58
1. Secara Teoritis.....	58
2. Secara Praktis	59
a. Bagi subjek penelitian	59
b. Bagi peneliti selanjutnya	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. <i>Blueprint</i> Skala Uji Coba Persahabatan	30
Tabel 3. <i>Blueprint</i> Skala Uji Coba <i>Phubbing</i>	31
Tabel 4. Rerata empiris, rerata hipotetik kualitas persahabatan dan <i>phubbing</i>	37
Tabel 5. Kriteria Kategori Skala Kualitas Persahabatan dan Distribusi Skor.....	39
Tabel 6. Rerata Hipotetik dan Rerata Empiris aspek Kualitas Persahabatan.....	39
Tabel 7. Kriteria Kategori Skala <i>Phubbing</i> dan Distribusi Skor Subjek.....	43
Tabel 8. Rerata Hipotetik dan Rerata Empiris aspek <i>Phubbing</i>	45
Tabel 9. Hasil uji normalitas sebaran kualitas persahabatan dan <i>phubbing</i>	43

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Konseptual	25

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1. Skala Uji Coba Kualitas Persahabatan	67
LAMPIRAN 2. Data Uji Coba Kualitas Persahabatan	72
LAMPIRAN 3 Hasil Uji Coba Validitas dan Reliabilitas Kualitas P.....	77
LAMPIRAN 4 Data Uji Coba <i>Phubbing</i>	78
LAMPIRAN 5 Validitas dan Reliabilitasi Uji coba skala <i>Phubbing</i>	81
LAMPIRAN 6. Skala Penelitian	82
LAMPIRAN 7. Data Hasil Penelitian Kualitas Persahabatan	87
LAMPIRAN 8. Hasil Validitas dan Reliabilitas Skala Kualitas Persahabatan..	91
LAMPIRAN 9. Data Penelitian Skala <i>Phubbing</i>	92
LAMPIRAN 10. Hasil Validitas dan Reliabilitas Skala <i>Phubbing</i>	95
LAMPIRAN 11 Uji Deskriptif skala kualitas persahabatan dan <i>phubbing</i>	96
LAMPIRAN 12 Uji Normalitas	97
LAMPIRAN 13 Uji Linieritas	98
LAMPIRAN 14 Uji Hipotesis.....	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia diciptakan sebagai makhluk sosial, artinya seseorang membutuhkan orang lain dalam hidup sehingga tidak dapat hidup sendirian tanpa bantuan dari orang lain, salah satunya dengan memiliki teman dekat atau sahabat. Aktivitas bersama teman dan sahabat disebut persahabatan. Persahabatan menurut Ahmadi (2002) merupakan suatu hubungan antar pribadi yang akrab atau intim yang melibatkan setiap individu sebagai suatu kesatuan. Menurut Arianto (2015) Persahabatan merupakan bentuk *relationship* yang lebih menekankan pada keadaan saling mengerti, saling menghargai, saling menerima, serta saling memberi dukungan dan merupakan wujud dari kasih sayang.

Menurut Davies & Aron (2016) persahabatan terbentuk karena antara individu terdapat timbal balik, saling percaya, keintiman, kasih sayang, keterbukaan, melakukan aktivitas bersama, dan perilaku suportif. Gambaran kualitas hubungan dengan teman-teman biasanya adalah sebuah persahabatan, sahabat dapat menjadi tokoh kelekatan pada masa remaja maupun dewasa (Markiewicz, Doyle, & Brendgen, 2001). Kualitas persahabatan juga menggambarkan bagaimana persepsi individu atas tingkat kedekatan hubungan persahabatan yang mereka jalani (Nurmina, 2008)

Pada sebuah penelitian Santrok (2006), Remaja menghabiskan waktu rata-rata 103 menit per hari untuk interaksi yang berarti dengan sahabat dibandingkan dengan hanya 28 menit per hari dengan orang tua. Pada masa remaja akhir dan masa dewasa awal, pada masa ini adalah masa pendidikan sebagai mahasiswa yang mana, mahasiswa sedang mencari rasa harga diri, hubungan interpersonal, pemaknaan dunia dan juga pembentukan identitas diri (Sponcil & Gitimu, 2013)

Salah satunya dijelaskan oleh Renn & Arnold (2003) mengatakan bahwa persahabatan di lingkungan kampus dapat membentuk suatu identitas, keanggotaan kelompok, percakapan yang dapat diterima, dan perilaku yang diinginkan. Mahasiswa menjalin persahabatan dengan mencari teman yang mampu memberi mereka sumber informasi yang bermanfaat bagi mereka seperti informasi, kasih sayang, dan kesenangan (Mcewan & Guerrero, 2010). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Boulton (1999) pada 170 siswa menunjukkan bahwa persahabatan dapat menjadi perlindungan diri dari hal-hal yang tidak diinginkan, sahabat menjadi pelindung diri dari hal-hal yang mengancam.

Penelitian yang dilakukan oleh Suyono & Nugraha (2012) menunjukkan bahwa persahabatan di Indonesia erat kaitannya dengan komunikasi baik itu secara langsung ataupun tidak langsung. Komunikasi ini berkaitan dengan kualitas persahabatan yang dimiliki, di Indonesia kualitas

persahabatan ini dianggap penting. Serta, menjadi salah satu faktor yang menentukan persahabatan yang berkualitas.

Menurut Parker & Asher (1993) mengungkapkan bahwa kualitas persahabatan adalah suatu tahapan dari pertemanan, dukungan, dan konflik dalam hubungan persahabatan. Kemudian, Mendelson & Aboud (2012) kualitas persahabatan dianggap sebagai proses dari fungsi persahabatan, yaitu hubungan pertemanan, saling menolong, hubungan yang intim, dapat mencapai rasa aman secara emosional, kualitas hubungan yang baik, dan dapat mengakui diri pribadi. Hasil penelitian Christiareni & Nashori (2018) mengatakan hubungan positif antara komunikasi interpersonal dan kualitas persahabatan. Semakin tinggi tingkat komunikasi interpersonal seseorang, persahabatan semakin berkualitas. Sebaliknya, semakin rendah komunikasi interpersonal seseorang, persahabatan kurang berkualitas.

Menurut Devito (2015) Komunikasi interpersonal yang efektif dapat menunjukkan ada pemahaman yang sama atas pesan yang disampaikan pada saat komunikasi berlangsung antara komunikator. Selain itu, aspek yang menjadikan komunikasi interpersonal berjalan efektif yang mana satu diantaranya adalah manajemen interaksi dan orientasi pada orang lain. Manajemen interaksi dalam komunikasi ditunjukkan oleh tidak adanya pelaku komunikasi yang merasa diabaikan.

Menurut Suyono & Nugraha (2012) mengatakan terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kualitas persahabatan tatap muka dengan kualitas persahabatan melalui media. Dibedakan dari salah satu aspek kualitas persahabatan, yaitu dalam pemecahan masalah dapat diselesaikan lebih efektif melalui media namun, berkawan dan rekreasi, pertolongan dan bimbingan serta pertukaran keakraban lebih berkesan jika dilakukan melalui tatap muka. Pemecahan masalah dapat diselesaikan lebih efektif melalui media bisa terjadi karena isi pesan yang disampaikan melalui media dapat disusun sebaik mungkin tata bahasa dan maksudnya sehingga menimbulkan kesan yang lebih baik dibandingkan bertemu langsung kemudian dalam penyesuaian masalah diikuti dengan *argument* dan *cemooh*.

Salah satu bentuk persahabatan yang kurang berkualitas ialah dijelaskan oleh Jayanti (2015) mengatakan bahwa Konflik yang tinggi memberikan dampak kualitas persahabatan yang cenderung rendah. Selain konflik, terdapat faktor lain yang memengaruhi hasil kualitas persahabatan yang cenderung rendah, yaitu karakteristik remaja yang penuh dengan perubahan dan adanya ketidakpuasan dalam hubungan persahabatan.

Menurut Bukowski, Newcomb & Hurtup (dalam Diantika, 2018) kualitas persahabatan juga dipengaruhi oleh frekuensi dalam berinteraksi, frekuensi yang tinggi dalam berinteraksi juga memberikan kesempatan kepada remaja untuk saling berbagi dengan sahabatnya. Elemen-elemen yang berperan dalam pembentukan dan mempertahankan sahabat yaitu komunikasi,

pertukaran informasi, saling terbuka mengenai perasaan masing-masing, menghabiskan aktivitas bersama dan penyelesaian konflik. Semakin sering seseorang berinteraksi dengan sahabatnya, semakin banyak yang diketahui mengenai sahabatnya. Przbylski & Weinstein (2012) menyatakan bahwa hanya dengan menaruh ponsel didekat kita, bahkan tanpa menyentuhnya, akan dapat merusak hubungan interpersonal salah satunya adalah persahabatan. Sehingga dapat mengurangi keterlibatan dan perhatian saat sahabat berbicara. mengurangi rasa empati dan pemahaman dari sahabatnya.

Hasil survei yang dilakukan pada tanggal 30 Desember hingga 1 Januari 2019 dengan cara menyebarkan angket kepada beberapa mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Padang, Data yang didapatkan adalah mahasiswa berusia 18 tahun hingga 21 tahun yang menyatakan bahwa mereka memiliki sahabat, hal yang sering dilakukannya ialah pergi ke tempat hiburan seperti bioskop, *mall*, *coffe shop* untuk bercerita, main bersama, makan-makan dan lain-lain. Selain itu, mahasiswa sebanyak 80,2 % menyatakan pernah mengabaikan lawan bicara (teman atau sahabat) saat bermain *smartphone* (*phubber*). Dan juga sebanyak 91,3 % mengakui bahwa mahasiswa pernah merasa diabaikan oleh lawan bicara (teman atau sahabat) karena sibuk dengan *smartphone* nya (*phubee*).

Mahasiswa saat merasa diabaikan saat berbicara, lawan bicara sibuk dengan *smartphonena* (teman atau sahabat) sebanyak 50 % menyatakan untuk menegur nya. Selain itu, sebanyak 32,5 % pembicaraan terhenti dan

mahasiswa beralih melihat dan menggunakan *smartphone* nya. Dan juga, sebanyak 7,9 % mahasiswa memilih untuk diam dan berhenti berbicara. Lain halnya, sebanyak 4,8 % mahasiswa memilih untuk berhenti berbicara, hingga pergi meninggalkan lawan bicara (teman atau sahabat) yang sibuk dengan *smartphone*. Dan ada mahasiswa tetap lanjut berbicara hingga selesai walaupun lawan bicara sibuk dengan *smartphone* nya. Serta ada, yang berusaha mengalihkan perhatian (teman atau sahabat) yang sibuk dengan *smartphone* dengan mengganti topik pembicaraan mereka.

Ketika ditanya bagaimana perasaan saat diabaikan oleh (teman atau sahabat) saat mereka sibuk dengan *smartphone* mahasiswa sebanyak 65,1 % menyatakan kesal, sebanyak 14,3 % lainnya menyatakan kecewa, dan sebanyak 13,5 % menyatakan merasa biasa saja, sisanya 3,2 % menyatakan sedih karena tidak dihargai. Sejumlah responden dari hasil penelitian Hanika (2015) menyatakan bahwa mereka melakukan mengindahkan lawan bicara dan sibuk dengan *smartphone* karena berbagai alasan. Alasan terbesar karena mereka diharuskan untuk menerima panggilan atau pesan, yang kedua adalah membuka *chat* atau sosial media. Terdapat juga alasan diluar itu, dimana lawan bicara dianggap tidak menarik sehingga responden menjadi bosan.

Sebagai dampak perkembangan teknologi, informasi semakin hari meningkat. Banyaknya inovasi pada teknologi informasi, terutama pada gawai atau *smarthphone*. Sesuai dengan data dari Rahmayani (2018), penggunaan *smartphone* diperkirakan pada tahun 2018 lebih dari pengguna aktif

smartphone lebih dari 100 juta orang. Indonesia diperkirakan akan menjadi negara dengan penggunaan *smartphone* terbesar di dunia setelah Cina, India dan Amerika.

Smartphone banyak diminati karena dilengkapi dengan jaringan internet memiliki fitur yang banyak, tidak hanya sekedar *short message service* (SMS) dan telepon namun memiliki banyak aplikasi, seperti *game*, jejaring sosial yang membuat orang senang berlama-lama memegang *handphone*. Terutama pada remaja, yang dilakukan ketika menggunakan *smartphone* ialah mengakses internet. Ditinjau dari usia, pengguna internet paling tinggi diduduki oleh remaja sekitar 49,52% . Pemanfaatan internet dibidang gaya hidup paling tinggi ialah pada sosial media, hingga mencapai 87,13% , aktivitas yang dilakukan saat menggunakan gawai ialah 89,35% Chatting (APJI, 2017).

Zaman sekarang komunikasi telah banyak beralih ke *gadget*, *smartphone* dimiliki oleh banyak kalangan termasuk pada mahasiswa. *Smartphone* merupakan ponsel pintar yang memiliki fitur yang canggih dengan berbagai macam aplikasi, seperti aplikasi *line*, *whatsapp*, *instagram* dan lain-lain. Aplikasi ini dapat membuat pengguna terlena dengan canggihnya aplikasi, bisa terhubung dengan orang lain sehingga membuat remaja lebih sibuk dengan *smartphone* dari pada lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar seperti disekolah, dirumah maupun saat berkumpul dengan teman sebayanya.

Menurut Turkle (2011) penggunaan ponsel selama interaksi tatap muka membuat orang kurang terlibat dalam percakapan, sehingga mengurangi kualitas percakapan. Jika teman sebaya sibuk dengan *smartphone* maka interaksi sosial akan terganggu sehingga memiliki kecenderungan kualitas persahabatan akan buruk. Hasil penelitian Prasasti (2018) menjelaskan semakin tinggi *phubbing*, maka orang mengalami ancaman yang besar pada kebutuhan fundamental mereka, kualitas komunikasi lebih miskin dan hubungan jadi kurang memuaskan. Hasil Penelitian Selfout dkk (2009) mengatakan penggunaan komputer berlebihan dikalangan remaja mengakibatkan kualitas persahabatan yang rendah dan beresiko tinggi mengalami depresi dan kecemasan sosial karena keterbatasan dalam eksplorasi lingkungan kehidupan nyata sehingga akan berdampak pada perkembangan pertumbuhan hubungan.

Mahasiswa sibuk dengan *smartphonemasing-masing*. Tanpa disadari mengabaikan rekan atau lingkungan sekitar. Istilah tersebut disebut dengan *phubbing*. Menurut Karadag E dkk (2015) *phubbing* adalah tindakan melecehkan seseorang dalam lingkungan sosial dengan melihat ponsel bukannya memperhatikan lawan bicara dan berinteraksi dengannya. Serta, mengarahkan pandangan ke ponsel selama percakapan memiliki dampak negative afiliasi, kedekatan, dan percakapan menjadi kurang intim. Menurut Przbylski & Weinstein (2012) Di dalam percakapan jika terdapat salah satu dari lawan percakapan menggunakan *smartphonemaka* tingkat empati nya

kurang dan lebih tinggi tingkat empati orang yang berinteraksi tanpa memegang dan menggunakan *smartphone*.

Menurut Nazir (2016) Dampak negatif dari perilaku *phubbing* pada percakapan sosial adalah perilaku nonverbal yang ditampilkan ketika ponsel digunakan. Selama kontak interaksi tatap muka antara pembicara dan pendengar ditetapkan dan dipelihara terutama dengan bantuan isyarat nonverbal. Salah satu sinyal nonverbal yang paling penting dalam pengaturan tatap muka adalah arah pandangan seorang pembicara. Namun, Isyarat kedekatan ini cenderung tidak ada ketika orang menampilkan perilaku *phubbing* dan karena itu dapat menyebabkan jarak yang dirasakan dan tidak tertarik.

Hasil penelitian Ugur & Tugba K, (2015) ia melakukan mengeksplorasi beberapa tantangan yang terkait dengan penggunaan ponsel saat di ruang kelas, siswa ditanyai tentang alasan yang mana membuat siswa untuk *phubbing* selama pembelajaran. Sekitar 13% dari siswa yang disurvei menunjukkan bahwa mereka lebih suka *phubbing* karena mereka ingin *online*. 13% lainnya mengklaim bahwa mereka melakukannya hanya untuk bersenang-senang. Bagian terbesar dengan 60% mengatakan mereka mulai melakukan *phubbing* karena bosan selama pembelajaran, hanya 14% mengindikasikan mereka sibuk dengan ponsel mereka ponsel dalam keadaan darurat.

Menurut Youarti (2018) menjelaskan bahwa seorang *phubber* pada umumnya akan melakukan tindakan pengacuhan dan pengabaian orang lain dan terfokus pada *smartphone* di tangannya. Hal ini sangat rawan menimbulkan konflik dengan orang lain. Dengan kata lain, seorang remaja yang melakukan *phubbing* bisa dikatakan telah melakukan perilaku *maladaptive*. Chotpitayasunondh (2016) menunjukkan bahwa durasi *phubbing* signifikan lebih tinggi untuk perempuan dibandingkan laki-laki.

Hasil penelitian Yusnita (2017) menjelaskan bahwa perilaku *phubbing* menghambat proses komunikasi interpersonal atau komunikasi secara langsung dan perilaku *phubbing* mengganggu orang-orang yang ada disekitar dan interaksi sosial. Menurut Hanika (2015) bahwa *phubbing* muncul atas ketergantungan manusia terhadap *smartphone* sehingga orang menjadi lebih apatis terhadap lingkungan. Disebabkan karena terlalu fokus pada apa yang ada didalam genggamannya dilakukan ketika sedang makan atau kumpul bersama dengan keluarga, pasangan, sahabat dan teman. Serta, *Phubbing* merupakan akibat dari kecanduan media sosial, kecanduan *mobile games* dan kecanduan internet yang di akses melalui *smartphone* yang mana bisa mengakibatkan kecanduan *smartphone*. (Akbar, Dewanto & Wibowo, 2018) .

Individu yang memiliki kualitas persahabatan rendah cenderung merasa kesepian (Widyasari, 2015). Sejalan yang dikatakan oleh Baron & Bryne (2004) kesepian itu merupakan kondisi tidak seimbang

psikoemosional yang ditandai kosong dan hampa, kurang ikatan dengan orang lain. Sehingga, rendahnya persahabatan akan membuat individu mengalihkan dirinya pada kesibukkan-kesibukkan tertentu. Hasil Penelitian Drennan &Previte (2006) faktor situasional penyebab kecanduan ponsel antara lain, perasaan sedih, stress, bosan dan kesepian. Oleh karena itu, dengan mudah beralih ke ponsel saat merasa kesepian.

Hasil Penelitian dari Leung menyatakan bahwa Individu dengan kualitas persahabatan yang rendah cenderung mengalami kecanduan ponsel, sebaliknya, individu dengan kualitas persahabatan yang tinggi cenderung memiliki tingkat kecanduan ponsel yang rendah.(Leung, dalam Widyasari 2015).Berdasarkan uraian diatas menarik peneliti untuk menguji penelitian tentang Pengaruh *Phubbing*terhadap Persahabatan Mahasiswa psikologi Universitas Negeri Padang. Peneliti memilih persahabatan untuk melihat pengaruh *phubbing*terhadap persahabatan pada Mahasiswa psikologi Universitas Negeri Padang karena berdasarkan fenomena yang berkembang saat ini persahabatan terganggu karena saat berkumpul bersama secara tatap muka yang dilakukan sering masing-masing mahasiswa sering sibuk masing-masing menggunakan *smartphone*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan pada latar belakang maka dapat diidentifikasi menjadi :

1. Komunikasi, baik secara langsung maupun tidak langsung adalah faktor yang menentukan persahabatan yang berkualitas.
2. Konflik yang tinggi memberikan dampak kualitas persahabatan yang cenderung rendah.
3. Menaruh ponsel didekat kita, bahkan tanpa menyentuhnya, akan dapat merusak hubungan interpersonal salah satunya adalah persahabatan.
4. Kualitas persahabatan dipengaruhi oleh frekuensi dalam berinteraksi dengan sahabatnya.
5. *Phubbing* akibat dari kecanduan media sosial, kecanduan *mobile games* dan kecanduan internet yang mengakibatkan kecanduan *smartphone*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, maka perlu kiranya peneliti membatasi masalah yang akan dibahas. Permasalahan yang akan menjadi fokus pada penelitian ini adalah Pengaruh *Phubbing* terhadap Kualitas Persahabatan pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Padang.

D. Rumusan Masalah

Dari penjelasan sebelumnya, penelitian ini mencoba merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran perilaku *phubbing* pada mahasiswa psikologi Universitas Negeri Padang?
2. Bagaimana gambaran kualitas persahabatan mahasiswa psikologi Universitas Negeri Padang?
3. Apakah ada pengaruh dari *phubbing* terhadap persahabatan mahasiswa psikologi Universitas Negeri Padang?

E. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian tentunya memiliki tujuan tertentu, demikian dengan penelitian yang dilakukan saat ini, sesuai dengan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, maka tujuan dari penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan gambaran perilaku *phubbing* pada mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Padang.
2. Mendeskripsikan gambaran kualitas persahabatan pada mahasiswa psikologi Universitas Negeri Padang.
3. Menguji pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan pada mahasiswa psikologi Universitas Negeri Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan menambah khasanah ilmu pengetahuan di bidang psikologi, khususnya psikologi perkembangan dan psikologi sosial.
- b. Bagi pihak yang bersangkutan sebagai salah satu bahan masukan mengenai pengaruh *phubbing* terhadap Kualitas Persahabatan pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Padang.
- c. Bagi peneliti lain sebagai rujukan dan tambahan bagi yang berminat untuk mengkaji permasalahan mengenai *phubbing* dan Kualitas Persahabatan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi mahasiswa, supaya dapat informasi mengenai pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan, agar dapat lebih mengantisipasi perilaku saat menggunakan gawai atau *smartphone* didalam konteks interaksi sosial.
- b. Bagi remaja agar dapat mengontrol penggunaan *smartphone* saat berkumpul bersama, baik teman, sahabat maupun bersama keluarga

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kualitas Persahabatan

1. Pengertian Kualitas Persahabatan

Kualitas Persahabatan memiliki beberapa pengertian dari beberapa ahli, salah satunya menurut Bukowski & Hoza (dalam Ladd, Kochenderfer, & Coleman, 1996) adalah atribut atau karakteristik dari persahabatan itu sendiri dan berfungsinya secara positif hubungan intim antara dua atau lebih individu. Kemudian pernyataan lain dikeluarkan oleh Mendelson & Aboud (2012) kualitas persahabatan dianggap sebagai proses dari fungsi persahabatan, yaitu hubungan pertemanan, saling menolong, hubungan yang intim, dapat mencapai rasa aman secara emosional, kualitas hubungan yang baik, dan dapat mengakui diri pribadi. Kualitas persahabatan adalah persepsi seseorang terhadap tingkat kedekatannya selama menjalani hubungan dengan sahabatnya (Nurmina, 2008)

Menurut Berndt (Bukowski, dkk dalam Angraini & Cucuani, 2014) adalah suatu tahapan keunggulan dalam hubungan pertemanan yang terjadi secara bersamaan pada dimensi yang baik dan dimensi yang buruk. Berndt (2002) mengistilahkan ciri-ciri persahabatan yang positif dan negatif sebagai kualitas persahabatan. Ciri-ciri positif dari kualitas persahabatan yang dimaksud yaitu pembukaan diri (*Self-Disclosure*), keakraban (*Intimacy*), dukungan dalam harga diri (*Self-esteem support*), kesetiaan (*loyalty*) dan

perilaku sosial (*Prosocial Behaviour*). Sedangkan ciri-ciri negatif dari kualitas persahabatan menurut Berndt (2002) yang dimaksudkan adalah persaingan dan konflik. Sejalan dengan hal tersebut, Menurut Hartup & Stevens (1999) kualitas persahabatan adalah hubungan persahabatan yang memiliki aspek kualitatif pertemanan, dukungan dan konflik.

Berdasarkan pengertian kualitas persahabatan di atas jadi, kualitas persahabatan adalah persepsi seseorang terhadap hubungan persahabatan dengan suatu tahapan yang mana terdiri dari hubungan pertemanan, saling menolong, dukungan secara emosional, keintingan dan kualitas hubungan yang baik yang dapat terpuaskan.

2. Aspek-Aspek Kualitas Persahabatan

Bukowski, Hoza & Bovin (Ponti dkk 2010) menjelaskan bahwa terdapat enam aspek dari kualitas persahabatan, yaitu :

a. Kebersamaan (*Companionship*)

Companionship ialah jumlah waktu yang secara sengaja dihabiskan bersama sahabat. Sejalan dengan Parker & Asher (1993) *companionship* yaitu sejauh mana menghabiskan waktu bersama dengan teman-teman baik di dalam maupun diluar akademik maupun dilingkungan kerja.

b. Konflik (*Conflict*)

Conflict ialah frekuensi perbedaan pendapat dalam persahabatan. Ketika saat bertengkar dengan sahabatnya, saling mengganggu satu sama lain dan ada ketidakpastian dalam hubungan persahabatan. Sedangkan menurut Parker & Asher (1993) konflik adalah sejauhmana hubungan persahabatan ditandai dengan argument, perselisihan, rasa kesal dan ketidakpercayaan.

c. Pertolongan (*Help*)

Help yaitu berupa pemberian bantuan kepada sahabat dan saling membantu, serta perlindungan dalam menghadapi ketidakadilan dan penindasan dari orang lain. Sedangkan menurut Parker & Asher (1993) bantuan adalah sejauh mana teman-teman berusaha membantu satu sama lain dalam menghadapi tugas-tugas rutin. Bukowski & Hoza (1989) bantuan adalah pertolongan timbal balik yang ditawarkan oleh seseorang dalam mempertahankan persahabatan.

d. Keamanan (*Security*)

Security yaitu mencakup dua komponen kunci dari persahabatan, yakni reliabilitas yaitu keyakinan bahwa teman dapat dipercaya, dan kemampuan untuk mengatasi masalah yaitu keyakinan bahwa persahabatan adalah ikatan yang kuat yang dapat terjalin meskipun dalam masalah atau konflik.

e. Kedekatan (*Closeness*)

Closeness yaitu berkaitan dengan kekuatan hubungan emosional dan *attachment* terhadap sahabat, bersama dengan rasa sayang atau keistimewaan (merasa mengalami pengalaman yang sama dengan teman). Menurut Bukowski & Hoza (1989) Kedekatan itu adalah tingkat kelekatan dengan sahabat.

B. *Phubbing*

1. Pengertian *Phubbing*

Phubbing memiliki beberapa pengertian dari beberapa ahli, Menurut Chotpitayasunondh & Douglas (2018) *Phubbing* terjadi ketika mengabaikan atau mereka mengabaikan teman dengan berkonsentrasi pada *smartphone*. Selanjutnya, Menurut Haigh (2015) *Phubbing* adalah gabungan dari kata *phone* dan *snubbing*, diartikan sebagai tindakan menyakiti orang lain dalam interaksi sosial karena lebih berfokus pada *smartphonenya*. Menurut Karadag dkk(2015) menyebutkan bahwa *Phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang melihat telepon genggamnya saat berbicara dengan orang lain, sibuk dengan *smartphonenya* dan mengabaikan komunikasi interpersonalnya.

Hal ini dapat dijelaskan pada penelitian yang dilakukan oleh Chotpitayasunondh & Douglas (2018) dimana perilaku *phubbing* (*phone snubbing*) tinggi maka akan mempengaruhi pola komunikasi, interaksi dan perasaan memiliki karena tindakan ketidakpedulian terhadap lingkungan

sekitar karena berfokus pada *smartphone*. Selain itu, Reza (2018) *Phubbing* dalam perspektif kesehatan mental dan studi psikologi, arti kata dari *phubbing* yang merupakan singkatan dari *snubbing* ponsel diartikan sebagai perilaku mengabaikan ketika berkomunikasi dengan orang lain dengan beralih ke *gadget* (ponsel, ponsel pintar, laptop dan lain-lain) hanya untuk memeriksa pesan, lihat media sosial dan buka *gadget* tanpa tujuan apapun.

Berdasarkan pengertian *phubbing* di atas jadi, *phubbing* adalah perilaku mengabaikan lawan bicara karena terlalu berkonsentrasi dengan *smartphone* tanpa tujuan apapun.

2. Aspek-aspek *Phubbing*

Chotpitayasunondh & Douglas (2018) menjelaskan bahwa terdapat tiga aspek dari *phubbing*:

a. Nomofobia (*Nomophobia*)

Seseorang takut lepas dari ponsel sebagai rasa takut berada diluar kontak ponsel dan dianggap sebagai fobia *modern* sebagai efek samping dari interaksi antara manusia, teknologi informasi dan komunikasi khususnya *smartphone*.

b. Konflik Antarpribadi (*Interpersonal Conflict*)

konflik yang dirasakan antara diri sendiri dan orang lain.

c. Kesendirian (*Self-Isolation*)

menggunakan telepon untuk melarikan diri dari kegiatan sosial dan mengisolasi diri dari orang lain.

d. Pengakuan Masalah (*Problem Acknowledgement*)

berkaitan dengan pengakuan bahwa individu memiliki masalah *phubbing*.

3. Faktor yang mempengaruhi *Phubbing*

Karadag dkk (2015) menjelaskan bahwa terdapat 2 faktor dari *phubbing*:

a. Gangguan Komunikasi (*Communication Disturbance*)

Seberapa sering individu mengganggu komunikasi tatap muka nya dengan menggunakan ponsel.

b. Obsesi Telepon (*Phone Obsession*)

Mebutuhkan ponsel dilingkungan yang tidak melibatkan interaksi tatapmuka.

A. Pengertian Remaja

Masa Remaja adalah masa peralihan dalam rentang kehidupan manusia, menghubungkan masa kanak-kanak dan masa dewasa (Santrock, 2006). Pada sebuah penelitian, Remaja menghabiskan waktu rata-rata 103 menit per hari untuk interaksi yang berarti dengan sahabat dibandingkan dengan hanya 28 menit per hari dengan orang tua (Santrok, 2006). Tugas perkembangan pada masa remaja dipusatkan pada sikap dan pola perilaku yang kekanak-kanakan dan mengadakan persiapan untuk menghadapi masa dewasa.

Salah satu tugas perkembangannya ialah mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan belajar bergaul dengan teman sebaya atau orang lain, baik secara individual maupun kelompok.(Jahja, 2012). Menurut Devito (2015) Komunikasi interpersonal yang efektif dapat menunjukkan ada pemahaman yang sama atas pesan yang disampaikan pada saat komunikasi berlangsung antara komunikator. Selain itu, aspek yang menjadikan komunikasi interpersonal berjalan efektif yang mana satu diantaranya adalah manajemen interaksi dan orientasi pada orang lain. Manajemen interaksi dalam komunikasi ditunjukkan oleh tidak adanya pelaku komunikasi yang merasa diabaikan.

Namun, Remaja identik dengan *smartphone* yang hampir 24 jam berada ditangan dan sangat sibuk mengakses internet.*Smartphone* dijadikan pelarian untuk menghindari ketidaknyaman di keramaian biasanya disebut *awkward silent*.Biasanya dilakukan saat di lift, naik bus atau pergi ke pesta.Serta merasakan perasaan cemas jika tidak menggunakannya dalam beberapa jam.Hingga, Saat jam pelajaran dikelas, sering mengecek *smartphone* yang ada di sakunya.(Youarti, 2018).

Lockhart (2016) menyatakan Teknik Persuasif dari Teknologi, artinya teknologi dirancang agar membuat orang takut ketinggalan zaman. Teknik persuasif ini terdiri dari *Reciprocity*, memberikan timbal balik jika pengguna ikut mempromosikan, *Social Proof* , menimbulkan keinginan karena orang lain menggunakan, *Scarcity* penggunaa dipaksa cepat bereaksi karena status

“kelangkaan” misalnya : durasi *Instagram Stories* yang hanya 24 jam. Ini menyebabkan remaja sering mengecek *smartphone* yang ada di sakunya.

Pada remaja Generasi Z, *Phubbing* semakin mewabah, karena pada generasi ini, mereka lahir dengan fasilitas yang sangat memanjakan, terbiasa berteman dengan banyak orang melalui media sosial. Mereka tidak terlalu memiliki kecakapan yang baik untuk bersosialisasi secara langsung. Karena semua informasi yang diinginkan dapat dipenuhi dari layar yang ada didepannya. (Yusnita, 2017). Remaja yang melakukan *phubbing* dalam situasi lingkungan sosial kemungkinan besar menggunakan *smartphone* untuk membaca komentar di jejaring media sosial, melihat foto, mengikuti berita dan peristiwa terkini, dan untuk berbagi kejadian sehari-hari. (Karadag dkk. 2015). Dengan menyakiti orang lain dengan cara mengabaikan dan lebih terfokus pada *smartphon*enya, seorang remaja akan dianggap apatis serta rawan terkena konflik dengan teman sebayanya.. (Yusnita, 2017).

B. *Phubbing* terhadap Kualitas Persahabatan Mahasiswa psikologi Universitas Negeri Padang.

Persahabatan terjalin karena adanya hubungan atau ikatan saling mengerti, saling membutuhkan dan saling mengerti. Santrock (2006) mengatakan bahwa persahabatan merupakan hubungan antar individu yang ditandai dengan keakraban, saling percaya, menerima satu dengan yang lain, mau berbagi perasaan, pemikiran dan pengalaman, serta kadang-kadang melakukan aktivitas bersama. Pada sebuah penelitian Santrok (2006), Remaja

menghabiskan waktu rata-rata 103 menit per hari untuk interaksi yang berarti dengan sahabat dibandingkan dengan hanya 28 menit per hari dengan orang tua.

Salah satu faktor yang menentukan persahabatan yang berkualitas menurut Suyono & Nugraha (2012) adalah komunikasi yang berkualitas. Komunikasi sangat penting dalam suatu hubungan persahabatan. Terutama Komunikasi interpersonal yang kurang baik dapat menyebabkan pertikaian dalam persahabatan. Hasil penelitian Christiareni & Nashori (2018) mengatakan hubungan positif antara komunikasi interpersonal dan kualitas persahabatan. Semakin tinggi tingkat komunikasi interpersonal seseorang, persahabatan semakin berkualitas. Sebaliknya, semakin rendah komunikasi interpersonal seseorang, persahabatan kurang berkualitas.

Menurut Devito (2015) Komunikasi interpersonal yang efektif dapat menunjukkan ada pemahaman yang sama atas pesan yang disampaikan pada saat komunikasi berlangsung antara komunikator. Selain itu, aspek yang menjadikan komunikasi interpersonal berjalan efektif yang mana satu diantaranya adalah manajemen interaksi dan orientasi pada orang lain. Manajemen interaksi dalam komunikasi ditunjukkan oleh tidak adanya pelaku komunikasi yang merasa diabaikan.

Menurut Karadag dkk (2015) Mengarahkan pandangan ke ponsel selama percakapan memiliki dampak negatif afiliasi, kedekatan, dan

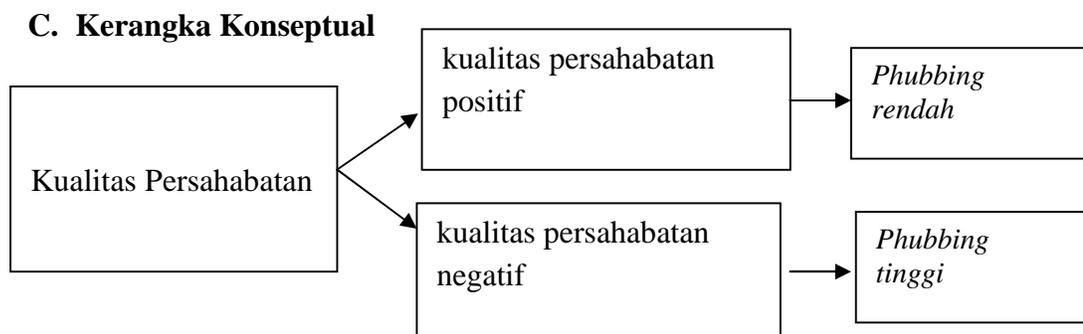
percakapan menjadi kurang intim. Istilah tersebut disebut dengan *phubbing*. "Tindakan melecehkan seseorang dalam lingkungan sosial dengan melihat ponsel bukannya memperhatikan lawan bicara dan berinteraksi dengannya.

Menurut Hanika (2015) bahwa *phubbing* muncul atas ketergantungan manusia terhadap *smartphone* sehingga orang menjadi lebih apatis terhadap lingkungan, karena terlalu fokus pada apa yang ada didalam genggamannya dilakukan ketika sedang makan atau kumpul bersama dengan keluarga, pasangan, sahabat dan teman. *Phubbing* merupakan akibat dari kecanduan media sosial, kecanduan *mobile games* dan kecanduan internet yang di akses melalui *smartphone* yang mana bisa mengakibatkan kecanduan *smartphone*. (Akbar, Dewanto & Wibowo, 2018) .

Individu yang memiliki kualitas persahabatan rendah cenderung merasa kesepian (Widyasari, 2015). Sejalan yang dikatakan oleh Baron dan Bryne (dalam Widyasari, 2015) kesepian itu merupakan kondisi tidak seimbang nya psikoemosional yang ditandai kosong dan hampa, kurang ikatan dengan orang lain. Sehingga, rendahnya persahabatan akan membuat individu mengalihkan dirinya pada kesibukkan-kesibukkan tertentu. Hasil Penelitian Drennan & Previte (2006) faktor situasional penyebab kecanduan ponsel antara lain, perasaan sedih, stress, bosan dan kesepian. Oleh karena itu, dengan mudah beralih ke ponsel saat merasa kesepian.

Hasil Penelitian dari Leung (dalam, Widyasari) menyatakan bahwa Individu dengan kualitas persahabatan yang rendah cenderung mengalami kecanduan ponsel, sebaliknya, individu dengan kualitas persahabatan yang tinggi cenderung memiliki tingkat kecanduan ponsel yang rendah.(Leung, dalam Widyasari 2015).

Berdasarkan penelitian tersebut dan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi kualitas persahabatan maka semakin rendah *phubbing* dan sebaliknya, semakin *tinggi* tingkat *phubbing* maka semakin buruk persahabatan.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang ingin dibuktikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ho : Tidak terdapat Pengaruh *phubbing* terhadap persahabatan pada mahasiswa psikologi Universitas Negeri Padang
2. Ha : Terdapat Pengaruh *phubbing* terhadap persahabatan pada mahasiswa psikologi Universitas Negeri Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dan hipotesis mengenai pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan mahasiswa Psikologi Universitas Negeri pada maka diperoleh kesimpulan berikut:

1. Secara umum tingkat kualitas persahabatan pada mahasiswa psikologi Universitas Negeri Padang berada pada kategori tinggi.
2. Secara umum tingkat *phubbing* pada mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Padang berada pada kategori sedang.
3. Hasil Penelitian menunjukkan terdapat pengaruh antara *phubbing* dengan kualitas persahabatan pada mahasiswa jurusan Psikologi UNP.

C. Saran

1. Secara Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan pada mahasiswa jurusan psikologi Universitas Negeri Padang memberikan sumbangkan ilmu psikologi khususnya Psikologi Sosial yang berkaitan dengan ada pengaruh yang signifikan antar*phubbing* dengan kualitas persahabatan.

2. Secara Praktis

a. Bagi subjek penelitian

Kepada mahasiswa agar mahasiswa tidak melakukan *phubbing* di lingkungan sosial terutama saat berkumpul bersama sahabat sehingga kualitas persahabatan tetap terjaga dan berkualitas baik dengan cara bercanda, bercerita bersama, dan melakukan hal-hal yang bermanfaat.

b. Bagi peneliti selanjutnya

Adapun saran bagi peneliti selanjutnya yang terkait dengan topik yang sama yaitu *phubbing* dengan kualitas persahabatan agar lebih mempertimbangkan menggunakan variabel lain agar lebih variatif seperti perbedaan antara jenis kelamin, atau lebih luas cakupan penelitiannya dan dapat merancang dan menciptakan alat ukur *phubbing* dan kualitas persahabatan sendiri sesuai dengan kebutuhan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2002). *Psikologi sosial*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aboud, F., & Mendelson M. J. (2012) . McGill Friendship Questionnaire â€“ Respondent's affection (MFQ-RA) . Measurement Instrument Database for the Social Science.Retrieved from www.midss.ie.
- Akbar, T.R., Dewanto S.I & Wibowo A. (2018). Mengenalkan Phubbing kepada remaja SMA melalui webseries.*Jurnal Rekmakna*.
- Alamudi, F, S, N, A. (2019) Sosial phubbing di kalangan mahasiswa fakultas psikologi Universitas Negeri Makassar.
- Afdal A., Alizamar A., Ifdhil., Ardi Z., Sukmawati I., Zikra., Ilyas A., Fikri, M., & Syahputra, Y.(2019). An analysis of phubbing behavior: preliminary research from counseling perspective.*Advances in Social Science, Education and Humanities Research*.295.
- Arianto.(2015). Menuju Persahabatan Melalui Komunikasi Antarpribadi Mahasiswa Beda Etnis (Studi Kasus di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tadulako).*KritisJurnal Sosial Ilmu Politik Universitas Hasanuddin*.1(2), 219 - 229.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJI).(2017). Infografis penetrasi & perilaku pengguna internet Indonesia.
- Azwar, S. (2008).*Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Bakalim, O. & Karckay A T. (2016). Friendship quality and psychological well-being: the mediating role of perceived social support. *International Online Journal of Education Science*, 4 (8) ,1-9.
- Baron, R.A, & Byrne, D.E (2004).*Social Psychology (10thed)*.USA:Pearson
- Balta, S., Emirtekin, E., Kircaburun, K & Griffiths,D.M. (2018). Neuroticism, trait of missing out, and phubbing:the mediating role of state fear of missing out and problematic instagram use. *Int J Ment Healt Addiction*.<https://doi.org/10.1007/s11469-018-9959-8>.
- Bragazzi, L, N., & Puente G, D (2014) A proposal for including nomophobia in the new DSM-V.*Psychology research and behavior management*. 7, 155-160.
- Berndt, J.T. (2002). Friendship quality and social development.*Psychological science*.11 (1),7-10.