

**PENGARUH *PHUBBING* TERHADAP KUALITAS PERSAHABATAN
PADA REMAJA DI *COFFESHOP***

SKRIPSI

Diajukan untuk Menyusun Skripsi S-1



Oleh:

Cut Sulfi Halizah
2009110047

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVESITAS MUHAMMADIYAH ACEH
BANDA ACEH
2025**

PENGESAHAN

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Aceh Dan Diterima Untuk Memenuhi Sebagian
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Pada Tanggal

03 FEB 2025

MENGESAHKAN
Fakultas Psikologi

Universitas Muhammadiyah Aceh

Dekan,

(Hanna Amalia, M.Psi., Psikolog)

Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Hanna Amalia, M.Psi., Psikolog

2. Nasrinah Hanim, M.Psi., Psikolog

3. Ayu Safira, M.Psi., Psikolog

4. Julia Aridhona, Msi

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cut SulfiHalizah

NPM : 2009110047

Fakultas : Psikologi

Menyatakan skripsi yang saya susun dengan judul **“Pengaruh Phubbing Terhadap Kualitas Persahabatan pada Remaja di Coffeshop ”** ini, secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya sanggup menerima segala sanksi sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Banda Aceh, 24 Januari 2025

Yang Menyatakan,



Cut Sulfi Halizah

NPM: 2009110047

MOTTO

“Jadilah pribadi yang selalu memiliki jiwa yang bersih, pikiran jernih dan tekad untuk mengubah masa depan menjadi lebih gemilang dengan kejujuran dan kerendahan hati”

-Cut Sulfi Halizah-



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Hidayah-Nya dan kasih sayangNya yang telah memberikan kesabaran, keteguhan, ketegaran, ilmu pengetahuan serta kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sehingga tepat pada waktunya. Shalawat beriring salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam jahiliyah ke alam islamiah dari alam kebodohan ke alam yan penuh dengan ilmu pengetahuan.

Karya Ini Ku Persembahkan Untuk:

Ayah dan Ibuku tercinta Teuku Tun Suri Tama dan Halimah yang telah menjadi motivator terhebat dalam hidupku, do'a dan ridhonya selalu menyertai agar mudah jalanku untuk meniti kehidupan di dunia dan akhirat. Dengan segenap rasa syukur, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar- besarnya kepada kedua orang tua ku, Ayah dan Ibu. Terimakasih atas kasih sayang, dukungan, dan doa yang tiada henti. Tanpa bimbingan dan pengorbanan kalian, saya tidak akan pernah sampai pada tahap ini. Kalian adalah motivasi utama dalam hidup ku. Semoga apa yang saya capai ini dapat menajdi kebanggaan bagi kalian.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sehingga tepat pada waktunya dengan judul “Pengaruh *Phubbing* Terhadap Kualitas Persahabatan pada Remaja di *Coffeshop*” Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam jahiliyah ke alam islamiah dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Tujuan penulisan penelitian ini dapat memberikan manfaat terutama bagi penulis sendiri dan kepada kita semua. Penulis menyadari sepenuhnya, tidaklah mudah bagi penulis untuk melakukan penulisan skripsi ini tanpa dukungan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Ibu Hanna Amalia, S. Psi., M. Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh dan sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan dan bimbingan dalam proses penulisan skripsi ini.
2. Ibu Julia Aridhona, S. Psi., M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan dan bimbingan dalam proses penulisan skripsi ini.
3. Ibu Nur Hasmalawati, S. Psi., M. Si sebagai Kepala Prodi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh.
4. Ibunda dan Ayahanda tercinta yang sangat saya muliakan dan banggakan Teuku Tun Suri Tama dan Halimah yang senantiasa memberikan do'a dan

ridho-Nya dalam setiap langkah kaki ini menuju perjuangan besar dan mendukung dalam proses penyelesaian skripsi ini.

5. Para Dosen dan Staf Akademik Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh.
6. Kepada saudara dan saudari tercinta saya yaitu Cut Anissa Pratiwi, Teuku Muhammad Raihan, Cut Syakira dan Teuku Kenzi Elvano yang selalu menyemangati saya dalam proses pembuatan skripsi ini.
7. Mohd Rofiqal Meyhasya yang selalu membantu, menghibur dan mendukung di setiap kondisi dan mampu membuat penulis menjadi pribadi yang lebih baik dan bijaksana terlebih dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepada responden dan juga Kupi Kaye sebagai tempat penelitian serta semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan serta jasanya kepada penulis baik selama penulis baik selama penelitian maupun dalam penyelesaian skripsi ini
9. Kepada Heriana Nofischa, Mawarni, Nanda Eliya, Thesya Windia Saputri, keluarga besar yang sudah banyak membantu dan juga kepada Blackpink, Baby Monster, BTS, IVE, Aespa dan juga Group K-Pop lain nya yang lagu nya sering saya dengarkan untuk menyemangati saya selama menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan hamba-Nya yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini. Akhirnya kepada Allah SWT kita sepatutnya berserah diri, tiada satu hal pun dapat terjadi tanpa keridhoan dan kehendaknya-Nya. Penulis sangat menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih

kehendaknya-Nya. Penulis sangat menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena sesungguhnya kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT. Untuk itu penulis mengharapkan kritik maupun saran yang bersifat positif dan membangun dari para pembaca sebagai pedoman penulis dalam perbaikan kuantitas dan kualitas di masa yang akan datang. Harapan penulis, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan juga untuk pihak-pihak yang bersangkutan, lingkungan akademik Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh, serta untuk segenap pembaca dan Masyarakat pada umumnya.

Aamiin Yaa Rabbal' Aalamiin.

Banda Aceh, 24 Januari 2025
Tertanda,



Cut Sulfi Halizah
NPM: 2009110047

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Keaslian Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 9
A. Phubbing	9
1. Pengertian <i>Phubbing</i>	9
2. Faktor-Faktor <i>Phubbing</i>	10
3. Aspek-Aspek <i>Phubbing</i>	13
B. Kualitas Persahabatan	16
1. Pengertian Kualitas Persahabatan	16
2. Faktor-Faktor Kualitas Persahabatan	18
3. Aspek-Aspek Kualitas Persahabatan	22
C. Remaja	24
D. Pengaruh <i>Phubbing</i> Terhadap Kualitas Persahabatan	25
E. Hipotesis Penelitian	28
 BAB III METODE PENELITIAN	 29
A. Identifikasi Variabel Penelitian	29
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	29
C. Populasi dan Sampel	29
D. Metode Pengumpulan Data	31
E. Validitas dan Reabilitas	33
1. Uji Validitas	33
2. Uji Reabilitas	34
F. Analisis Data	34
 BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	 37
A. Orientasi Kancah Penelitian	37
B. Persiapan Penelitian	37

1. Pengurusan Surat Izin Penelitian	37
2. Penyusunan Alat Ukur	38
C. Pelaksanaan Penelitian	38
D. Hasil Analisis Data dan Penelitian	39
E. Pembahasan	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 1 Bobot Penilaian Pernyataan <i>Favorable</i> dan <i>Unfavorable</i>	32
2. Tabel 2 <i>Blue Print</i> Skala <i>Phubbing</i>	32
3. Tabel 3 <i>Blue Print</i> Skala Kualitas Persahabatan.....	33
4. Tabel 4 Aitem <i>Phubbing</i>	40
5. Tabel 5 Hasil Diskriminasi Uji Coba Skala Kualitas Persahabatan	40
6. Tabel 6 Sesudah Pembuangan Aitem Kualitas Persahabatan	41
7. Tabel 7 Uji Reabilitas Sebelum Pembuangan Aitem X dan Y.....	42
8. Tabel 8 Uji Reabilitas Sesudah Pembuangan Aitem X dan Y.....	42
9. Tabel 9 Nilai Mean, SD <i>Phubbing</i>	43
10. Tabel 10 Aitem Norma Kategori	43
11. Tabel 11 Hasil Deskripsi <i>Phubbing</i>	43
12. Tabel 12 Aitem Nilai Mean, SD Kualitas Persahabatan.....	44
13. Tabel 13 Norma Pengkategorian	44
14. Tabel 14 Hasil Deskripsi Kualitas Persahabatan	45
15. Tabel 15 Hasil Uji Normalitas	46
16. Tabel 16 Hasil Uji Linieritas	46
17. Tabel 17 Hasil Koefisiensi Determinasi	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala <i>Try Out Phubbing</i>	55
Lampiran 2 Tabulasi Data <i>Try Out Skala Phubbing</i>	58
Lampiran 3 Reliabilitas Skala <i>Phubbing</i>	59
Lampiran 4 Skala <i>Try Out</i> Kualitas Persahabatan	61
Lampiran 5 Tabulasi Data <i>Try Out</i> Kualitas Persahabatan	63
Lampiran 6 Reliabilitas Skala Kualitas Persahabatan	64
Lampiran 7 Skala Penelitian.....	68
Lampiran 8 Tabulasi Data Penelitian	73
Lampiran 9 Hasil Statistik Deskriptif	77
Lampiran 10 Hasil Uji Normalitas	77
Lampiran 11 Hasil Uji Linieritas.....	78
Lampiran 12 Hasil Uji Regresi.....	78
Lampiran 13 Dokumentasi	79
Lampiran 14 SK Pembimbing.....	82
Lampiran 15 Surat Permohonan Izin Penelitian	83
Lampiran 16 Surat Keterangan Selesai Penelitian	84
Lampiran 17 Biodata.....	85



PENGARUH PHUBBING TERHADAP KUALITAS PERSAHABATAN DI COFFESHOP

Cut Sulfi Halizah

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh
Jl. Muhammadiyah No. 91, Batoh, Lueng Bata, Banda Aceh
cutsulfihalizah@gmail.com

ABSTRAK

Phubbing adalah tindakan seseorang yang mengabaikan individu lain di sekitarnya dengan memberikan perhatian lebih kepada ponsel atau perangkat digital ketika sedang bersosialisasi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan pada remaja di *coffeshop*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 112 remaja dari 156 populasi yang ada di *coffeshop*, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *accidental sampling* yaitu metode pemilihan sampel yang dilakukan secara tidak sengaja dan dilakukan berdasarkan kebetulan atau ketersediaan subjek yang dapat diakses di tempat dan waktu tertentu. Pengambilan data menggunakan metode skala *Likert* (*likert scale*), dengan menyebarkan kuesioner kepada subjek. analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan pada remaja di *coffeshop* dengan nilai *R Square* 0,527, nilai *F* 210,504 dan nilai *sig* 0,000. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan yang artinya hipotesis H_a diterima yaitu adanya pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan di *coffeshop* Banda Aceh yang bertepatan di KUPI KAYE. Sesuai dengan hasil nilai signifikan 0,000 atau nilai $p < 0,05$ yang artinya ada pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan sebesar 52% sedangkan sisanya 48% dipengaruhi variabel lainnya.

Kata Kunci: *Phubbing, Kualitas Persahabatan, Remaja*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era digital saat ini hampir semua aktivitas manusia melibatkan teknologi. Salah satunya yaitu menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi. Cara komunikasi juga semakin modern dan mengalami perubahan. *Smartphone* merupakan perangkat andalan yang dapat menyampaikan pesan dalam hitungan detik tanpa harus bertatap muka. Hal ini terbukti berdasarkan data pengguna *smartphone* pada tahun 2021 di Indonesia sebanyak 89,63% (Puslitbang Aptika IKP Kominfo, 2021).

Smartphone memberikan perubahan pola hidup, nilai, dan budaya (Ahn & Jung, 2016). *Smartphone* membuka kemungkinan dua orang berinteraksi di waktu dan tempat yang berbeda. Hubungan interpersonal menjadi lebih mudah dibangun dan dipertahankan (Augner & Hacker, 2012). Meskipun demikian, penggunaan ponsel pintar yang tidak tepat dapat memberikan dampak buruk bagi pengguna seperti dapat menimbulkan stres, depresi (Bitar, 2021), kecanduan ponsel dan interaksi sosial yang menjadi buruk (Ahn & Jung, 2016).

Remaja saat ini dimanapun selalu melibatkan *smartphone* dalam kesehariannya. Remaja masa kini termasuk generasi milenial yang jarang bisa hidup tanpa *smartphone*. Remaja juga menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi, bersenang-senang secara *online*, dan mengerjakan tugas sekolah (Alamiati & Rachaju, 2021). Sebagian besar masyarakat tertarik untuk kebutuhan sosial dan memenuhi kebutuhan dasar manusia (Silmi & Novita, 2022).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Siste (2020) menunjukkan bahwa 14,4% remaja di Indonesia mengalami adiksi internet selama pandemik COVID-19. Adiksi *smartphone* dan internet dapat diasosiasikan dengan perilaku *phone snubbing* atau *phubbing*. Adiksi internet memungkinkan munculnya perilaku *phubbing*, individu seringkali secara tidak sadar melakukan *phubbing* dan menganggapnya hal yang wajar (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016).

Phubbing merupakan suatu fenomena saat ini yang terjadi yaitu seseorang sibuk dengan *smartphone* ketika berhadapan dengan orang lain. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amelia (2019) *phubbing* adalah fenomena yang lebih banyak menggunakan ponsel daripada berinteraksi dengan lingkungan. Kriteria *phubbing* adalah orang yang terlalu fokus pada *smartphone* meskipun sedang berkumpul dengan teman-temannya termasuk remaja, selalu membawa *smartphone* kemana-mana, dan kemudian panik ketika tidak ada *smartphone* di sekitarnya.

Perilaku *phubbing* adalah tindakan mengabaikan orang lain pada lingkungan sosial dengan fokus terhadap ponselnya. Tindakan *phubbing* merupakan salah satu tindakan fokus pada ponselnya minimal selama 3 menit (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018).

Perilaku *phubbing* muncul karena kesulitan seseorang untuk jauh dari *smartphone* atau ponselnya sehingga memunculkan sifat pengabaian terhadap lingkungan di sekelilingnya, disebabkan karena fokus yang berlebihan pada *smartphone* ketika sedang menghabiskan waktu bersama secara langsung dengan teman, sahabat, pasangan ataupun keluarga (Ilham & Rinaldi, 2019).

Faktor yang mempengaruhi hubungan manusia salah satunya yaitu komunikasi, yang mana dapat mempengaruhi hubungan persahabatan antarmanusia mencakup gaya komunikasi, empati, kejujuran, dan kesediaan mendengarkan. Komunikasi yang positif dan empati dalam hubungan pertemanan dapat memperkuat ikatan emosional (Gottman & Silver, 2015). Komunikasi manusia tidak selalu dengan *smartphone*, penting untuk menjaga keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari untuk lebih fokus pada interaksi sosial secara langsung. Manusia diciptakan sebagai makhluk sosial. Dalam arti manusia tidak dapat hidup sendiri jika tidak adanya bantuan dari manusia yang lain. Termasuk bergaul dengan teman. Setiap individu bertindak serta berusaha untuk memenuhi kebutuhan yang lain (Abivian, 2022).

Hubungan persahabatan merupakan sebuah ikatan yang terbentuk atas dua atau lebih individu yang secara langsung maupun tidak langsung memiliki kesamaan yaitu keinginan untuk saling terhubung dalam berkomunikasi baik secara langsung ataupun tidak langsung, menghabiskan waktu bersama di berbagai situasi dan juga saling memberikan dukungan antara satu dan lainnya (Prabowo, 2021).

Bagwell dan Bukowski (2018) menjelaskan kualitas persahabatan sebagai sebuah ikatan hubungan yang terbentuk dan memiliki berbagai aspek dukungan, konflik, dan aspek kualitatif pertemanan yang dapat menentukan bagaimana sebuah hubungan persahabatan dapat berjalan dengan baik serta mampu menyelesaikan berbagai konflik yang dihadapinya.

Tinggi rendahnya kualitas persahabatan dapat diukur dari intensitas individu dalam berinteraksi baik secara langsung maupun tidak langsung dengan teman atau sahabatnya, tingginya intensitas dalam berinteraksi tersebut dapat memberikan kesempatan bagi mereka untuk lebih memahami antar sesamanya (Bagwell & Bukowski, 2018).

Penggunaan *smartphone* saat melakukan interaksi tatap muka secara langsung dapat menjadi masalah dan memberikan dampak negatif pada suatu hubungan persahabatan (Sun & Samp, 2021). Penggunaan *smartphone* yang berlebihan juga rentan menimbulkan kesalahpahaman dalam interaksi sosial (Alamianti & Rachaju, 2021).

Salah satu bentuk konflik yang dapat menjadi faktor rusaknya kualitas persahabatan pada remaja adalah dengan perilaku *phubbing* yaitu pengabaian lawan bicara dengan menggunakan *smartphone* (Sun & Samp, 2021). Seorang *phubber* mempunyai empat ciri, yaitu tidak bisa jauh dari *gadget* (*nomophobia*), konflik dengan orang lain karena penggunaan *gadget* (*interpersonal conflict*), melarikan diri dari aktivitas sosial (*self-isolation*), dan menyadari perilakunya merugikan orang lain namun tetap dilakukan (*problem acknowledgment*) (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Melihat banyaknya remaja yang masuk dalam ciri-ciri seorang *phubber*, peneliti melakukan observasi serta wawancara kepada remaja dengan inisial S salah satu pengunjung *coffeshop* pada 3 Februari 2024 yang hasilnya:

“Saya merasa asik di dunia teknologi sekarang, karena saya menemukan kenyamanan dan kebahagiaan di media sosial seperti *instagram* dan *tiktok* sehingga saya mengabaikan sahabat-sahabat saya maupun orang-orang di sekeliling saya.”

Setelah mewawancarai S, lalu peneliti melihat sekelompok remaja yang sedang reuni alumni tapi sibuk dengan *smartphone* mereka masing-masing, di situ peneliti langsung mendekati dan mewawancarai salah satu remaja tersebut yang berinisial U yang hasilnya:

*“Saya memang tipikal orang yang tidak terlalu suka dalam berkomunikasi secara langsung makanya saya lebih sering bermain *smartphone* dari pada melakukan percakapan tatap muka dan saya lebih banyak tertarik memainkan *smartphone* saya dari pada harus banyak ngobrol. Saya mengabaikan teman teman saya karena saya lebih nyaman bermain hp”.*

Setelah itu peneliti mewawancarai orang yang terkena dampak *phubbing* oleh orang yang melakukan *phubbing* yaitu teman nya sendiri yang berinisial O yang hasilnya:

*“Yang saya rasain ketika di *phubbing* gitu kek ga enak, ga ada kenyamanan untuk berbicara karena niat nya ngumpul bareng teman malah sibuk sendiri dengan *smartphone* jadinya ngerasa di abaikan”.*

Dari ke tiga remaja tersebut yang dapat disimpulkan bahwa, di saat bersama teman mereka sering bermain *smartphone*. Mereka terlalu asik dengan *smartphone* dan ada juga yang tidak terlalu suka berkomunikasi secara langsung tetapi saat ada teman yang berbicara, mereka tetap asik melihat *smartphone* masing-masing dan mengabaikan teman-temannya.

Sifat mengabaikan selama ini yang dilakukan oleh remaja sangat berdampak pada tingkat sosialnya, Dimana tujuan utama dari berkumpul untuk reuni, diskusi atau menambah keakraban sesama teman atau sahabat menjadi teralihkan oleh adanya pengaruh media sosial sehingga mengurangi tingkat kebersamaan remaja bersama teman maupun sahabatnya. Sehingga perilaku *phubbing* yang ada pada remaja sangat mempengaruhi kualitas persahabatan pada remaja. Berdasarkan

latar belakang yang telah di jelaskan, maka peneliti merasa perlu untuk meneliti dan mengetahui mengenai pengaruh phubbing terhadap kualitas persahabatan pada remaja di *coffeeshop*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang penulis teliti adalah “Apakah terdapat pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan pada remaja di *coffeeshop*?

C. Keaslian Penelitian

1. Pranoto dan Walisyah (2023) meneliti tentang "Analisis Fenomena Perilaku *Phubbing* terhadap Rendahnya Kualitas Pergaulan Remaja di Kecamatan Hinai". Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara perilaku *phubbing* dengan kualitas persahabatan remaja di Pekanbaru dengan sampel penelitian berjumlah 348 responden yang diambil menggunakan teknik quota sampling. Hasil penelitian menunjukan terdapat hubungan negatif antara perilaku *phubbing* dengan kualitas persahabatan remaja di Kota Pekanbaru, hal ini bermakna semakin tinggi perilaku *phubbing*, maka semakin rendah kualitas persahabatan, sedangkan sebaliknya semakin rendah kualitas persahabatan. maka semakin tinggi perilaku *phubbing* pada remaja di Pekanbaru.
2. Tebi Heriandy, Ardian Adi Putra dan Nurul Aiyuda (2023) meneliti tentang "Perilaku *phubbing* dengan kualitas persahabatan remaja di Pekanbaru". Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan analisis *pearson product moment*. Sampel penelitian berjumlah 348 responden yang diambil

menggunakan teknik quota sampling. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan negatif antara perilaku *phubbing* dengan kualitas persahabatan remaja di Kota Pekanbaru, hal ini bermakna semakin tinggi perilaku *phubbing*, maka semakin rendah kualitas persahabatan, sedangkan sebaliknya semakin rendah kualitas persahabatan, maka semakin tinggi perilaku *phubbing* pada remaja di Pekanbaru.

3. Ilham dan Rinaldi (2019) meneliti tentang "Pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan pada mahasiswa psikologi UNP". Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan pada mahasiswa jurusan Psikologi Universitas Negeri Padang. Subjek penelitian berjumlah 116 orang yang diperoleh melalui teknik *purposive sampling*.. 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.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan di lakukan terletak pada subjek dan lokasi di lakukan penelitian, dalam penelitian ini subjek dan lokasi penelitiannya merupakan remaja tengah yang berada di *coffeshop*, sedangkan pada penelitian sebelumnya subjek dan lokasi nya yaitu mahasiswa di sebuah universitas dan juga mencakup satu kecamatan.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan pada remaja di *coffeshop*?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah pemahaman tentang pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan pada remaja saat berkumpul dengan sahabatnya khusus nya di *coffeshop*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat mengenai pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan pada remaja.

a) Bagi Remaja

Hasil Penelitian ini dapat menjadi suatu hal yang menambah wawasan dan informasi remaja mengenai *phubbing* terhadap kualitas persahabatan.

b) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil Penelitian ini dapat menjadi referensi, dan dapat di kembangkan lagi penelitiannya menjadi lebih baik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Phubbing*

1. Pengertian *Phubbing*

Menurut Solecki (2022) *phubbing* adalah perilaku mengabaikan orang di sekitar anda untuk fokus pada ponsel atau perangkat digital lainnya. *Phubbing* bisa terjadi dalam berbagai konteks sosial, baik ketika berkumpul dengan teman, keluarga, pertemuan, atau bahkan dalam situasi profesional. *Phubbing* berasal dari istilah *phone* dan *snubbing* artinya telepon dan menghina. Sedangkan menurut Chotpitayasunondh dan Douglas, (2018). Perilaku *phubbing* adalah tindakan mengabaikan orang lain pada lingkungan sosial dengan fokus terhadap ponselnya. Tindakan *phubbing* merupakan salah satu tindakan fokus pada ponselnya minimal selama 3 menit. Menurut Capilla Garrido (2021) Perilaku *phubbing* merupakan fenomena baru di seluruh dunia yaitu fokus dengan *smartphone* miliknya dan acuh terhadap sekitarnya.

Sementara menurut Karadag (2015) Perilaku *phubbing* merujuk pada tindakan seseorang yang mengabaikan individu lain di sekitarnya dengan memberikan perhatiannya lebih kepada ponsel atau perangkat digital ketika sedang bersosialisasi. *Phubbing* diidentifikasi sebagai kecanduan dunia maya yang terkini, kebiasaan ini dapat terjadi ketika individu secara berlebihan dan berulang kali mengecek ponselnya, memeriksa pemberitahuan media sosial, atau menanggapi pesan, sering kali secara impulsif atau secara otomatis tanpa adanya pemicu yang jelas.

Menurut Abivian (2022) Tindakan menyakiti orang lain dengan cara mengabaikan dalam interaksi sosial karena sibuk atau lebih berfokus pada *smartphone* disebut dengan perilaku *phubbing*. Menurut Balta, Emirtekin, Kircaburun, dan Griffiths (2020), perilaku *phubbing* didefinisikan sebagai perilaku pengabaian sosial yang mana seseorang lebih mengutamakan interaksi dengan ponsel atau perangkat digital dibandingkan dengan interaksi sosial tatap muka yang sedang berlangsung.

Berdasarkan penuturan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *phubbing* adalah istilah yang merujuk pada kebiasaan mengabaikan orang di sekitar dengan sengaja untuk fokus pada penggunaan *gadget*. Perilaku *phubbing* sering terjadi saat seseorang sibuk dengan perangkat elektroniknya dan mengabaikan interaksi langsung dengan orang lain yang ada di sekitarnya. Hal ini dapat memengaruhi komunikasi interpersonal, hubungan sosial, dan kualitas hubungan antarindividu. *Phubbing* dapat terjadi dalam berbagai situasi, seperti saat sedang makan bersama teman atau keluarga, saat sedang berbicara dengan seseorang, atau bahkan saat dalam pertemuan penting. Dampak dari *phubbing* dapat membuat orang yang diabaikan merasa tidak dihargai, merasa kesepian, atau bahkan menimbulkan konflik dalam hubungan.

2. Faktor-Faktor *Phubbing*

Menurut Chotpitayasunondh dan Douglas (2016), *phubbing* dapat disebabkan oleh berbagai faktor yang mempengaruhi seseorang untuk menomorsatukan penggunaan ponsel daripada interaksi sosial yang sedang berlangsung. Faktor-faktor tersebut meliputi:

a) *Internet addiction* (Kecanduan internet)

Kecenderungan untuk menggunakan internet secara kompulsif dapat menyebabkan individu lebih memilih untuk terus terhubung dengan dunia *online*.

b) *Fear of Missing Out* (FOMO)

Perasaan takut ketinggalan informasi atau kegiatan yang terjadi di media sosial dapat mendorong seseorang untuk senantiasa memeriksa perangkat mereka.

c) *Lack of self-control* (Kurangnya kontrol diri)

Beberapa individu memiliki kesulitan dalam mengendalikan impuls mereka untuk menggunakan *smartphone*, bahkan ketika tahu seharusnya mereka fokus pada interaksi sosial yang ada.

d) *Smartphone addiction* (Kecanduan *smartphone*)

Mirip dengan kecanduan internet, kecanduan *smartphone* merupakan ketergantungan terhadap perangkat itu sendiri dan aplikasi-aplikasi yang tersedia di dalamnya.

e) *Social anxiety* (Kecemasan sosial)

Phubbing bisa menjadi mekanisme untuk menghindari kecemasan yang ditimbulkan oleh interaksi sosial yang nyata, di mana individu merasa lebih aman di balik layar ponsel mereka.

Sedangkan menurut Balta, Emirtekin, Kircaburun dan Griffiths (2020), perilaku *phubbing* dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

a) Penggunaan *smartphone* bermasalah

Ketergantungan atau kebiasaan yang berlebihan terhadap *smartphone* hingga mengganggu aktivitas sehari-hari.

b) Ketakutan ketinggalan informasi (*Fear of Missing Out/FOMO*)

Rasa khawatir atau takut bahwa orang lain mungkin memiliki pengalaman yang menyenangkan yang tidak diikuti atau ketakutan untuk tidak terinformasi dengan peristiwa terkini yang terjadi di sekeliling atau di media sosial.

c) Dukungan sosial *online*

Mencari atau merasakan adanya dukungan dari komunitas atau jaringan di internet yang mungkin dianggap lebih menarik atau lebih mudah diakses dibanding interaksi sosial langsung.

d) Kecanduan media sosial

Rasa terikat yang kuat dan kebutuhan untuk terus-menerus mengakses media sosial yang bisa menginterupsi waktu yang seharusnya digunakan untuk interaksi tatap muka.

e) Regulasi diri yang kurang

Kesulitan untuk mengendalikan perilaku sendiri terkait dengan penggunaan teknologi, termasuk tidak mampu melawan dorongan untuk memeriksa ponsel.

f) Kepuasan hubungan romantis

Tingkat kepuasan dalam hubungan asmara yang rendah dapat menyebabkan seseorang lebih cenderung melakukan *phubbing*, mungkin sebagai cara untuk mencegah konflik atau mencari kepuasan emosional lainnya.

Sementara menurut Solecki (2022) faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* yaitu:

a) Kebiasaan Teknologi

Orang yang memiliki kebiasaan tinggi dalam menggunakan teknologi cenderung lebih sering melakukan phubbing. Kebiasaan ini termasuk seringnya memeriksa ponsel, media sosial, dan aplikasi pesan instan.

b) Kepuasan Sosial

Kepuasan dari interaksi sosial yang lebih rendah dalam kehidupan nyata dapat mendorong seseorang untuk lebih sering beralih ke dunia maya melalui perangkat elektronik.

c) Kebutuhan untuk Terhubung

Dorongan untuk selalu terhubung dengan dunia luar, seperti mengikuti berita atau update dari media sosial, dapat menyebabkan seseorang mengabaikan interaksi sosial di sekelilingnya.

Berdasarkan teori yang telah di jelaskan di atas dapat di simpulkan bahwa faktor penyebab munculnya *phubbing* dapat muncul dari berbagai hal. Namun, dapat diasumsikan bahwa ketiga teori tersebut mengidentifikasi faktor-faktor yang mengarah pada perilaku *phubbing*, yang berkisar dari faktor psikologis individu hingga faktor sosial, teknologi, kesadaran diri yang rendah dan keterampilan komunikasi yang tidak memadai juga sering dikaitkan dengan perilaku *phubbing*. Regulasi diri yang tidak kuat, kepuasan dalam hubungan romantis, dan kondisi kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan berkontribusi terhadap *phubbing*.

3) Aspek-Aspek *Phubbing*

Chotpitayasunondh, dan Douglas (2016) mengidentifikasi aspek-aspek perilaku *phubbing* sebagai berikut:

a) Frekuensi *phubbing*

Seberapa sering seseorang mengabaikan individu yang ada sedang bersamanya secara fisik untuk menggunakan ponsel. Hal ini mencakup berapa kali dalam satu periode seseorang cenderung untuk 'menyelam' ke dalam perangkat mereka selama interaksi sosial.

b) Intensitas *phubbing*

Tingkat keparahan atau kedalaman seseorang saat terlibat dalam *phubbing*, termasuk lamanya mereka fokus ke ponsel ketimbang interaksi sosial yang sedang berlangsung.

c) Pengabaian sosial karena ponsel

Ini adalah tindakan seseorang secara aktif mengesampingkan individu disekitarnya untuk memberikan perhatian kepada ponsel mereka. Ini adalah inti dari perilaku *phubbing*, dimana fokus seseorang beralih dari interaksi sosial ke ponsel.

d) Gangguan oleh ponsel

Cara di mana ponsel dapat mengganggu atau mengalihkan perhatian dari interaksi sosial yang sedang berlangsung. Termasuk pemberitahuan dari ponsel yang dapat menginterupsi percakapan atau komunikasi wajah-ke-wajah.

Sedangkan menurut Karadag (2015) mengeksplorasi konsep *phubbing*, perilaku mengabaikan individu yang ada di sekitar kita untuk memberikan perhatian pada ponsel atau perangkat digital. Aspek-aspek perilaku *phubbing* yang diidentifikasi meliputi:

a) Kecanduan internet dan *smartphone*

Ketergantungan berlebihan pada internet dan *smartphone* sering dikaitkan dengan *phubbing*.

b) Komunikasi yang tidak berperasaan dalam percakapan

Ini merujuk pada kurangnya kehadiran emosional dan perhatian selama percakapan, individu yang *phubbing* sering terlihat tidak tertarik atau kurang responsif selama interaksi sosial karena lebih fokus pada ponsel mereka.

c) Kekurangan dalam pengaturan diri

Individu yang kurang mengatur diri mungkin akan kesulitan dalam mengontrol penggunaan *smartphone* mereka dan lebih cenderung terlibat dalam *phubbing*.

d) Komunikasi yang diabaikan

Aspek ini mencakup perilaku mengabaikan orang lain dengan membiarkan panggilan masuk atau pesan teks mengganggu percakapan atau interaksi sosial.

e) Ketakutan ketinggalan informasi

Merupakan rasa takut untuk tidak *up-to-date* dengan informasi yang beredar di internet atau media sosial.

Menurut Abivian (2022) aspek-aspek yang mempengaruhi perilaku *phubbing* yaitu:

a) Frekuensi penggunaan *smartphone*

Tingginya frekuensi penggunaan *smartphone* untuk berbagai aktivitas seperti media sosial, email, dan permainan dapat meningkatkan kecenderungan seseorang untuk melakukan *phubbing*.

b) Kepuasan dari media sosial

Kepuasan yang didapat dari interaksi di media sosial dan aplikasi pesan instan sering kali lebih memuaskan dibandingkan interaksi tatap muka, yang dapat menyebabkan seseorang mengabaikan orang di sekelilingnya.

c) Kebutuhan untuk selalu terhubung

Kebutuhan yang kuat untuk selalu terhubung dengan informasi terbaru atau status media sosial dapat mengalihkan perhatian dari.

Berdasarkan berbagai teori di atas dapat disimpulkan bahwa *phubbing* adalah perilaku kompleks yang dipengaruhi oleh faktor psikologis pengguna dan perilaku pengguna ponsel mereka. *Phubbing* memiliki dampak negatif pada interaksi sosial dan relasi interpersonal, baik dalam konteks frekuensi dan intensitasnya. Aspek-aspek seperti kecanduan, pengaturan diri yang buruk, kurangnya kesadaran sosial dan FOMO memainkan peran penting dalam mendorong perilaku ini, dan kesadaran akan aspek-aspek ini dapat menjadi kunci untuk mengembangkan strategi dalam mengurangi dampak negatif dari *phubbing* dalam kehidupan sosial.

B. Kualitas Persahabatan

1. Pengertian Kualitas Persahabatan

Menurut Rabaglietti dan Ciairano (2008), kualitas persahabatan dapat dijelaskan berdasarkan beberapa dimensi yang mencakup kedalaman dan keintiman dalam hubungan, dukungan dan penghargaan yang saling diberikan antar sahabat, serta keberadaan konflik dan bagaimana cara mereka diatasi. Dalam konteks ini, kualitas persahabatan yang tinggi ditandai dengan adanya interaksi

yang erat dan pengalaman berbagi yang mendalam, yang mempromosikan kepercayaan dan pemahaman bersama. Sahabat yang memiliki hubungan berkualitas sering kali menunjukkan kemampuan untuk saling mendukung baik secara emosional maupun instrumental, dan merayakan kesuksesan satu sama lain.

Menurut Selfhout, Branje, Delsing, Terbogt, dan Meeus (2009) mereka mengungkapkan bahwa kualitas persahabatan adalah multidimensional dan termasuk aspek-aspek seperti keintiman, dukungan, kepuasan, serta keterlibatan dalam konflik. Dalam hal ini, persahabatan yang berkualitas tidak hanya dinilai saat kondisi harmonis, tetapi juga saat terjadi konflik. Menurut Way (2013) kualitas persahabatan sering didefinisikan dengan orang yang menjalin hubungan persahabatan yang dimana memiliki hubungan yang erat dan emosi positif antar teman dalam mendukung kesehatan mental dan emosional remaja. Dia mengidentifikasi bahwa selama masa remaja, persahabatan yang berkualitas tinggi dapat menyediakan platform bagi individu untuk mengeksplorasi identitas mereka, mengembangkan kepercayaan, dan belajar bagaimana menjalin hubungan yang intim dan mendukung.

Patricia Noller (2013) mendefinisikan persahabatan yang berkualitas yaitu dimana setiap individu dapat merasa nyaman untuk berbagi pikiran, perasaan, dan pengalaman tanpa takut di hakiminya atau disalahpahami. Noller menekankan pentingnya komunikasi yang efektif dan keterampilan interpersonal dalam membangun dan memelihara persahabatan yang berkualitas. Persahabatan yang berkualitas tinggi sering dihubungkan dengan hasil-hasil yang positif bagi remaja, seperti peningkatan harga diri, penurunan tingkat kecemasan dan depresi.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kualitas persahabatan merujuk pada tingkat kedalaman, kejujuran, kepercayaan, dan dukungan yang ada dalam hubungan persahabatan antara dua individu atau lebih. Persahabatan yang berkualitas biasanya ditandai oleh saling pengertian, kepercayaan, rasa hormat, kerjasama, dan komunikasi yang terbuka. Dalam persahabatan yang berkualitas, setiap individu merasa diterima dan dihargai apa adanya. Mereka saling mendukung dalam masa sulit, berbagi kebahagiaan dalam momen-momen penting, dan saling memahami tanpa menghakimi. Kejujuran dan kepercayaan menjadi fondasi utama dalam persahabatan yang berkualitas.

2. **Faktor-Faktor Kualitas Persahabatan**

Menurut Noller (2013), beberapa faktor penting sering dikaitkan dengan kualitas persahabatan yang baik, beberapa faktor yang dikenal mempengaruhi kualitas persahabatan meliputi:

a) Intimasi

Mengacu kepada kedekatan emosional dan kemampuan untuk berbagi perasaan serta pemikiran pribadi dengan teman.

b) Dukungan sosial

Kemampuan teman untuk memberikan dukungan, baik secara emosional maupun instrumental, ketika diperlukan.

c) Kepercayaan

Adanya kepercayaan satu sama lain dalam persahabatan adalah penting untuk menciptakan hubungan yang tahan lama dan mendalam.

d) Komunikasi

Kemampuan untuk berkomunikasi dengan jujur dan terbuka, serta memecahkan konflik dengan cara yang sehat, sangat penting dalam pertemanan yang berkualitas.

e) Kesetiaan

Komitmen untuk tetap mendukung dan loyal kepada teman, bahkan dalam situasi sulit.

f) Kesamaan

Persahabatan sering berkualitas tinggi ketika ada kesamaan minat, nilai, atau pengalaman hidup.

g) Rasa Hormat

Menghargai teman dan memperlakukan mereka dengan cara yang respek merupakan bagian penting dari pertemanan yang sehat.

Sedangkan menurut Rabaglietti dan Ciairano (2008) faktor-faktor yang dianggap penting dalam persahabatan selama masa remaja meliputi:

a) Keterikatan (*Attachment*)

Kemampuan untuk membina hubungan yang aman dan mendukung dengan teman, yang sering berasal dari pola keterikatan yang dikembangkan selama masa kanak-kanak dengan orang tua atau pengasuh.

b) Kepercayaan dan kepuasan persahabatan

Rasa percaya terhadap teman dapat meningkatkan kepuasan dalam persahabatan karena mengurangi ketidakpastian sosial dan kecemasan.

c) Kemiripan

Kesamaan dalam minat, nilai-nilai, dan perilaku seringkali menjadi perekat yang memungkinkan persahabatan berkembang dan bertahan.

d) Dukungan sosial

Memberikan dan menerima dukungan sosial baik secara emosional maupun instrumental adalah aspek penting dari persahabatan berkualitas.

e) Saling ketergantungan dan resiprositas

Rasa persahabatan tumbuh ketika ada keseimbangan pemberian dan penerimaan ketika satu orang tidak merasa seperti dia hanya satu-satunya yang memberikan atau menerima dalam hubungan tersebut.

f) Manajemen konflik

Kemampuan untuk menyelesaikan perselisihan dan pertentangan secara konstruktif tanpa merusak ikatan emosional yang ada.

g) Ruang privasi

Menghormati privasi dan kebutuhan akan ruang pribadi teman juga penting untuk menjaga kualitas persahabatan.

h) Komunikasi

Kemampuan untuk berkomunikasi secara terbuka, jujur, dan efektif merupakan kunci dari persahabatan yang sehat.

i) Kedekatan emosional

Kedalaman emosional dalam persahabatan termasuk kemampuan untuk membagikan perasaan, pengalaman, dan kerentanan tanpa takut dihakimi.

Menurut Selfhout (2009) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kualitas persahabatan adalah :

a) Dukungan emosional dan instrumental

Kualitas persahabatan sering kali diukur berdasarkan sejauh mana teman memberikan dukungan emosional dan instrumental. Dukungan emosional mencakup pemahaman, empati, dan penghiburan, sedangkan dukungan instrumental mencakup bantuan praktis dan materi.

b) Kepuasan dan kebahagiaan dalam persahabatan

Kepuasan dalam persahabatan berkaitan dengan perasaan bahagia dan puas dalam hubungan persahabatan. Faktor ini mencakup sejauh mana individu merasa dihargai dan diterima dalam persahabatan mereka.

c) Kualitas komunikasi

Komunikasi yang efektif dan terbuka adalah aspek penting dari kualitas persahabatan. Ini mencakup kemampuan untuk berbicara secara jujur dan mendengarkan dengan penuh perhatian.

d) Kedekatan emosional

Kedekatan emosional dalam persahabatan termasuk tingkat intimasi dan kepercayaan yang dibangun antara teman. Ini melibatkan kemampuan untuk berbagi perasaan pribadi dan mempercayai satu sama lain.

e) Kesamaan minat dan aktivitas

Teman yang memiliki minat dan hobi yang sama lebih cenderung untuk memiliki hubungan yang berkualitas.

Kesimpulan dari ketiga ahli menekankan bahwa persahabatan yang berkualitas bergantung pada interaksi yang positif, konstruktif, dan saling mendukung di antara individu-individu yang terlibat.

3. Aspek-Aspek Kualitas Persahabatan

Noller (2013) dalam konsep kualitas persahabatan, Noller mencakup aspek-aspek seperti:

a) Dukungan sosial

Kualitas persahabatan dipengaruhi oleh persepsi individu tentang seberapa baik teman mereka memberikan dukungan emosional, instrumental, dan informasi.

b) Kepercayaan

Merupakan komponen esensial dalam persahabatan di mana kedua pihak memiliki keyakinan bahwa temannya akan bersikap jujur dan bertindak demi kepentingan terbaik mereka.

c) Kesetiaan

Aspek ini berkaitan dengan harapan bahwa teman akan mendukung satu sama lain dalam situasi sulit dan tidak akan mengkhianati kepercayaan atau persahabatan.

Sedangkan menurut Way (2013), terdapat empat aspek kualitas persahabatan :

a) Saling memahami

Persahabatan yang berkualitas melibatkan pemahaman antar teman, di mana mereka dapat saling mengerti, meresapi, dan menerima perbedaan satu sama lain.

b) Saling mendukung

Teman yang baik memberikan dukungan emosional dan praktis dalam keadaan sulit, menciptakan ikatan yang erat dan saling percaya.

c) Keintiman emosional

Persahabatan yang berkualitas memungkinkan adanya keterbukaan dan keintiman dalam berbagi perasaan, sehingga teman dapat merasa nyaman dan terhubung secara emosional.

d) Rasa keadilan dalam hubungan:

Aspek ini menekankan pentingnya adanya rasa keadilan dan keseimbangan dalam memberikan dan menerima dukungan, serta saling berkontribusi untuk menjaga hubungan seimbang dan adil.

Menurut Berndt (2012) aspek-aspek yang mempengaruhi kualitas persahabatan adalah :

a) Dukungan Sosial

Teman memberikan dukungan emosional seperti empati dan pengertian, serta dukungan instrumental seperti bantuan praktis. Ini membantu individu mengatasi stres dan kesulitan dalam kehidupan mereka.

b) Kedekatan emosional

Kedekatan emosional mencakup seberapa dalam hubungan emosional antara teman, termasuk tingkat kepercayaan, keintiman, dan kemampuan untuk berbagi perasaan pribadi.

Kesimpulan dari ketiga tokoh di atas secara keseluruhan, persahabatan yang berkualitas tinggi memberikan dukungan emosional yang signifikan, menciptakan

kepuasan, memperkuat ikatan melalui komunikasi yang efektif dan minat bersama, serta menjaga hubungan yang stabil dan setia, yang semua nya berkontribusi pada perkembangan sosial dan psikologis individu.

C. Remaja

Remaja tengah (usia 15-18 tahun) didefinisikan sebagai periode transisi yang ditandai oleh interaksi antara tiga domain utama: biologis, kognitif, dan sosio-emosional (Santrock, 2003) . Tugas perkembangan utamanya berakar pada perubahan kognitif yang pesat, yaitu berkembangnya kemampuan berpikir abstrak dan hipotetis (tahap operasional formal). Kemampuan baru ini mendorong remaja untuk secara sistematis mengkritik nilai-nilai yang ada dan memicu tugas sosio-emosional yang krusial, seperti memperjuangkan kemandirian dari orang tua dan mengalihkan loyalitas emosional kepada kelompok teman sebaya. Bagi Santrock, perubahan kognitif adalah mesin yang menggerakkan perubahan sosial dan emosional pada fase ini.

Hurlock (1980) mendefinisikan remaja sebagai individu dalam masa peralihan, di mana mereka bukan lagi anak-anak namun belum diakui sepenuhnya sebagai orang dewasa. Status yang ambigu ini menghasilkan ciri khas seperti emosi yang tidak stabil, perilaku yang tidak konsisten, dan pandangan yang tidak realistis. Tugas perkembangan menurut Hurlock bersifat sangat praktis dan konkret, berfokus pada penyesuaian diri untuk memasuki dunia dewasa. Tugas-tugas ini meliputi pencapaian kemandirian emosional dari orang tua, penerimaan kondisi fisik, kemampuan membina hubungan dengan lawan jenis, serta menginternalisasi nilai-nilai dan tanggung jawab sosial orang dewasa.

Sedangkan Erikson (1968) memandang masa remaja sebagai tahap kelima dalam perkembangan psikososial, yang ditandai oleh krisis inti: Identitas vs. Kebingungan Peran (*Identity vs. Role Confusion*). Definisi remaja menurutnya berpusat pada pertanyaan eksistensial, "Siapa Aku?". Tugas perkembangan utamanya bukanlah serangkaian tugas konkret, melainkan satu perjuangan psikologis fundamental untuk menjelajahi berbagai peran, nilai, dan keyakinan guna membentuk rasa diri (*sense of self*) yang koheren dan stabil.

Kesimpulannya, ketiga ahli memberikan pandangan yang saling melengkapi. Hurlock mendeskripsikan *apa* yang terjadi pada remaja—gejolak emosi dan perilaku transisi yang dapat diamati. Santrock menjelaskan *bagaimana* hal itu terjadi, dengan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir abstrak yang baru berkembang menjadi pemicu konflik kemandirian dan pergeseran fokus sosial. Sementara itu, Erikson memberikan jawaban *mengapa* semua ini penting, dengan menyatakan bahwa seluruh gejolak tersebut merupakan manifestasi dari tugas psikologis yang lebih dalam, yaitu perjuangan fundamental untuk membangun sebuah identitas pribadi yang akan menjadi fondasi bagi kehidupan dewasa.

D. Pengaruh *Phubbing* terhadap kualitas persahabatan

Menurut Solecki (2022) *phubbing* adalah perilaku mengabaikan orang di berbagai konteks sosial baik ketika berkumpul dengan teman, keluarga, atau dalam situasi tertentu lainnya yang di sebabkan terlalu fokus pada ponsel, sedangkan menurut Karadag (2015), perilaku *phubbing* merujuk pada tindakan seseorang yang mengabaikan individu lain di sekitarnya dengan memberikan

perhatian lebih pada ponsel ketika sedang bersosialisasi. Aspek yang mempengaruhi perilaku *phubbing* menurut Karadag (2015) yaitu kecanduan internet dan *smartphone*, komunikasi yang tidak berperasaan dalam percakapan karena kurangnya kehadiran emosioanal dan perhatian selama percakapan, kekurangan daalam pengaturan diri sehingga kesulitan mengontrol penggunaan *smartphone*. komunikasi yang di abaikan, dan ketakutan ketinggalan informasi. Dampak dari *phubbing* yaitu dapat mempengaruhi hubungan dari komunikasi karena orang yang di *phubbing* dapat merasa di abaikan dan di anggap tidak penting.

Menurut Rabaglietti dan Ciairano (2008), kualitas persahabatan dijelaskan berdasarkan beberapa dimensi yang mencakup kedalaman dan keintiman dalam hubungan, dukungan dan penghargaan yang saling diberikan antar sahabat, serta keberadaan konflik dan bagaimana cara mereka diatasi. Dalam konteks ini, kualitas persahabatan yang tinggi ditandai dengan adanya interaksi yang erat dan pengalaman berbagi yang mendalam, yang mempromosikan kepercayaan dan pemahaman bersama.

Noller mendefinisikan persahabatan yang berkualitas yaitu dimana setiap individu dapat merasa nyaman untuk berbagi pikiran, perasaan, dan pengalaman tanpa takut di hakimi atau di salahpahami, pentingnya komunikasi yang efektif dan keterampilan interpersonal dalam membangun dan memelihara persahabatan yang berkualitas. Persahabatan yang berkualitas tinggi sering dihubungkan dengan hasil-hasil yang positif bagi remaja, seperti peningkatan harga diri, penurunan tingkat kecemasan dan depresi, dan peningkatan kesejahteraan umum.

Aspek yang mempengaruhi kualitas persahabatan menurut Way (2013) yaitu adanya rasa saling memahami, saling mendukung dalam keadaan sulit sehingga menciptakan hubungan yang erat dan saling percaya, keintiman sosial dalam berbagi perasaan susah dan senang, dan rasa keadilan dalam hubungan.

Kesimpulan yang dapat di ambil dari pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan yaitu *phubbing* dapat berdampak negatif pada kualitas persahabatan remaja karena menyebabkan gangguan dalam komunikasi dan interaksi sosial antar teman. Ketika seorang remaja terlalu fokus pada *smartphone* mereka saat bersama teman, hal ini dapat membuat teman merasa diabaikan dan tidak dihargai. Akibatnya, hubungan persahabatan bisa menjadi kurang berkualitas karena kurangnya perhatian dan keterlibatan emosional antara remaja.

Phubbing juga dapat mempengaruhi kepercayaan dan kedekatan antar remaja dalam persahabatan. Ketika seseorang terus-menerus terlibat dalam *phubbing*, hal ini bisa membuat teman merasa tidak nyaman atau merasa seperti prioritas mereka tidak dihargai. *Phubbing* juga dapat mengurangi kualitas komunikasi antara remaja. Ketika penggunaan *smartphone* lebih diutamakan daripada berinteraksi langsung dengan teman, hal ini bisa menghambat komunikasi verbal dan non-verbal yang penting dalam membangun hubungan yang sehat dan bermakna.

Komunikasi yang kurang efektif akibat *phubbing* dapat mengurangi pemahaman dan dukungan antar teman, serta meningkatkan ketegangan dan konflik dalam hubungan persahabatan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *phubbing* memiliki dampak negatif pada kualitas persahabatan remaja

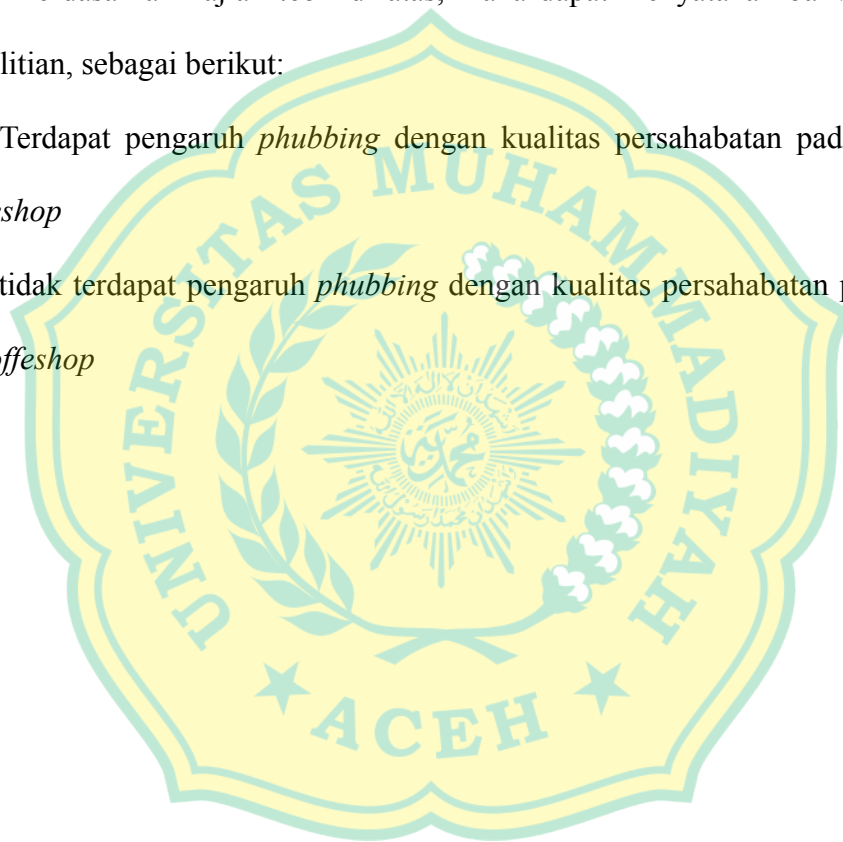
karena mengganggu interaksi sosial, kepercayaan, kedekatan, komunikasi, dan keterlibatan emosional antar teman. Penting bagi remaja untuk menyadari dampak buruk *phubbing* dan memprioritaskan interaksi langsung dan kualitas hubungan persahabatan.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori di atas, maka dapat menyatakan bahwa hipotesis penelitian, sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh *phubbing* dengan kualitas persahabatan pada remaja di *coffeshop*

Ho: tidak terdapat pengaruh *phubbing* dengan kualitas persahabatan pada remaja di *coffeshop*



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (X): *Phubbing*
2. Variabel Terikat (Y): Kualitas Persahabatan

B. Definisi Operasional

1. *Phubbing*

Phubbing adalah tindakan mengabaikan individu yang ada di sekitar untuk memberikan perhatian pada ponsel atau perangkat digital. *Phubbing* diukur berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Karadag (2015) yaitu kecanduan internet dan *smartphone*, komunikasi yang tidak berperasaan, kekurangan dalam pengaturan diri, komunikasi yang diabaikan, ketakutan ketinggalan informasi.

2. Kualitas Persahabatan

Menurut Way (2013) kualitas persahabatan adalah orang yang menjalin hubungan persahabatan yang memiliki hubungan yang erat dan emosi positif antar teman dalam mendukung kesehatan mental dan emosional remaja, terdapat beberapa aspek-aspek kualitas persahabatan yaitu saling memahami, saling mendukung, keintiman emosional, rasa keadilan dalam hubungan.

C. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah umum yang terdiri atas subjek yang dinilai oleh peneliti memenuhi kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan

oleh peneliti untuk dipelajari lalu ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian ini populasi yang akan diteliti adalah para remaja tengah yang berada di *coffeshop*, dengan jumlah populasi yang telah di dapatkan tergantung pada hari di lakukan penelitian yaitu 156 orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian yang dimiliki oleh populasi yang memenuhi karakteristik penelitian yang telah ditetapkan oleh peneliti (Sugiyono, 2015). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Tekhnik accidental sampling* yaitu metode pemilihan sampel yang dilakukan secara tidak sengaja atau tanpa perencanaan yang matang, pemilihan sampel dilakukan berdasarkan kebetulan atau ketersediaan subjek yang dapat diakses di tempat dan waktu tertentu (Sugiyono, 2017) di karenakan jumlah populasi di *coffeshop* tempat penelitian belum diketahui secara pasti.

Dalam penelitian ini, untuk memastikan bahwa ukuran sampel yang diambil cukup besar untuk representatif, namun tidak terlalu besar sehingga menghemat sumber daya maka perhitungan sampel menggunakan rumus slovin dengan tingkat toleransi kesalahan sebesar 5% yang di uraikan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Ket:

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Batas kesalahan maksimal dalam pengambilan sampel yang telah ditetapkan (5%)

Maka:

$$n = \frac{156}{1 + (5\%)^2}$$

$$n = \frac{156}{1 + 156 (0,0025)}$$

$$n = \frac{156}{1 + 0,39}$$

$$n = \frac{156}{1,39}$$

$$n = 112$$

Berdasarkan perhitungan di atas, didapatkan bahwa jumlah sampel sebesar 112 dari 156 jumlah remaja di *Coffeshop* di Banda Aceh.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode kuesioner (angket). Sugiyono (2016) memaparkan kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Penelitian ini menggunakan penskalaan model likert. Menurut Sugiyono (2016) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang berupa pernyataan yang disajikan dalam bentuk pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Pernyataan *favorable* merupakan pernyataan yang mendukung indikator pada variabel sementara pernyataan *unfavorable* merupakan pernyataan yang tidak mendukung indikator pada variabel yang diteliti (Azwar,

2014). Pilihan jawaban yang akan digunakan dalam kuesioner berupa pilihan jawaban Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Penilaian butir *favorable* bergerak dari angka 4 (SS), 3 (S), 2 (TS), 1 (STS). Penilaian butir *unfavorable* bergerak dari angka 1 (SS), 2 (S), 3 (TS), 4 (STS).

Tabel 1
Rincian Skor Alat Ukur

Kategori Respon	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
STS	1	4
TS	2	3
S	3	2
SS	4	1

1. Skala *Phubbing*

Penyusunan skala *phubbing* ini berdasarkan teori Karadag (2015), yang terdiri dari beberapa aspek perilaku *phubbing* yaitu: kecanduan internet dan *smartphone*, komunikasi yang tidak berperasaan, kekurangan dalam pengaturan diri, komunikasi yang di abaikan, ketakutan ketinggalan informasi. Berdasarkan masing-masing aspek tersebut, dapat dirumuskan:

Tabel 2
Blue Print Skala *Phubbing*

No	Aspek	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Jumlah	Bobot
1	Kecanduan internet dan <i>smartphone</i>	4	4	8	20%
2	Komunikasi yang tidak berperasaan dalam percakapan	4	4	8	20%
3	Kekurangan dalam pengaturan diri	4	4	8	20%
4	Komunikasi yang di abaikan	4	4	8	20%
5	Ketakutan ketinggalan informasi	4	4	8	20%
Total		20	20	40	100%

2. Skala Kualitas Persahabatan

Penyusunan skala *phubbing* ini berdasarkan teori Way (2013), yang terdiri dari beberapa aspek kualitas persahabatan yaitu: saling memahami, saling mendukung, keintiman emosional, rasa keadilan dalam hubungan. Berdasarkan masing-masing aspek tersebut, dapat di rumus kan:

Tabel 3
Blue Print Kualitas Persahabatan

No.	Aspek	Favorable	Unfavorable	Jumlah	Bobot
1	Saling memahami	5	5	10	25%
2	Saling mendukung	5	5	10	25%
3	Keintiman emosional	5	5	10	25%
4	Rasa keadilan dalam hubungan	5	5	10	25%
Total		20	20	40	100%

E. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti valid, dapat dipercaya atau ketepatan. Sugiyono (2017) memaparkan uji validitas digunakan untuk menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Uji validitas ini dilakukan untuk mengukur apakah data yang telah didapat setelah penelitian merupakan data yang valid atau tidak dengan menggunakan alat ukur yang digunakan (kuesioner).

Validitas isi (*content validity*) menunjukkan sejauh mana item-item yang dilihat dari isinya dapat mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur. Validitas isi alat ukur ditentukan melalui pendapat profesional (*professional judgement*) atau dosen pembimbing dalam proses telaah soal sehingga item-

item yang telah dikembangkan memang mengukur (representatif) bagi apa yang dimaksudkan untuk diukur (Suryabrata, 2000).

2. Uji Reliabilitas

Menurut Djaali (2020), reliabilitas berasal dari kata *reliability* yaitu sejauh mana hasil dari suatu pengukuran dapat dipercaya. Kemudian Djaali (2020), menjelaskan bahwa suatu alat ukur dikatakan reliabel jika dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama, diperoleh hasil ukur yang relatif sama selama aspek yang diukur dalam diri subjek belum berubah. Perhitungan reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan formula *Alpha Cronbach*, yaitu metode yang digunakan untuk mengukur reliabilitas suatu tes yang mengukur sikap atau perilaku dan dikatakan reliabel apabila nilai *Alpha Cronbach* >0.70 (Azwar, 2014). Uji reliabilitas dalam penelitian ini juga menggunakan bantuan dari program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*).

F. Teknik Analisis Data

Hipotesis dan tujuan penelitian ini yaitu untuk mencari pengaruh, maka data yang diperoleh akan diuji dengan uji asumsi berupa uji normalitas dan uji linieritas terlebih dahulu sebagai syarat agar penelitian dapat dilakukan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu uji yang digunakan untuk menunjukkan bahwa data yang digunakan berasal dari populasi atau sampel

yang normal. Uji normalitas memiliki tujuan mengetahui data yang terkumpul apakah berdistribusi normal atau tidak. Data yang baik adalah data yang memiliki pola seperti layaknya distribusi normal yang stabil dan tidak menyimpang ke kanan maupun ke kiri (Santoso, 2017). Uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan teknik *Kolmogrov Smirnov Test* dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 24.0 for windows dengan ketentuan apabila nilai signifikansi >0.05 , maka data tersebut berdistribusi normal. Sementara apabila nilai signifikansi berada <0.05 , maka data yang digunakan tidak berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Sugiyono (2016) memaparkan bahwa uji linearitas digunakan di dalam penelitian dengan tujuan untuk mengetahui apakah variabel X atau variabel bebas memiliki hubungan yang linear (hubungan seperti garis lurus) dengan variabel Y atau variabel terikat secara signifikan. Pada tahapan uji linearitas peneliti menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 24.0 for windows dengan menggunakan *Test For Linearity*. Dua variabel dikatakan memiliki hubungan yang linier apabila nilai signifikansi *deviation from linearity* $>0,05$, sementara jika nilai signifikansi *deviation from linearity* berada <0.05 , maka tidak terdapat hubungan yang linier secara signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat (Raharjo, 2018).

2. Uji Hipotesis

Setelah uji asumsi terpenuhi, selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis untuk melihat seberapa berpengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan. Pada uji hipotesis, peneliti melakukan uji regresi yaitu:

a. Uji Regresi

Pada uji regresi di dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji regresi sederhana dikarenakan variabel bebas (X) di dalam penelitian ini hanya satu yaitu *phubbing*, sehingga tidak diperlukan dilakukannya uji regresi berganda yang diperuntukkan bagi penelitian yang memiliki variabel bebas (X) lebih dari satu.

Tujuan dilakukannya uji regresi linear sederhana adalah untuk mengetahui pengaruh dari satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji regresi linear sederhana diuji bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 24.0 for windows dengan ketentuan jika nilai $p < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sebaliknya, jika nilai $P > 0,05$, maka H_a ditolak dan H_o diterima (Ghozali, 2016).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Orientasi Kancan Penelitian

Orientasi kancan adalah tahapan yang di lalui sebelum melaksanakan penelitian yang bertujuan untuk mengenal kancan penelitian yang lebih spesifik serta mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian yang akan di lakukan untuk mendapatkan informasi tentang fenomena-fenomena permasalahan yang akan di teliti. penelitian ini mengenai Pengaruh *Phubbing* Terhadap Kualitas Persahabatan pada Remaja di *Coffeshop*. Sasaran penelitian ini adalah remaja yang berada di *coffeshop* yang berlokasi di Kupa kaye Jl. Dr. Mohd Hasan, Batoh, kec. Lueng Bata, Kota Banda Aceh.

B. Persiapan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah melakukan persiapan untuk menghindari kesalahan yang tidak di inginkan dalam proses penelitian. Di mulai dengan melakukan observasi dan wawancara pada beberapa sasaran subjek penelitian di lokasi penelitian yang dituju. Setelah melakukan observasi dan wawancara awal, peneliti menyusun alat ukur yang akan digunakan dalam pengambilan data penelitian, setelah itu mengurus surat izin untuk melakukan uji coba (*try out*) alat tes dan perizinan melakukan penelitian, selanjutnya melakukan proses penelitian sampai selesai.

1. Pengurusan Surat Izin Penelitian

Pengurusan surat izin ini diperlukan sebagai langkah formal dalam melakukan penelitian yang dapat memberikan kelulusan bagi peneliti. Untuk

mengambil data yang dikeluarkan oleh Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh dengan nomor surat 002/UM.M6/F/2025 pada tanggal 7 Januari 2025. Surat tersebut ditunjukkan kepada pihak pengelola Kupu Kaye dan juga telah di setujui oleh owner Kupu Kaye dengan nomor surat 11.01/KK-BA/01/2025.

2. Penyusunan Alat Ukur

Skala yang di ukur dalam penelitian ini adalah skala *Phubbing* dan skala Kualitas Persahabatan dengan menggunakan skala *likert* sebagai alat ukur. Aitem skala *Phubbing* disusun berdasarkan aspek- aspek yang di kemukakan oleh Karadag (2015) sebanyak 40 aitem. Sedangkan aitem skala Kualitas Persahabatan di susun berdasarkan aspek-aspek yang di kemukakan oleh Way (2013) yang terdiri dari 40 aitem.

C. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini di lakukan di Kupu Kaye Banda Aceh dalam kurun waktu 7 (tujuh) hari. Uji coba skala penelitian ini dilakukan kepada 40 orang remaja yang di pilih secara acak. Selanjutnya penelitian dilakukan kepada 112 orang remaja di Kupu Kaye yang di lakukan secara acak.

Pembagian skala penelitian dilakukan dengan cara membuat kuesioner yang di bagikan di kertas yang telah di buat kepada 112 orang remaja di Kupu Kaye. Setelah skala terkumpul dan terisi lalu peneliti melakukan olah data menggunakan program SPSS (*Statistic Program for Social Science*) versi 24. 0 for windows.

Hambatan yang di jumpai dalam pelaksanaan penelitian yaitu peneliti harus mengeluarkan waktu selama 7 (tujuh) hari untuk menyebarkan kuesioner kepada

remaja yang berada di Kupa Kaye, hal ini dilakukan untuk mendapatkan subjek penelitian yang tepat yaitu remaja tengah yang melakukan *phubbing* dan menanyakan hubungan tentang persahabatan dengan temannya untuk memastikan adanya kualitas persahabatan di antara mereka. Peneliti menyikapi nya dengan melakukan pendekatan melalui observasi dan wawancara terlebih dahulu dengan subjek yang di tuju.

D. Hasil Penelitian

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji Validitas bertujuan untuk mengetahui kelayakan pada sebuah aitem. Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan *expert judgement* yaitu dosen pembimbing yang akan menilai dan menyarankan aitem-aitem mana yang akan di uji. Setelah itu peneliti menyusun dan memperbaiki aitem-aitem yang ada kemudian dosen pembimbing mengatakan bahwa aitem pada variable tersebut valid maka dapat dilakukan penelitian.

b. Diskriminasi Aitem Uji Coba

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan aitem valid yang layak pakai pada *Phubbing* sebanyak 40 aitem dan tidak ada aitem yang gugur. Hasil analisis data aitem skala *Phubbing* dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 4
Aitem phubbing

No	Aspek	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Jumlah	Bobot
1	Kecanduan internet dan <i>smartphone</i>	1, 3, 5, 7	2, 4, 6, 8	8	20%
2	Komunikasi yang tidak berperasaan	9, 11, 13, 15	10, 12, 14, 16	8	20%
3	Kekurangan dalam pengaturan diri	17, 19, 21, 23	18, 20, 22, 24	8	20%
4	Komunikasi yang di abaikan	25, 27, 29, 31	26, 28, 30, 32	8	20%
5	Ketakutan ketinggalan informasi	33, 35, 37, 39	34, 36, 38, 40	8	20%
Total		20	20	40	100%

Ket: Tidak ada aitem yang gugur

Sedangkan untuk skala Kualitas Persahabatan dari 40 aitem tersisa 39 aitem dan 1 aitem yang gugur. Hasil analisis data aitem skala kualitas persahabatan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5
Hasil Analisis Diskriminasi Aitem Skala Kualitas Persahabatan Valid Gugur

No	Aspek	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Jumlah	Bobot
1	Saling memahami	1, 3, 5, 7	2, 4, 6, 8, 10	10	25%
2	Saling mendukung	11, 13, 15, 17, 19	12, 14, 16, 18, 20	10	25%
3	Keintiman emosional	21, 23, 25, 27, 29	22, 24, 26, 28, 30	10	25%
4	Rasa Keadilan dalam hubungan	31, 33, 35, 39	32, 34, 36, 38, 40	10	25%
Total		20	20	40	100%

Ket: Nomor yang di cetak tebal merupakan aitem yang tidak valid

Tabel 6
Hasil Analisis Diskriminasi Aitem Skala Kualitas Persahabatan Sesudah
Aitem Tidak Valid Dibuang Gugur

No.	Aspek	Valid	Gugur	total
1	Saling memahami	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	-	10
2	Saling mendukung	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	-	10
3	Keintiman emosional	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29	30	10
4	Rasa keadilan dalam hubungan	31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40	-	10
Total		39		40

c. Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil dari uji reliabilitas dari kedua skala yang telah diujikan oleh peneliti menunjukkan bahwa dari masing-masing skala memiliki tingkat realibilitas untuk skala *Phubbing* 0,967 sedangkan skala Kualitas Persahabatan 0,935 yang sebelum dilakukan penghapusan item-item yang tidak valid. Setelah dilakukan penghapusan item-item yang tidak valid, jumlah yang tersisa dari masing-masing skala memiliki tingkat realibilitas untuk skala *Phubbing* 0,967 karena tidak ada aitem yang gugur sedangkan skala Kualitas Persahabatan tetap 0,935 karena hanya 1 aitem yang terbuang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Phubbing* dan Kualitas Persahabatan pada peneliian ini, memiliki tingkat realiabilitas yang sangat baik (handal) dan layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel 7
Uji Realiabilitas
Sebelum Item Tidak Valid Dibuang
Reliability Statistics

	Cronbach's Alpha	N of Items
<i>Phubbing</i>	0.967	40
Kualitas Persahabatan	0.935	40

Sumber: olah data SPSS versi 27 for window

Tabel 8
Uji Realiabilitas
Sesudah Item Tidak Valid Dibuang
Reliability Statistics

	Cronbach's Alpha	N of Items
<i>Phubbing</i>	0.967	40
Kualitas Persahabatan	0.935	39

Sumber: olah data SPSS versi 24.0 windows 2024

2. Deskripsi Subjek dan Data Penelitian

a. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah remaja tengah laki-laki dan perempuan yang berusia 15-17 tahun di *Coffeshop* tepat nya di Kupi Kaye banda Aceh. Populasi subjek penelitian adalah 156 remaja tengah, penentuan jumlah subjek pada penelitian ini menggunakan *tekhnik simple random sampling* dimana subjek yaitu remaja tengah di ambil secara acak dalam polulasi yang berjumlah 112 remaja tengah.

b. Deskripsi Data Penilaian

1) Kategori Hasil Skala *Phubbing*

Deskripsi data penilaian untuk mengetahui karakteristik data yang berkaitan dengan penilaian yang dilakukan table yang dibawah ini:

Tabel 9
Nilai Mean dan SD Variabel *Phubbing*

Mean	Minimum	Maksimum	StandarDeviasi
<i>Phubbing</i> 116.41	79	151	13.603

Sumber: Olah data SPSS 24.0 for Windows, tahun 2024

Proses selanjutnya adalah melakukan klasifikasi dengan menggunakan standar sebagai berikut:

Tabel 10
Norma Pengkategorian

No.	Tingkatan/Kategori	Skor
1.	Rendah	$X < (M-1.SD)$
2.	Sedang	$X < (M-1.SD) \leq X(M+1.SD)$
3.	Tinggi	$(M+1.SD) \leq X$

Berdasarkan standar yang tertera pada tabel, dapat diketahui skor untuk masing-masing kategori sebagai berikut:

Tabel 11
Hasil Deskripsi Variabel *Phubbing*

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	Rendah	$X < 101$	13	12%
2.	Sedang	$102 \leq X 130$	83	74%
3.	Tinggi	$131 \leq X$	16	14%
Total			112	100 %

Dari hasil deskripsi variabel *phubbing* di atas, dapat diketahui rentang frekuensi deskripsi data untuk masing-masing kategori. Ditemukan bahwa terdapat 13 orang dengan persentase 12% dalam kategori rendah, 83 orang dengan persentase 74% dalam kategori sedang, dan 16 orang dengan persentase 14% dalam kategori tinggi. Dari total 112 remaja tengah yang diteliti, sebanyak 83 remaja tengah atau 74% di antaranya memiliki kecenderungan *phubbing* pada

kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas memiliki kecenderungan *phubbing* yang tidak terlalu tinggi maupun rendah.

2) Kategori Hasil Skala Kualitas Persahabatan

Penjelasan tentang data penelitian disajikan untuk mengidentifikasi karakteristik data utama yang terkait dengan penelitian. Seperti variabel *phubbing* sebelumnya, peneliti juga membagi variabel kualitas persahabatan menjadi tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Deskripsi data didapatkan dari nilai mean (M) dan standar deviasi (SD). Nilai mean dan SD dari variabel kualitas persahabatan antara lain sebagai berikut:

Tabel 12
Nilai Mean dan SD Variabel Kualitas Persahabatan

Kualitas Persahabatan	Mean	Minimum	Maksimum	Standar Deviasi
	113,42	70	150	15,512

Sumber: Olah data SPSS 24.0 for Windows, tahun 2024

Proses selanjutnya adalah melakukan klasifikasi dengan menggunakan standar sebagai berikut:

Tabel 13
Norma Pengkategorian

No.	Tingkatan/Kategori	Skor
1.	Rendah	$X < (M-1.SD)$
2.	Sedang	$X < (M-1.SD) \leq X(M+1.SD)$
3.	Tinggi	$(M+1.SD) \leq X$

Berdasarkan standar yang tertera pada tabel, dapat diketahui skor untuk masing-masing kategori sebagai berikut:

Tabel 14
Hasil Deskripsi Variabel Kualitas Persahabatan

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1. Rendah		$X < 96$	14	12,5%
2. Sedang		$97 \leq X < 129$	84	75%
3. Tinggi		$130 \leq X$	14	12,5%
Total			112	100 %

Dari hasil deskripsi variabel kualitas persahabatan di atas, dapat diketahui rentang frekuensi data untuk masing-masing kategori. Ditemukan bahwa terdapat 14 orang dengan persentase 12,5% dalam kategori rendah, 84 orang dengan persentase 75% dalam kategori sedang, dan 14 orang dengan persentase 12,5% dalam kategori tinggi. Dari total 112 orang remaja tengah yang di teliti, sebanyak 84 orang remaja tengah atau 75% diantaranya memiliki kecenderungan kualitas persahabatan pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas memiliki kecenderungan kualitas persahabatan yang tidak terlalu tinggi maupun rendah.

3. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini, dilakukan pengujian normalitas menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov* untuk mengevaluasi sebaran data dalam suatu kelompok dan menentukan apakah distribusinya bersifat normal atau tidak (Santoso, 2017). Hasil uji normalitas penelitian ini dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 15
Hasil Uji Normalitas

Variabel	Nilai Kolmogorov	Nilai Sig
Phubbing	0.079	0.081
Kualitas Persahabatan	0.072	0.200

Sumber: Olah data SPSS 24.0 For windows, tahun 2024

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas dapat dilihat bahwa hasil uji normalitas variabel *phubbing* menunjukkan nilai 0,079 dengan nilai signifikansi $p=0,081$ dan kualitas persahabatan menunjukkan nilai 0,072 dengan nilai signifikansi $p=0,200$ yang artinya kedua variabel tersebut berdistribusi normal, karena nilai signifikansi $p > 0,05$. Dengan demikian uji asumsi normalitas data pada dua variabel penelitian telah terpenuhi.

b. Uji Linieritas

Pada penelitian ini, di lakukan uji linieritas menggunakan metode *Test for Linierity* untuk mengevaluasi apakah terdapat hubungan linier yang signifikan antara dua variabel. Hubungan antara kedua variabel di anggap linier jika nilai signifikansi $p < 0,05$, sedanhgkan jika nilai signifikansi $p > 0,05$, maka hubungan dianggap tidak linier. Hasil uji linieritas penelitian ini du jelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 16
Hasil Uji Linieritas

Variabel	Nilai F	Nilai Sig
Phubbing	210,505	0.000
Kualitas Persahabatan		

Sumber: Olah data SPSS 24.0 For Windows, tahun 2024

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai F yang diperoleh sebesar 210,504 dengan nilai signifikansi p sebesar 0,000 jadi $p < 0,05$, sehingga kedua variabel memiliki hubungan linear. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara variabel *phubbing* dan variabel kualitas persahabatan menunjukkan bahwa memenuhi uji asumsi.

4. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana pengaruh variabel *phubbing* terhadap kualitas persahabatan.

Tabel. 17
Hasil Koefisien Determinasi

Variabel	R Square	Nilai Sig
Phubbing Kualitas Persahabatan	0,527	0,000

Sumber: Olah data SPSS 24.0 For Windows, tahun 2024

Hasil dari olah data yang dilakukan pada SPSS di atas menunjukkan bahwa nilai R Square adalah 0,527, artinya adalah *phubbing* mempengaruhi kualitas persahabatan sebesar 52,7% sedangkan sisanya 48% di pengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

E. Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan yang artinya hipotesis H_a diterima yaitu: adanya pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan di *coffeshop* Banda Aceh yang bertepatan di Kupi Kaye. Sesuai dengan hasil nilai signifikan 0,000 atau nilai $p < 0,05$ yang artinya ada pengaruh *phubbing* terhadap kualitas

persahabatan. Pengaruh sebesar 52% sedangkan sisanya 48% di pengaruhi variabel lainnya.

Terkait hasil kategorisasi data penelitian yang didapatkan dari total 112 remaja tengah yang diteliti, dapat diamati bahwa tingkat pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan pada remaja sangat bervariasi. Hasil kategorisasi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar remaja memiliki tingkat pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan pada remaja dalam kategori yang baik.

Hal ini ditentukan berdasarkan hasil kategorisasi penelitian dimana, 13 remaja atau 12% memiliki tingkat pengaruh *phubbing* yang rendah, sedangkan 83 remaja atau 74% memiliki tingkat pengaruh *phubbing* yang sedang, dan 16 remaja atau 14% memiliki tingkat pengaruh *phubbing* yang tinggi. Kemudian, untuk kategorisasi penelitian pada variabel kualitas persahabatan terdapat 14 atau 12,5% remaja yang rendah, sedangkan 84 atau 75% memiliki kualitas persahabatan yang sedang, dan sisanya 14 remaja atau 12,5% remaja memiliki tingkat kualitas persahabatan yang tergolong tinggi. Hal ini dapat diinterpretasikan sebagai indikasi bahwa remaja memiliki kualitas persahabatan yang mendukung dan memiliki *phubbing* tinggi.

Mayoritas remaja di *coffeshop* Banda Aceh memiliki tingkat pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pengaruh ketika memiliki *phubbing* terhadap kualitas persahabatan tidak begitu baik dan tidak begitu buruk.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pranoto dan Walisyah 2023 tahun 2023 menunjukkan terdapat hubungan negatif antara perilaku *phubbing* dengan kualitas persahabatan remaja di kota Pekanbaru, Artinya semakin tinggi perilaku *phubbing*, maka semakin rendah kualitas persahabatan. Hasil penelitian yang dilakukan Dina Julia Ilham dan Rinaldi pada tahun 2019 menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara *phubbing* dengan kualitas persahabatan pada mahasiswa psikologi Universitas Negeri Padang yang hasil penelitiannya terdapat 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.

Selain itu, hasil pengamatan awal peneliti di *coffeshop* Banda Aceh khusus nya di Kupu Kupu kualitas persahabatan pada remaja terlihat kurang nya keintiman emosional dalam berkomunikasi secara langsung, padahal makin banyak komunikasi yang diberikan semakin kelihatan kualitas persahabatan yang dimiliki. Kualitas persahabatan ini serta menjadi salah satu faktor yang menentukan persahabatan yang berkualitas. Akan tetapi kenyataan yang peneliti temukan remaja di *coffeshop* Banda Aceh berkumpul namun tidak lepas dari melakukan *phubbing* sehingga menyebabkan rendah nya kualitas persahabatan. Banyak remaja yang suka melakukan komunikasi yang tidak berperasaan terhadap temannya saat sedang berkumpul di *coffeshop*, mereka lebih senang bermain *game*, dan bahkan mengabaikan teman nya saat sedang berbicara sehingga menyebabkan pengabaian secara langsung dari temannya.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis data yang dilakukan menghasilkan bahwa *phubbing* berpengaruh terhadap kualitas persahabatan *coffeshop* Banda Aceh, yang dimana semakin tinggi tingkat *phubbing* yang dilakukan maka semakin rendah kualitas persahabatan. Nilai koefisien regresi menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, nilai *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel senilai $11,066 > 1,65882$. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *phubbing* (X) dan Kualitas Persahabatan (Y) pada remaja di *Coffeshop* Banda Aceh.

Kategorisasi data penelitian yang dilakukan pada 112 remaja di *Coffeshop* Banda Aceh memiliki tingkat pengaruh *phubbing* yang berpengaruh terhadap kualitas persahabatan pada remaja sangat bervariasi. Hal ini ditentukan berdasarkan hasil kategorisasi penelitian dimana, 13 remaja atau 12% memiliki tingkat pengaruh *phubbing* yang rendah, sedangkan 83 atau 74% memiliki tingkat pengaruh *phubbing* yang sedang, dan 16 remaja atau 14% memiliki tingkat pengaruh *phubbing* yang tinggi. Kemudian, untuk kategorisasi penelitian pada variabel kualitas persahabatan terdapat 14 atau 12,5% remaja yang rendah, sedangkan 84 atau 75% memiliki tingkat kualitas persahabatan yang dan sisanya 14 remaja atau 12,5% remaja memiliki tingkat kualitas

persahabatan yang tergolong tinggi, *phubbing* mempengaruhi kualitas persahabatan sebesar 52,7% sedangkan sisanya 48% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan, maka peneliti ingin memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Remaja

Saran bagi remaja untuk selalu membangun komunikasi yang baik dan hindari melakukan *phubbing* agar menciptakan hubungan yang lebih bermakna dan fokus lah pada interaksi langsung untuk menghargai momen bersama orang-orang terdekat di sekitar, karena komunikasi yang baik dapat menentukan kualitas persahabatan yang baik.

2. Peneliti Selanjutnya

- a. Untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk menggali lebih dalam faktor-faktor yang mempengaruhi *phubbing* di kalangan remaja dan mengembangkan strategi yang lebih efektif untuk mengurangi dampak negatifnya terhadap hubungan sosial.
- b. Pada peneliti selanjutnya diharapkan menjadi bahan referensi pelengkap bagi peneliti selanjutnya dan dapat digunakan sebagai salah satu sumber data untuk penelitian selanjutnya mengenai *phubbing* dan kualitas persahabatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abivian, M. (2022). Gambaran Perilaku Phubbing dan Pengaruhnya terhadap Remaja pada Era Society 5.0. *Prophetic: Profesional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 5(20) 155-164.
- Ahn, J., & Jung, Y. (2016). The common sense of dependence on smartphone: A comparison between digital natives and digital immigrants. *New Media 34 and Society*, 18(7). Doi: 10.1177/14614448
- Alamianti, D., & Rachaju, R. D. K. (2021). Realitas Phone Snubbing pada Pergaulan Remaja.. *Jurnal Audience*, 4(02). <https://doi.org/10.33633/ja.v4i2.4256>
- Amelia, T., Despitasi, M., Sari, K., & Putri, D. S. K. (2019). phubbing, penyebab dan dampaknya pada mahasiswa fakultas kesehatan Indonesia. *Jurnal Ekologi Kesehatan*, 18(2), 122–134.
- Augner, C., & Hacker, G. W. (2012). Associations between problematic mobile phone use and psychological parameters in young adults. *International Journal of Public Health*, 57(2). Doi: 10.1007/s00038-011-0234-z
- Azwar, Saifuddin. (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bagwell, C. L., & Bukowski, W. M. (2018). Friendship in childhood and adolescence: Features, effects, and processes. *The Oxford Handbook of Child Development and Developmental Psychology*. Oxford University Press
- Balta, S., Emirtekin, E., Kircaburun, K., & Griffiths, M. D. (2020). Neuroticism, trait anxiety, and mindfulness as predictors of compulsive social media use: A mediated moderation analysis. *Psychiatry Research*, 290, 113097. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.113097>.
- Berndt, T. J. (2012). "Friendship Quality and Social Development". *Current Directions in Psychological Science*, 21(4), 250-254. <https://doi.org/10.1177/096372141244467>
- Bitar, Z., Hallit, S., Khansa, W., & Obeid, S. (2021). Phubbing and temperaments among young Lebanese adults: The mediating effect of self-esteem and emotional intelligence. *BMC Psychology*, 9(1). Doi: 10.1186/s40359-021-00594-7
- Bukowski, W., Newcomb, A., & Hurthup, S. (2017). The Dynamics of Friendship Quality: A Study in Ancient Times. *Friendship Studies Journal*, 20(3), 312-326.
- Capilla Garrido, E., Issa, T., Gutiérrez Esteban, P., & Cubo Delgado, S. (2021a). A descriptive literature review of phubbing behaviors. *Heliyon*, 7(5). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07037>.

- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *Computers in Human Behavior*, 63, 9-18. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.018>.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018a). The effects of “phubbing” on social. *Journal of Applied Social Psychology*. <https://doi.org/10.1111/jasp.12506>. *Journal of Applied Social Psychology*.
- Djaali, (2020) *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. W. W. Norton.
- Ghozali. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gottman, J. M. & Silver, N. (2015). *The Seven Principles for Making Marriage Work*.
- Heriandy, T., & Putra, A. A. (2023). *Perilaku phubbing dengan kualitas persahabatan remaja di Pekanbaru*. *MEDIAPSI*, 9(1), 4-13.
- Hurlock, E. B. (1980). *Developmental Psychology: A Life-Span Approach*. McGraw-Hill.
- Ilham, D. J., & Rinaldi, R. (2019). Pengaruh phubbing terhadap kualitas persahabatan pada mahasiswa psikologi UNP. *Jurnal Riset Psikologi*, 2019(4).
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., Çulha, I., & Babadağ, B. (2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(2), 60–74. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.005>
- Noller, Patricia. (2013). *Friends, Lovers, and Groups: Key Relationships in Adolescence*. John Wiley & Sons.
- Prabowo, M. R. (2021). *Hubungan gaya kelekatan dengan kualitas persahabatan pada remaja (pada siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandar Lampung)*.
- Pranoto, B., & Walisyah, T. (2023). Analisis Fenomena Perilaku Phubbing terhadap Rendahnya Kualitas Pergaulan Remaja di Kecamatan Hinai. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5077-5084.
- Puslitbang Aptika IKP Kominfo. (2021). *Statistik Penggunaan Smartphone di Indonesia*.
- Rabaglietti, E., & Ciairano, S. (2008). Kualitas Persahabatan: Tinjauan dari Perspektif Perdagangan. *Journal of Friendship Quality*, 10(2), 123-137.
- Santoso, S. (2017). *Statistik untuk penelitian: Teori dan aplikasi*. Informatika.

- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Selfhout, M., Branje, S., Delsing, M., ter Bogt, T., & Meeus, W. (2009). Kualitas Persahabatan. *Journal of Youth and Adolescence*, 38(1), 79-89.
- Silmi, A., & Novita, E. (2022). Dampak Psikologis Perilaku Phubbing Dalam Berinteraksi Sosial Pada Mahasiswa. *JOUSKA : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(1), 25–32. <https://doi.org/10.31289/isa.v1i1.1096>.
- Siste, K., Hanafi, E., Sen, L. T., Christian, H., Adrian, Siswidiani, L. P., Limawan, A. P., Murtani, B. J., & Suwartono, C. (2020). The impact of physical distancing and associated factors towards internet addiction among adults in Indonesia during COVID-19 pandemic: A nationwide web-based study. *Frontiers in Psychiatry*, 11. Doi: 10.3389/fpsy.2020.580977
- Solecki, S. (2022). The phubbing phenomenon: The impact on parent-child relationships. *Journal of Pediatric Nursing*, 62, 211–214. <https://doi.org/10.1016/J.PEDN.2021.09.027>
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sun, J., & Samp, J. A. (2021). ‘Phubbing is happening to you’: examining predictors and effects of phubbing behaviour in friendships. *Behaviour and Information Technology*. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2021.1943711>
- Suprayitno, A., & Wahyudi, W. (2020). Pendidikan karakter di era milenial. *Deepublish Publisher*.
- Suryabrata, S. (2000). *Pengembangan alat ukur psikologis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyono, N. P. D., & Nugraha, S. P. (2012). Perbedaan kualitas persahabatan mahasiswa ditinjau dari media komunikasi. *Psikologika*, 17(1), 39–44
- Way, Niobe. (2013). *Deep Secrets: Boys' Friendships and the Crisis of Connection*. Harvard University Press.

Lampiran 1: Skala tryout *Phubbing*

No.	Aitem	SS	S	TS	STS
1.	Ketika bersama teman saya selalu bermain hp				
2.	Saat berkumpul dengan teman saya menyimpan hp saya				
3.	Saya lebih suka bermain hp ketika bersama teman				
4.	Saya terbiasa tidak membuka hp saat berkumpul dengan keluarga				
5.	Bermain hp saat berkumpul dengan teman lebih menyenangkan				
6.	Saya tidak cemas hp saya habis baterai				
7.	Saya menghabiskan waktu bermain hp saat bersama teman				
8.	Saat bersama teman saya lebih sering mengobrol				
9.	Saya bosan mendengar teman saya bercerita				
10.	Saya mendengarkan teman saya saat sedang bercerita				
11.	Saya lebih senang main hp dari pada mendengar teman bercerita				
12.	Saya tidak merespon media sosial saat bersama teman				
13.	Saya bermain hp saat teman sedang bercerita				
14.	Saya mengabaikan hp saat ada yang mau berbicara dengan saya				
15.	Saya kurang tertarik dan lebih suka bermain hp saat teman saya sedang bercerita				
16.	Saya senang teman saya banyak bercerita saat sedang berkumpul				
17.	Ketika bangun tidur yang saya lakukan mengecek hp				

18.	Saat bangun tidur saya tidak langsung mencari hp				
19.	Saya tidak bisa mengendalikan keinginan untuk tidak menggunakan hp saat bersama teman				
20.	Saya tidak cemas kalau hp saya tinggal di rumah				
21.	Saya selalu bermain hp setiap saat				
22.	Saya tidak menganghabiskan banyak waktu untuk bermain hp				
23.	Saya tidak bisa jauh dari hp				
24.	Saya mampu mengendalikan durasi bermain hp				
25.	Saya mengangkat telfon ketika sedang berkumpul				
26.	Hal tidak sopan mengangkat telfon saat berkumpul				
27.	Saya selalu membalas pesan yang masuk di hp				
28.	Saya menunda membalas pesan di hp saat berkumpul dengan teman				
29.	Komunikasi secara langsung tidak terlalu penting				
30.	Saya menyimpan hp saat teman ingin berbicara				
31.	Saya tidak memperdulikan teman yang sedang berbicara				
32.	Saya tidak tertarik membuka hp saat bersama teman				
33.	Saya selalu mengikuti berita yang sedang viral				
34.	Saya tidak peduli notifikasi di hp saya				
35.	Saya harus tau semua hal yang sedang trend				
36.	Saya tidak update dengan trend di media sosial				

37.	Saya tidak boleh tertinggal perkembangan informasi di media sosial				
38.	Saya tidak tertarik mengecek berita di media sosial				
39.	Saya selalu menunggu notifikasi di hp saat sedang berkumpul				
40.	Saya merasa nyaman ketika tidak mengetahui notifikasi masuk di hp				



Lampiran 2 : Tabulasi Data *Try Out* Skala *Phubbing*

No.	Nama	Umur	Jenis Kelamin	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	X32	X33	X34	X35	X36	X37	X38	X39	X40	TOTAL	
1	A	17	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	157
2	RM	17	Laki-laki	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	1	4	1	2	3	3	4	3	4	1	4	1	2	4	3	4	1	4	1	2	3	3	3	122
3	SR	15	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	147
4	MR	17	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	125
5	R	17	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	133	
6	M	15	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	130	
7	F	16	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	126	
8	D	17	Perempuan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	119	
9	R	16	Perempuan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	118	
10	RJ	17	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	98	
11	RN	16	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	134	
12	H	16	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144	
13	RA	15	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	120	
14	RYN	17	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	1	2	3	3	128	
15	TA	17	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	3	3	4	2	4	4	4	3	2	3	3	4	2	4	3	2	3	3	4	2	4	4	4	94	
16	H	17	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	2	4	3	3	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	4	4	2	4	3	3	127	
17	D	17	Laki-laki	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	4	4	2	4	4	4	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	4	4	2	4	4	4	115	
18	AD	17	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	43	
19	S	16	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	4	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	107	
20	RR	17	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	2	4	4	4	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	4	2	4	4	4	143	
21	RZ	15	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	1	3	3	3	4	4	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	4	4	134	
22	S	15	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	88	
23	HF	17	Laki-laki	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	82	
24	TA	17	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	130	
25	F	16	Perempuan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	3	4	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	3	1	4	3	4	4	121	
26	DA	17	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	91	
27	Z	15	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	114	
28	MF	17	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	65	
29	AD	17	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	137	
30	MD	17	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	86	
31	MA	16	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	87	
32	RD	17	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	89	
33	B	15	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	137	
34	D	15	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	159	
35	AF	16	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	40	
36	AT	17	Laki-laki	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	83	
37	RA	17	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	127	
38	V	17	Laki-laki	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	128	
39	O	16	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	88	
40	K	17	Laki-laki	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	110

Lampiran 3 : Hasil Reabilitas Dan Validitas Skala *Phubbing*

A. Reabilitas *Phubbing*

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	40	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	40	100.0

B. Hasil Reabilitas *Phubbing*

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.967	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	110.3250	729.712	.710	.966
X02	110.3000	729.908	.698	.966
X03	110.3000	729.908	.698	.966
X04	110.2750	731.538	.663	.966
X05	110.3000	729.908	.698	.966
X06	110.3250	730.328	.700	.966
X07	110.3500	731.413	.652	.966
X08	110.3000	731.959	.664	.966
X09	110.3250	729.712	.710	.966
X10	110.3000	729.908	.698	.966
X11	110.3000	729.908	.698	.966
X12	110.2750	731.538	.663	.966
X13	110.3000	729.908	.698	.966
X14	110.3250	730.328	.700	.966
X15	110.3500	731.413	.652	.966
X16	110.3000	731.959	.664	.966
X17	110.1000	756.759	.623	.968

X18	110.3250	739.610	.761	.966
X19	110.3750	747.779	.484	.967
X20	110.2750	741.589	.560	.967
X21	110.6250	746.240	.552	.967
X22	110.3000	741.087	.578	.967
X23	110.1750	735.533	.734	.966
X24	110.1500	735.208	.730	.966
X25	110.3250	742.738	.719	.966
X26	110.4000	741.015	.734	.966
X27	110.3250	739.610	.761	.966
X28	110.4000	746.554	.504	.967
X29	110.2500	742.859	.530	.967
X30	110.6250	746.240	.552	.967
X31	110.3000	741.087	.578	.967
X32	110.3250	742.738	.719	.966
X33	110.4000	741.015	.734	.966
X34	110.3250	739.610	.761	.966
X35	110.3750	747.779	.484	.967
X36	110.2750	741.589	.560	.967
X37	110.6250	746.240	.552	.967
X38	110.3000	741.087	.578	.967
X39	110.1750	735.533	.734	.966
X40	110.1500	735.208	.730	.966

Lampiran 4 : Skala Kualitas Persahabatan

No.	Aitem	SS	S	TS	STS
1.	Saya mengetahui teman saya sedang sedih				
2.	Saya tidak tahu teman saya sedang sedih				
3.	Saya tau karakter teman saya seperti apa				
4.	Saya kurang tau karakteristik teman saya				
5.	Saya menerima kekurangan dan kelebihan teman saya				
6.	Saya sulit menerima keburukan teman saya				
7.	Saya tidak menghakimi teman saya tanpa mendengar permasalahannya terlebih dahulu				
8.	Saya selalu berprasangka buruk terhadap teman saya				
9.	Saya peduli dengan teman saya				
10.	Masalah teman saya adalah urusan nya bukan urusan saya				
11.	Saya sering di jadikan tempat curhat oleh teman saya				
12.	Saya jarang curhat dengan teman saya				
13.	Teman saya selalu menyemagati saya				
14.	Saya tidak pernah menyemangati teman saya				
15.	Teman saya selalu menyemangati saya				
16.	Saya tidak membantu teman ketika sedang kesusahan				
17.	Saya menghibur teman ketika sedih				
18.	Saya tidak peduli dengan keadaan teman saya				
19.	Saya membutuhkan teman dalam hal apa pun				
20.	Saya bisa mengerjakan suatu hal tanpa bantuan teman				
21.	Saya selalu curhat dengan teman saya				
22.	Saya tidak pernah curhat dengan teman saya				
23.	Saya merasa aman saat bersama teman				
24.	Saya tidak nyaman saat bersama teman				
25.	Teman saya mampu menenangkan saat saya marah				
26.	Teman saya tidak peduli saat saya sedang marah				

27.	Saya dan teman saling terbuka saat berbicara				
28.	Saya sulit terbuka dengan orang lain				
29.	Saya senang karena teman saya selalu ada				
30.	Saya merasa teman saya toxic				
31.	Saya dan teman banyak menghabiskan waktu senggang bersama				
32.	Saya dan teman saya tidak sering berkumpul				
33.	Teman saya memikirkan hal yang menyenangkan untuk di lakukan bersama				
34.	Teman saya tidak memperdulikan saya saat sedang bersama				
35.	Ketika saya lupa, teman saya selalu mengingatkan saya begitu juga sebaliknya				
36.	Teman saya tidak pernah menasehati saat saya salah				
37.	Ketika saya merasa kesulitan, teman ikut membantu saya				
38.	Teman saya tidak membantu saat saya sedang kesusahan				
39.	Di saat saya merasa bersalah, ada teman yang menasehati saya				
40.	Saya tidak pernah menerima saran dari teman saat melakukan seusatu				

Lampiran 5 : Kualitas Persahabatan

No.	Nama	Umur	Jenis Kelamin	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	Y22	Y23	Y24	Y25	Y26	Y27	Y28	Y29	Y30	Y31	Y32	Y33	Y34	Y35	Y36	Y37	Y38	Y39	Y40	TOTAL			
1	A	17	Laki-laki	1	2	3	3	3	3	1	2	3	2	1	2	3	3	3	3	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	76		
2	RM	17	Laki-laki	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	4	4	4	4	4	4	115		
3	SR	15	Laki-laki	2	2	1	3	2	3	1	2	3	2	2	2	1	3	2	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	2	3	1	3	3	3	1	1	93		
4	MR	17	Laki-laki	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	4	1	3	2	4	2	101		
5	R	17	Laki-laki	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	2	3	1	3	3	3	88			
6	M	15	Laki-laki	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	4	1	3	2	2	2	85		
7	F	16	Laki-laki	2	1	1	3	3	4	2	2	3	2	2	2	1	3	3	4	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	3	1	1	3	74		
8	D	17	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	140		
9	R	16	Perempuan	3	3	4	4	3	3	4	3	2	2	3	3	4	4	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	4	2	3	3	3	2	109		
10	RJ	17	Laki-laki	2	3	3	2	3	2	4	2	2	2	2	3	3	2	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	3	3	2	1	2	92		
11	RN	16	Laki-laki	3	3	4	4	2	4	4	3	2	2	3	3	4	4	2	4	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	132		
12	H	16	Laki-laki	3	2	3	4	2	3	3	2	2	2	3	2	3	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	100		
13	RA	15	Laki-laki	2	2	3	1	3	3	3	3	1	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	76		
14	RYN	17	Laki-laki	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	102		
15	TA	17	Laki-laki	2	3	3	3	3	4	3	4	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	3	1	3	2	3	2	103		
16	H	17	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	102		
17	D	17	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	1	3	3	3	2	2	1	144		
18	AD	17	Laki-laki	3	2	3	3	2	1	3	3	2	2	3	2	3	3	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	94	
19	S	16	Laki-laki	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	94		
20	RR	17	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	102	
21	RZ	15	Perempuan	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	4	2	3	2	4	2	98	
22	S	15	Perempuan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	139	
23	HF	17	Laki-laki	2	3	3	4	2	3	3	3	2	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	103	
24	TA	17	Laki-laki	2	2	3	1	2	4	3	3	1	3	2	2	3	1	2	4	3	3	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	118
25	F	16	Perempuan	2	3	3	3	2	3	3	3	1	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	97		
26	DA	17	Perempuan	2	2	3	1	2	3	3	3	1	2	2	2	3	1	2	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	2	3	4	2	99	
27	Z	15	Laki-laki	2	3	3	2	2	3	3	2	1	2	2	3	3	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	87	
28	MF	17	Laki-laki	3	2	4	3	2	3	4	3	1	2	3	2	4	3	2	3	4	3	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	1	1	3	4	2	98		
29	AD	17	Laki-laki	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	122		
30	MD	17	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	110	
31	MA	16	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	92	
32	RD	17	Laki-laki	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	90	
33	B	15	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2	3	1	3	2	3	2	108		
34	D	15	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	1	3	3	3	3	3	1	112		
35	AF	16	Laki-laki	3	3	3	3	4	3	4	2	2	3	3	3	3	3	4	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	1	3	3	3	2	117		
36	AT	17	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	110	
37	RA																																														

Lampiran 6 : Reabilitas sebelum aitem Kualitas Pesahabatan di buang

Scale : ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	40	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	40	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.935	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y01	99.4000	298.554	.718	.932
Y02	99.3000	299.395	.688	.932
Y03	99.0250	299.358	.614	.932
Y04	99.1500	300.387	.510	.933
Y05	99.2500	304.090	.484	.933
Y06	99.0250	301.563	.535	.933
Y07	99.0750	300.328	.544	.933
Y08	99.2250	300.692	.648	.932
Y09	99.5750	304.610	.401	.934
Y10	99.4750	299.487	.656	.932
Y11	99.3500	299.515	.716	.932
Y12	99.2500	300.346	.692	.932
Y13	98.9750	300.281	.626	.932
Y14	99.1000	301.323	.505	.933
Y15	99.2000	305.036	.478	.934
Y16	98.9500	303.023	.508	.933
Y17	99.0000	301.795	.514	.933
Y18	99.1750	301.635	.656	.932
Y19	99.5250	305.589	.378	.934

Y20	99.4750	299.487	.656	.932
Y21	99.5750	304.456	.406	.934
Y22	99.5500	305.690	.393	.934
Y23	99.5500	305.690	.393	.934
Y24	99.5500	305.690	.393	.934
Y25	99.5500	305.690	.393	.934
Y26	99.5500	305.690	.393	.934
Y27	99.5500	305.690	.393	.934
Y28	99.5500	305.690	.393	.934
Y29	99.5500	305.690	.393	.934
Y30	99.3750	308.702	.292	.935
Y31	99.4500	301.228	.455	.934
Y32	99.5250	300.563	.512	.933
Y33	99.1250	303.907	.449	.934
Y34	99.6750	303.610	.405	.934
Y35	98.8750	304.522	.423	.934
Y36	99.6250	298.702	.491	.934
Y37	99.0500	301.741	.502	.933
Y38	99.4000	298.092	.648	.932
Y39	99.0750	299.456	.536	.933
Y40	99.4750	305.743	.369	.934

Sesudah Aitem Kualitas Persahabatan tidak valid di buang

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	40	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	40	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.935	39

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y01	96.9000	289.477	.731	.932
Y02	96.8000	290.421	.696	.932
Y03	96.5250	290.307	.623	.932
Y04	96.6500	290.849	.533	.933
Y05	96.7500	294.962	.494	.934
Y06	96.5250	292.666	.538	.933
Y07	96.5750	291.225	.554	.933
Y08	96.7250	291.743	.653	.932
Y09	97.0750	295.404	.412	.934
Y10	96.9750	290.692	.656	.932
Y11	96.8500	290.387	.730	.932
Y12	96.7500	291.321	.702	.932
Y13	96.4750	291.179	.637	.932
Y14	96.6000	291.733	.531	.933
Y15	96.7000	295.856	.490	.934
Y16	96.4500	294.049	.513	.933
Y17	96.5000	292.615	.526	.933
Y18	96.6750	292.635	.664	.932
Y19	97.0250	296.333	.391	.934
Y20	96.9750	290.692	.656	.932
Y21	97.0750	296.481	.376	.935
Y22	97.0500	297.690	.361	.935
Y23	97.0500	297.690	.361	.935
Y24	97.0500	297.690	.361	.935
Y25	97.0500	297.690	.361	.935
Y26	97.0500	297.690	.361	.935
Y27	97.0500	297.690	.361	.935
Y28	97.0500	297.690	.361	.935
Y29	97.0500	297.690	.361	.935
Y31	96.9500	292.203	.462	.934
Y32	97.0250	291.666	.514	.933
Y33	96.6250	294.856	.456	.934
Y34	97.1750	294.456	.415	.934
Y35	96.3750	295.317	.435	.934

Y36	97.1250	289.651	.499	.934
Y37	96.5500	292.562	.514	.933
Y38	96.9000	289.118	.655	.932
Y39	96.5750	290.558	.539	.933
Y40	96.9750	296.487	.382	.935



Lampiran 7 :Skala Penelitian

Skala Penelitian *Phubbing*

No.	Aitem	SS	S	TS	STS
1.	Ketika bersama teman saya selalu bermain hp				
2.	Saat berkumpul dengan teman saya menyimpan hp saya				
3.	Saya lebih suka bermain hp ketika bersama teman				
4.	Saya terbiasa tidak membuka hp saat berkumpul dengan keluarga				
5.	Bermain hp saat berkumpul dengan teman lebih menyenangkan				
6.	Saya tidak cemas hp saya habis baterai				
7.	Saya menghabiskan waktu bermain hp saat bersama teman				
8.	Saat bersama teman saya lebih sering mengobrol				
9.	Saya bosan mendengar teman saya bercerita				
10.	Saya mendengarkan teman saya saat sedang bercerita				
11.	Saya lebih senang main hp dari pada mendengar teman bercerita				
12.	Saya tidak merespon media sosial saat bersama teman				
13.	Saya bermain hp saat teman sedang bercerita				
14.	Saya mengabaikan hp saat ada yang mau berbicara dengan saya				
15.	Saya kurang tertarik dan lebih suka bermain hp saat teman saya sedang bercerita				
16.	Saya senang teman saya banyak bercerita saat sedang berkumpul				
17.	Ketika bangun tidur yang saya lakukan mengecek hp				

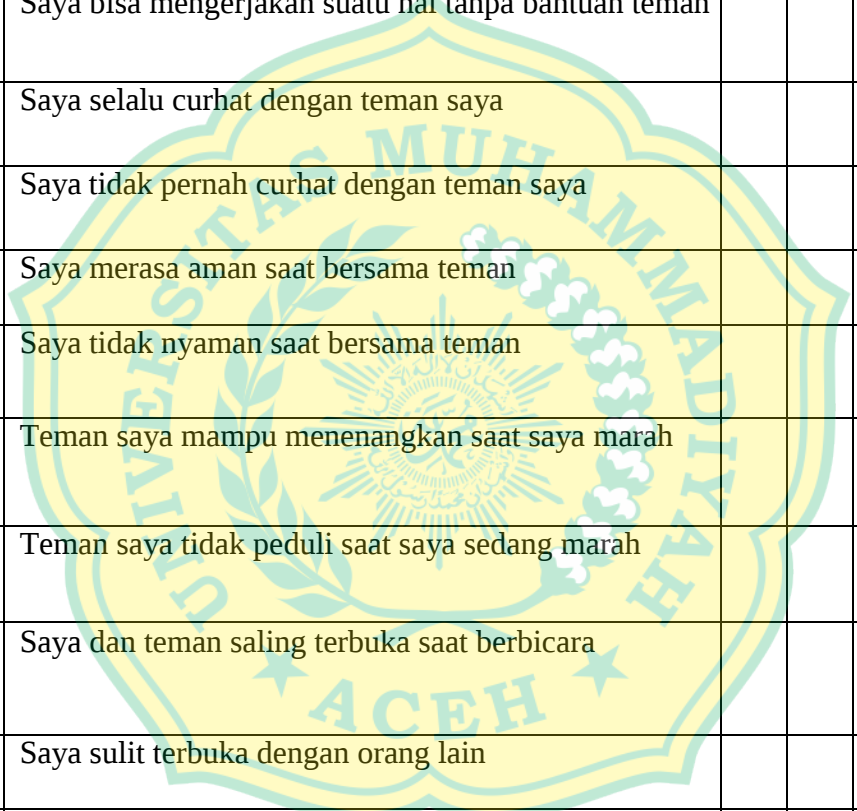
18.	Saat bangun tidur saya tidak langsung mencari hp				
19.	Saya tidak bisa mengendalikan keinginan untuk tidak menggunakan hp saat bersama teman				
20.	Saya tidak cemas kalau hp saya tinggal di rumah				
21.	Saya selalu bermain hp setiap saat				
22.	Saya tidak menghabiskan banyak waktu untuk bermain hp				
23.	Saya tidak bisa jauh dari hp				
24.	Saya mampu mengendalikan durasi bermain hp				
25.	Saya mengangkat telfon ketika sedang berkumpul				
26.	Hal tidak sopan mengangkat telfon saat berkumpul				
27.	Saya selalu membalas pesan yang masuk di hp				
28.	Saya menunda membalas pesan di hp saat berkumpul dengan teman				
29.	Komunikasi secara langsung tidak terlalu penting				
30.	Saya menyimpan hp saat teman ingin berbicara				
31.	Saya tidak memperdulikan teman yang sedang berbicara				
32.	Saya tidak tertarik membuka hp saat bersama teman				
33.	Saya selalu mengikuti berita yang sedang viral				
34.	Saya tidak peduli notifikasi di hp saya				
35.	Saya harus tau semua hal yang sedang trend				
36.	Saya tidak update dengan trend di media sosial				
37.	Saya tidak boleh tertinggal perkembangan informasi di media sosial				
38.	Saya tidak tertarik mengecek berita di media sosial				
39.	Saya selalu menunggu notifikasi di hp saat sedang berkumpul				

40.	Saya merasa nyaman ketika tidak mengetahui notifikasi masuk di hp				
-----	---	--	--	--	--

Skala Penelitian Kualitas Persahabatan

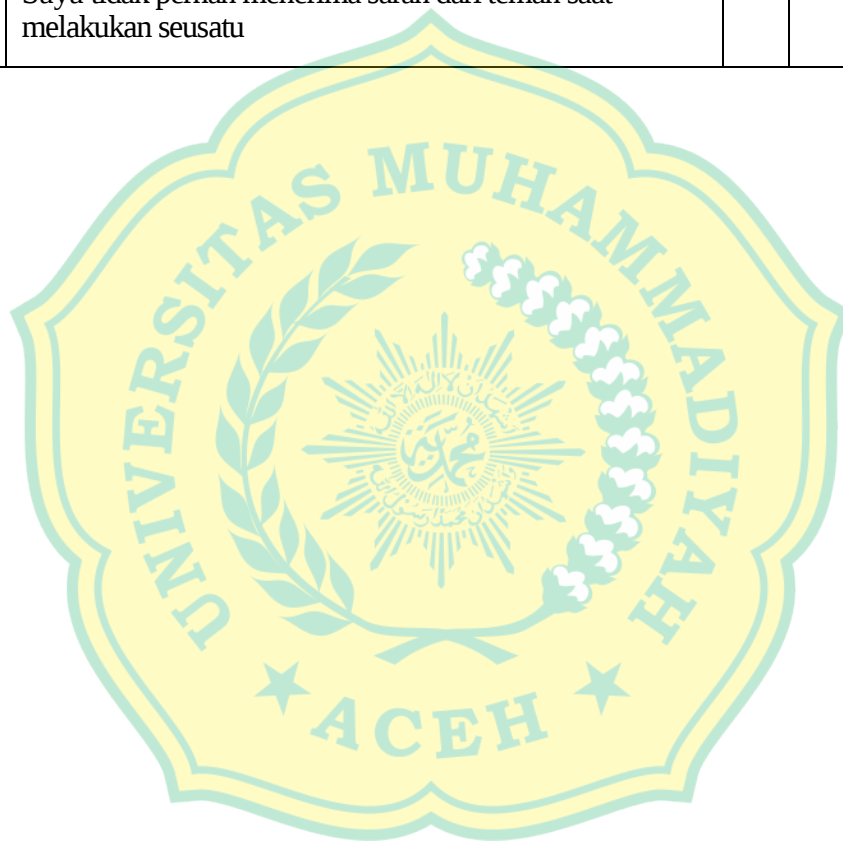
Kualitas Persahabatan

No.	Aitem	SS	S	TS	STS
1.	Saya mengetahui teman saya sedang sedih				
2.	Saya tidak tahu teman saya sedang sedih				
3.	Saya tau karakter teman saya seperti apa				
4.	Saya kurang tau karakteristik teman saya				
5.	Saya menerima kekurangan dan kelebihan teman saya				
6.	Saya sulit menerima keburukan teman saya				
7.	Saya tidak menghakimi teman saya tanpa mendengar permasalahannya terlebih dahulu				
8.	Saya selalu berprasangka buruk terhadap teman saya				
9.	Saya peduli dengan teman saya				
10.	Masalah teman saya adalah urusan nya bukan urusan saya				
11.	Saya sering di jadikan tempat curhat oleh teman saya				
12.	Saya jarang curhat dengan teman saya				
13.	Teman saya selalu menyemagati saya				
14.	Saya tidak pernah menyemangati teman saya				
15.	Teman saya selalu menyemangati saya				



16.	Saya tidak membantu teman ketika sedang kesusahan				
17.	Saya menghibur teman ketika sedih				
18.	Saya tidak peduli dengan keadaan teman saya				
19.	Saya membutuhkan teman dalam hal apa pun				
20.	Saya bisa mengerjakan suatu hal tanpa bantuan teman				
21.	Saya selalu curhat dengan teman saya				
22.	Saya tidak pernah curhat dengan teman saya				
23.	Saya merasa aman saat bersama teman				
24.	Saya tidak nyaman saat bersama teman				
25.	Teman saya mampu menenangkan saat saya marah				
26.	Teman saya tidak peduli saat saya sedang marah				
27.	Saya dan teman saling terbuka saat berbicara				
28.	Saya sulit terbuka dengan orang lain				
29.	Saya senang karena teman saya selalu ada				
31.	Saya dan teman banyak menghabiskan waktu senggang bersama				
32.	Saya dan teman saya tidak sering berkumpul				
33.	Teman saya memikirkan hal yang menyenangkan untuk dilakukan bersama				
34.	Teman saya tidak memperdulikan saya saat sedang bersama				

35.	Ketika saya lupa, teman saya selalu mengingatkan saya begitu juga sebaliknya				
36.	Teman saya tidak pernah menasehati saat saya salah				
37.	Ketika saya merasa kesulitan, teman ikut membantu saya				
38.	Teman saya tidak membantu saat saya sedang kesusahan				
39.	Di saat saya merasa bersalah, ada teman yang menasehati saya				
40.	Saya tidak pernah menerima saran dari teman saat melakukan sesuatu				



Lampiran 8 : Tabulasi Penelitian *Phubbing*

NO	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	X32	X33	X34	X35	X36	X37	X38	X39	X40	TOTAL	
1	2	2	3	3	2	3	2	1	4	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	107		
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	2	3	3	137		
3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	1	4	3	3	2	3	3	4	3	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	137	
4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	119		
5	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	131	
6	4	3	4	3	2	1	3	1	4	4	3	2	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	112	
7	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	2	2	2	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	133	
8	4	3	3	4	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	105	
9	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	3	130	
10	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	127	
11	2	2	2	3	3	2	1	1	1	1	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	111	
12	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	113	
13	2	1	3	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	108
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	4	3	3	4	4	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	91	
15	4	1	1	1	2	2	1	2	3	3	1	2	2	1	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	3	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	106	
16	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	114
17	3	4	3	4	4	1	2	1	4	3	3	4	3	2	3	3	2	4	2	4	4	4	4	1	4	4	1	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	4	118
18	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	116		
19	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	111	
20	1	2	2	2	2	3	2	2	2	3	4	1	2	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	111	
21	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	125	
22	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	2	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	1	1	106	
23	4	3	1	3	4	1	1	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	134	
24	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	1	4	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	4	3	2	1	1	3	3	2	3	3	3	3	79		
25	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	132	
26	3	4	4	3	1	2	2	1	2	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	2	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	126	
27	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	122	
28	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	2	2	2	129		
29	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	124		
30	1	1	2	1	2	1	3	2	2	1	1	2	2	1	4	4	3	3	4	3	4	3	2	4	4	4	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	107	
31	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	3	3	3	91		
32	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	141		
33	1	3	2	3	3	3	2	4	3	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	4	4	4	4	2	4	3	2	3	120		
34	1	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	151		
35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	113	
36	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	108		
37	3	4	3	4	3	2	3	4	4	3	4	3	2	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	4	128	
38	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3	2	2	2	4	4	4	116	
39	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	134			
40	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	110		
41	1	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	1	4	3	3	3	3	3	1	2	1	2	2	1	1	2	2	93	
42	3	1	2	2	3	1	3	1	2	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	4	4	108			
43	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	1	2	3	128	
44	1	1	1	2	1	1	1	3	3	2	2	3	1	3	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	92	
45	4	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	123		
46	4	3	4	3	1	3	2	3	1	1	2	2	3	3	3	4	3	4	3	2	1	3	1	4	4	3	2	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	114		
47	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4																	

57	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	4	3	3	4	3	4	4	1	2	1	4	3	3	1	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	2	4	103	
58	2	3	4	2	3	4	3	2	3	3	2	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	4	112	
59	1	1	2	4	4	3	4	3	3	4	2	4	1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	114		
60	2	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	2	1	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3	4	3	108		
61	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	2	4	127		
62	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	4	122		
63	4	1	2	1	2	3	1	2	2	1	2	2	2	3	4	4	3	1	3	4	1	1	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	2	2	3	4	4	109		
64	4	4	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	4	3	4	1	4	4	1	1	1	4	2	91		
65	4	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	2	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	124		
66	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	2	4	3	4	4	4	3	1	2	2	1	2	3	2	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	123		
67	4	3	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	1	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	125		
68	4	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	125		
69	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	1	3	4	3	119		
70	1	4	4	3	3	4	3	4	3	2	4	4	4	2	3	1	1	2	1	2	1	3	2	2	1	1	2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	112	
71	1	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	2	2	2	3	4	1	1	2	3	93	
72	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	134	
73	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	1	3	2	3	3	2	4	3	3	2	2	2	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	119	
74	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	2	1	3	2	2	3	2	2	1	3	2	133	
75	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	117		
76	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	2	2	114	
77	2	2	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	128	
78	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	1	4	111	
79	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	147		
80	3	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	1	2	1	2	2	1	1	2	2	4	4	120	
81	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	4	3	2	2	3	3	3	4	2	2	2	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	113	
82	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	4	2	2	2	3	2	2	1	3	3	3	3	108	
83	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	131	
84	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	3	3	127	
85	2	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	127		
86	2	2	4	4	3	3	3	2	4	3	3	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	121	
87	1	1	3	3	3	3	2	3	4	4	1	4	1	1	3	3	2	4	2	4	1	4	4	4	1	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	107	
88	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	2	2	4	4	3	3	3	121	
89	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	111	
90	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	127	
91	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	4	4	3	4	129
92	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	4	2	3	1	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	113	
93	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	141	
94	1	1	4	3	2	2	1	3	3	3	2	2	3	4	1	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	100	
95	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	118		
96	2	2	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	3	4	3	2	3	3	2	2	3	4	2	3	3	124
97	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	2	2	3	3	3	4	2	3	1	3	4	4	2	3	3	4	3	3	2	2	4	4	4	4	3	3	118	
98	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	2	4	4	4	1	4	4	1	1	3	3	3	2	4	119	
99	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	122	
100	4	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	2	4	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	125	
101	3	2	2	2	2	3	2	3	1	2	3	4	3	1	4	4	4	1	4	4	1	4	4	1	1	3	3	4	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	108	
102	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	123	
103	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	4	116	
104	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	139	
105	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	2	2	2	2	2	1	1	4			

Kualitas Persahabatan

NO	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	Y22	Y23	Y24	Y25	Y26	Y27	Y28	Y29	Y30	Y31	Y32	Y33	Y34	Y35	Y36	Y37	Y38	Y39	TOTAL	
1	2	2	3	3	2	3	2	1	4	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	1	97	
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	137	
3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	1	4	3	3	2	3	3	4	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	1	130
4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	114	
5	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	125	
6	4	3	4	3	2	1	3	1	4	4	3	2	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	107	
7	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	2	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	1	128	
8	4	3	3	4	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	104
9	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	127
10	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	1	2	120
11	2	2	2	3	3	2	1	1	1	1	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	110
12	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	107
13	2	1	3	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	99
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	89
15	4	1	1	1	2	2	1	2	3	3	1	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	2	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	2	99	
16	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	2	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	110	
17	3	4	3	4	4	1	2	1	4	3	3	4	3	2	3	3	2	4	3	4	2	4	4	4	1	4	4	1	1	3	3	3	2	2	3	3	3	2	1	109	
18	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	115	
19	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	109	
20	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	4	1	2	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	105	
21	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	2	120	
22	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	2	3	2	3	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	111	
23	4	3	1	3	4	1	1	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	137	
24	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	1	4	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	4	3	2	2	1	1	3	3	2	3	3	76	
25	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	126	
26	3	4	4	4	3	1	2	2	1	2	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	2	123
27	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	119	
28	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	2	129	
29	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	120	
30	1	1	2	1	2	1	3	2	2	1	1	2	2	1	4	4	3	3	4	3	4	3	2	4	4	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	104	
31	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	3	3	88	
32	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	138	
33	1	3	2	3	3	3	2	4	3	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4	2	4	3	2	117	
34	1	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	143	
35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	115		
36	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	106		
37	3	4	3	4	3	2	3	4	4	3	4	3	2	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	2	120
38	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	2	2	4	2	108		
39	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	133	
40	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	113	
41	3	3	1	2	3	4	3	1	4	3	2	1	4	1	1	2	2	1	2	3	1	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	93	
42	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	130	
43	4	4	4	4	4	2	4	3	2	2	4	2	3	2	2	4	3	3	3	1	4	3	3	2	3	3	2	4	3	4	3	3	2	4	3	4	4	4	3	123	
44	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	147	
45	3	3	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	123	
46	1	3	1	1	4	3	3	3	3	1	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	95	
47	3	3	3	1	4	4	4	2	3	3	4	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	2	2	2	4	4	3	3	118		
48	1	1	4	3																																					

Lampiran 9

Uji Hasil Penelitian

Nilai untuk Pengkatagorian

Report

Phubbing

Mean	N	Std. Deviation	Minimum	Maximum
116.41	112	13.603	79	151

Report

KualitasPersahabatan

Mean	N	Std. Deviation	Minimum	Maximum
113.42	112	15.512	70	150

Lampiran 10

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Phubbing	KualitasPersaha batan
N		112	112
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	116.41	113.42
	Std. Deviation	13.603	15.512
Most Extreme Differences	Absolute	.079	.072
	Positive	.052	.057
	Negative	-.079	-.072
Test Statistic		.079	.072
Asymp. Sig. (2-tailed)		.081 ^c	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

Lampiran 11

Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kualitas Persahabatan * Phubbing	Between Groups	(Combined)	22297.793	45	495.507	7.413	.000
		Linearity	14070.216	1	14070.216	210.504	.000
		Deviation from Linearity	8227.577	44	186.990	2.798	.000
	Within Groups		4411.483	66	66.841		
	Total		26709.277	111			

Lampiran 12

Uji Regresi

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Kualitas Persahabatan * Phubbing	.726	.527	.914	.835

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.726 ^a	.527	.522	10.719

a. Predictors: (Constant), Phubbing

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	17.069	8.766		1.947	.054
	Phubbing	.828	.075	.726	11.066	.000

a. Dependent Variable: Kualitas Persahabatan

LAMPIRAN 13

DOKUMENTASI PENELITIAN









**SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
NOMOR: 042/UM.M6/KEP/F/2024**

TENTANG

**PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI TAHUN AKADEMIK 2023-2024
FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH**

DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI

- Menimbang** : 1. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing Skripsi Mahasiswa Tahun Akademik 2023-2024;
2. Bahwa namanya yang tercantum dalam surat keputusan ini dianggap cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan pembimbing Skripsi Mahasiswa.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
2. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
3. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015, Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
4. Surat Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 6007/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/VI/2021 Menyatakan Bahwa Program Studi Sarjana Psikologi Unmuha Terakreditasi Dengan Peringkat B;
5. Surat Keputusan Rektor Unmuha Nomor : 494/UM.M/KEP/D/2020 Tanggal 29 Rabiul Akhir 1442 H/ 14 Desember 2020 M Tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Psikologi Unmuha Masa Jabatan 2020-2024.
- Memperhatikan** Keputusan tim penguji proposal skripsi mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh pada bulan Januari 2024.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** :
Pertama **Menunjuk Saudara;**
Hanna Amalia, M.Psi., Psikolog
Julia Aridhona, M.Si
Untuk Membimbing Skripsi:
Nama : Cut Sulfi Halizah
NPM : 2009110047
Prodi : Psikologi
Judul : Pengaruh *Phubbing* terhadap Kualitas Persahabatan pada Remaja di *Coffeshop*
- Kedua** : Kepada pembimbing yang tercantum di atas berwenang untuk membimbing Skripsi Mahasiswa dan diberi honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
- Ketiga** : Surat Keputusan pembimbing ini berlaku hanya satu tahun, terhitung sejak tanggal ditetapkan.
- Keempat** : Segala sesuatu akan diperbaiki dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 17 Sya'ban 1445 H
27 Februari 2024 M



Beta m'awi, M.Si
NIK: 19700103 200609 1 001

Tembusan:
1. Biro Keuangan & Bendahara
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH

FAKULTAS PSIKOLOGI

Status Akreditasi "B" No. 6007/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/VI/2021

Jl. Muhammadiyah No. 91 Batoh, Lueng Bata

Telp. 085225961113, Banda Aceh - 23245

Email : psikologi@unmuha.ac.id | Homepage : www.psikologi.unmuha.ac.id

Nomor : 002/UM.M6/F/2025
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth,
Kupi Kaye
Di –
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Berdasarkan surat permohonan tanggal 1 Januari 2025, atas nama :

Nama : Cut Sulfi Halizah
NPM : 2009110047
Semester : IX (sembilan)
Judul Skripsi : Pengaruh *Phubbing* terhadap Kualitas Persahabatan pada Remaja di *Coffeshop*

Dengan ini kami sampaikan bahwa yang bersangkutan benar sedang dalam proses penyusunan Skripsi di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh. Untuk itu, melalui surat ini kami mohon agar diberikan kesempatan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk memperoleh data di Instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat permohonan ini kami buat, atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Banda Aceh, 08 Rajab 1446 H
07 Januari 2025 M

Wakil Dekan,

Sukri Karim, M.Si

Banda Aceh, 15 Januari 2025

Nomor : 12.01/KK-BA/01/2025

Lampiran : -

Perihal : **Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian**

Kepada Yth.

Pimpinan Fakultas Psikologi

Universitas Muhammadiyah Aceh

Di

Tempat

Manager Kupa Kaye dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Cut Sulfi Halizah

NPM : 2009110047

Jurusan : Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh

Benar yang nama tersebut di atas telah melakukan Penelitian Skripsi pada Kupa Kaye, dalam Rangka penyusunan Skripsi guna penyelesaian Studi pada Program Studi S-1 Psikologi yang berjudul **"Pengaruh Phubbing Terhadap Kualitas Persahabatan pada Remaja di Coffeshop"**

Demikian surat keterangan sudah melakukan penelitian skripsi ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 15 Januari 2025

Hormat saya,



Razia Ulhaq
 Manager Kupa Kaye

BIODATA

A. Penulis

Nama : Cut Sulfi Halizah
Tempat dan Tanggal Lahir : Air Berudang, 31 Desember 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh
Alamat : Tapaktuan Kabupaten Aceh Selatan
Pekerjaan : Mahasiswa
Email : cutsulfihalizah@gmail.com

B. Nama Orang Tua/Wali

Ayah : Teuku Tun Suri Tama
Pekerjaan : Nelayan
Alamat : Air Berudang, Aceh Selatan
Ibu : Halimah
Pekerjaan : Ibu rumah tangga
Alamat : Air Berudang Kabupaten Aceh Selatan

C. Riwayat Pendidikan

SD/Sederajat : MIN Air Berudang (2013)
SMP/Sederajat : SMP Negeri 3 Tapaktuan (2016)
SMA/Sederajat : SMA Negeri 2 Tapaktuan (2019)