

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai makhluk sosial, remaja akan senantiasa mengadakan kontak dengan orang lain. Perubahan sosial yang dialami remaja di mana remaja mulai mendekatkan diri dengan teman sebaya dan menjauhkan diri dari orang tuanya merupakan suatu proses yang dilalui remaja dalam pencarian jati dirinya (Azizah, 2013). Penyesuaian pribadi dan sosial remaja ditekankan dalam lingkup teman sebayanya. Menurut Erikson, masa remaja akan melewati tahap psikososial yaitu di mana pada tahap ini individu mencari identitas diri dengan mengembangkan minat sosial remaja dengan teman sebaya (dalam Shaffer & Kipp, 2010). Sullivan (dalam Santrock, 2003) beranggapan bahwa teman memainkan peran penting dalam membentuk kesejahteraan serta perkembangan anak dan remaja, dikarenakan secara alami cenderung mencari interaksi dan koneksi dengan orang lain.

Interaksi dengan orang lain disebut juga interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan bagian penting dari perkembangan remaja karena melalui interaksi tersebut remaja dapat belajar, berkembang, dan membentuk identitas serta hubungan dengan orang lain. Menurut Havighurst (dalam Mappiare, 1982) salah satu tugas perkembangan remaja adalah menjalin hubungan-hubungan baru dengan teman-teman sebaya baik sesama jenis maupun lain jenis kelamin. Hal ini juga didukung oleh Santrock (2012) yang menerangkan bahwa remaja cenderung lebih banyak tergantung pada teman-teman daripada orang tua untuk memenuhi kebutuhan remaja atas kebersamaan, kedamaian hati dan intimasi sehingga hubungan remaja akan lebih dekat dengan teman sebayanya.

Hubungan yang lebih dari sekedar teman sebaya adalah hubungan persahabatan di mana persahabatan ini terjalin dengan adanya kedekatan dan rasa kekerabatan satu sama lain yang terjalin dalam kurun waktu yang cukup lama. Menurut Berndt (2002) remaja sering mengatakan bahwa sahabat sering menceritakan segala hal, atau mengungkapkan perasaan dan pemikiran yang paling pribadi dengan rasa nyaman satu sama lain. Penting bagi remaja untuk

memiliki keterampilan komunikasi yang baik, pemahaman tentang pentingnya batas dan kesetaraan dalam pertemanan, serta dukungan dari keluarga dan pihak berwenang ketika menghadapi masalah serius dalam pertemanan.

Di kalangan remaja memiliki seorang sahabat atau teman dekat sangat mendukung berlangsungnya hidup individu sebagai makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam kehidupan sehari-harinya (Monica, Herawati, Napitupulu, & Nugroho, 2021). Menurut Knopka (dalam Yudrik, 2011), masa remaja dibagi menjadi tiga, yaitu: remaja awal (12-15 tahun), remaja madya (15-18 tahun), remaja akhir (19-22 tahun). Remaja madya menghadapi tantangan sosial seperti tekanan teman sebaya, pergaulan bebas, narkoba, dan isu-isu lainnya yang relevan dengan usia remaja madya. Remaja madya memiliki tugas perkembangan yang semestinya dipenuhi pada masa remaja salah satunya ialah tugas perkembangan sosial (Ardi, Ibrahim, & Said, 2012). Di mana remaja memiliki kecenderungan ingin terhubung kemudian membentuk sebuah ikatan hubungan pertemanan dan persahabatan dengan individu lain sebagai pemenuhan kebutuhan akan afiliasi pada remaja saat itu (Lebho, Lerik, Wijaya, & Littik, 2020).

Menurut Arianto (2015) persahabatan adalah bentuk hubungan yang mementingkan pada keadaan saling mengerti, menghargai, menerima serta memberi dukungan bentuk dari wujud kasih sayang. Adanya teman pada masa remaja dapat berperan sebagai sumber dukungan sosial dan perbandingan sosial tidak mengherankan jika pertemanan dapat dianggap sebagai salah satu relasi sosial yang menjadi sumber dukungan sosial yang penting bagi kehidupan individu (Santrock, 2012). Dalam hubungan persahabatan, remaja banyak meluangkan waktu untuk berinteraksi di berbagai situasi, menghabiskan waktu bersama, dan menyediakan dukungan emosional. Seseorang dikatakan sahabat jika terlibat dalam kebersamaan, akrab, dan saling mendukung. Remaja memiliki kebutuhan untuk memperoleh kelembutan, kebersamaan, penerimaan sosial, keakraban, dan relasi sosial dan dalam memenuhi semua kebutuhan itu remaja membutuhkan kehadiran sahabat dihidupnya (Lana & Indrawati, 2021). Teman juga dapat memberikan dampak yang positif kepada remaja apabila pertemanan

yang terjalin berkualitas. Susilaningsih (Lutfiana, 2015) menyatakan bahwa kekuatan pengaruh pertemanan usia sebaya dapat mempengaruhi seseorang dalam hal pembicaraan, minat, penampilan, dan perilaku. Jika suatu kelompok sosial pertemanan cenderung mengarah negatif seperti perilaku membolos dari sekolah, narkoba, tawuran, merokok, dan sebagainya, remaja akan mengarah pada hal yang negatif tanpa peduli bagaimana akibat dan perasaan yang dialami oleh remaja tersebut. Akan tetapi menurut Hurlock (Lutfiana, 2015), jika kelompok sosial pertemanan menunjukkan arah yang positif dapat mengarahkan remaja menuju prestasi belajar, perilaku sosial yang baik, serta perkembangan agama yang bagus. Arah positif tersebut adalah ciri dari persahabatan yang berkualitas. Berndt (2002) mengistilahkan ciri-ciri persahabatan yang positif dan negatif sebagai kualitas persahabatan. Ciri-ciri positif dari kualitas persahabatan yang dimaksud yaitu pembukaan diri (*self disclosure*), keakraban (*intimacy*), dukungan dalam harga diri (*self esteem support*), kesetiaan (*loyalty*) dan perilaku sosial (*prosocial behavior*). Sedangkan ciri-ciri negatif dari kualitas persahabatan menurut Berndt (2002) yang dimaksud adalah persaingan dan konflik.

Menurut Mandelson (dalam Rahmat, 2014) kualitas persahabatan adalah suatu proses bagaimana fungsi persahabatan seperti hubungan pertemanan, pertolongan, keintiman, kualitas hubungan yang dapat diandalkan, pengakuan diri, dan rasa aman secara emosional terpenuhi. 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. Menurut Parker dan Asher (1993) yang menjelaskan bahwa kualitas persahabatan adalah kepuasan hubungan persahabatan yang lebih tinggi terhadap adanya kepedulian, kebersamaan, saling membantu dan saling mengungkapkan informasi pribadi, serta rendahnya konflik dan pengkhianatan yang terjadi dalam persahabatan.

Kualitas persahabatan yang tinggi dapat dilihat dari tingginya tingkat perilaku prososial, intimasi, dan ciri-ciri positif lain, dan rendahnya tingkat

konflik serta persaingan, sedangkan tingkat kualitas persahabatan yang buruk adalah sebaliknya seperti tingginya konflik yang terjadi, komunikasi yang buruk, dan perilaku anti sosial (Berndt, 2002). Menurut Argyle dan Henderson (dalam Rahmat, 2014) kualitas persahabatan meliputi orang-orang yang saling menyukai, menyenangkan kehadirannya satu sama lain, memiliki kesamaan minat, saling membantu, menimbulkan rasa nyaman dan saling menyediakan dukungan emosional serta adanya rasa saling mendukung dan keterikatan satu sama lain. Terdapat beberapa aspek dalam kualitas persahabatan, aspek-aspek kualitas persahabatan menurut Bukowski dan Hoza (1994) yaitu *companionship*, *conflict*, *help*, *security*, dan *closeness*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Soekoto, Muttaqin dan Tondok (2020) relasi pertemanan yang berkualitas akan disertai dengan rendahnya perilaku yang bersifat negatif, Pola interaksi antar individu yang lazim dilakukan pada masyarakat tertentu turut berperan terhadap pola interaksi dalam relasi pertemanan. Pola interaksi dalam relasi pertemanan juga tidak dapat dipisahkan dari faktor perkembangan sosio-emosional yang dialami oleh remaja. Menurut Baron & Byrne (2004), faktor-faktor pembentukan persahabatan yaitu ketertarikan secara fisik, kesamaan, dan timbal balik. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas persahabatan, menurut Bukowski, Newcomb dan Hurtup (dalam Diantika, 2017) kualitas persahabatan dipengaruhi oleh seringnya dalam berinteraksi, semakin sering dalam berinteraksi memberikan peluang kepada remaja untuk saling berbagi. Salah satu faktor lain yang menentukan kualitas persahabatan menurut Suyono dan Nugraha (2012) adalah komunikasi yang berkualitas. Menurut Stefanie (2016) kualitas persahabatan yang baik terbentuk melalui komunikasi yang terjalin dengan antar individu di dalamnya.

Salah satu tujuan komunikasi menurut Devito (Suyono & Nugraha, 2012) adalah untuk dapat berhubungan, di mana komunikasi yang dilakukan oleh individu bertujuan untuk membina dan memelihara hubungan sosial. Komunikasi dapat dilakukan dengan bertatap muka secara langsung maupun menggunakan alat komunikasi seperti ponsel atau yang semakin canggih saat ini yaitu *smartphone* melalui media sosial yang marak di zaman canggih teknologi saat ini

(Hanika, 2015). Penggunaan teknologi yang berlebihan seperti *smartphone*, dapat mengganggu interaksi sosial. Terlepas dari manfaat nyata dari *smartphone*, dalam beberapa tahun terakhir bertahun-tahun para peneliti semakin mengkhawatirkan hal tersebut potensi dampak buruk pada kesehatan mental dan fisik, dan kualitas interaksi sosial (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016).

Penggunaan *smartphone* juga dapat memberikan dampak negatif pada kualitas persahabatan saat melakukan interaksi tatap muka secara langsung dapat menjadi masalah dan memberikan dampak negatif pada suatu hubungan persahabatan. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Muflih (2017) menyatakan bahwa remaja sekolah cenderung menggunakan *smartphone* saat istirahat dibandingkan berinteraksi dengan siswa lain, penggunaan *smartphone* dilakukan untuk melihat media sosial serta bermain *game* sehingga membuat situasi berkumpul menjadi hening. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh peneliti kepada 100 remaja madya yang berada di Surabaya dan Bangkalan mengenai "Apakah bermain *smartphone* saat berkumpul dengan teman memicu konflik dalam pertemanan anda?", pada Surabaya diperoleh sebanyak 72% dengan jawaban Ya dan pada Bangkalan diperoleh sebanyak 58% dengan jawaban Ya. Ketika individu lebih sering menggunakan *smartphone* saat kegiatan bersama akan membuat interaksi sosial dengan individu lainnya pun berkurang (Muflih, Hamzah, & Puniawan, 2017).

Przybylski dan Weinstein (2013) menjelaskan bahwa tindakan menaruh ponsel ataupun *smartphone* di dekat tubuh walaupun tidak menyentuh atau menggunakannya sekalipun akan dapat mengganggu hubungan interpersonal karena dapat menurunkan fokus, perhatian, dan keterlibatan remaja ketika sedang berinteraksi dengan sahabat terkadang munculnya notifikasi dari *smartphone* dapat menurunkan tingkat kefokusannya bersama sahabat ketika sedang berkumpul dan mengabaikan teman saat berbicara kemudian secara tidak langsung akibat dari pengabaian yang dilakukan terhadap lawan bicara tersebut berdampak terhadap menurunnya rasa empati dan pemahaman terhadap sahabat. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan juga rentan menimbulkan kesalahpahaman dalam interaksi sosial (Alamianti & Rachaju, 2021).

Hasil kajian Program Kreativitas Mahasiswa – Penelitian Sosial Humaniora (PKMP Soshum) yang dilakukan lima orang mahasiswa Universitas Airlangga berjudul “Pengenyalmpangan Interaksi Sosial secara Langsung oleh Masyarakat sebagai Dampak Munculnya Jejaring Sosial (Medsos)” yang dilakukan pada remaja di kawasan Kelurahan Mulyorejo Kota Surabaya melaporkan bahwa dalam intensitas penggunaan media sosial selama 24 jam, sebanyak 83% subjek mengaku tidak bisa lepas dari media sosial miliknya, walaupun sehari saja. Selanjutnya, terdapat 57% remaja pernah mengalami “dicuekin” atau tidak diperhatikan oleh teman terdekatnya karena subjek lebih asyik bermain media sosial melalui *gadget*. Fenomena ini sering terjadi saat berkumpul, kebanyakan hanya fokus pada gadget masing-masing tanpa memperhatikan apa yang terjadi di lingkungan terdekatnya dan apa yang sedang dibicarakan orang-orang sekelilingnya. Dalam hal ini, komunikasi secara langsung tidak lagi memiliki esensi yang berarti. Mengekspresikan segala sesuatu yang dirasakan melalui media sosial justru menjadi pilihan karena dianggap lebih nyaman dan menyenangkan daripada harus menyampaikannya secara verbal pada orang-orang sekitar. Bahkan, demi melihat segala sesuatu yang sedang “*booming*” subjek rela tidak berbaur dengan lingkungan sekitarnya (Unair News, 2016).

Dalam survei yang dilakukan oleh Ikatan Pelajar Nahdatul Ulama (IPNU) tahun 2016 melaporkan bahwa 96% remaja di Surabaya memiliki *smartphone* yang digunakan dalam sehari-hari. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Nugraheni & Anastasia, 2017) diperoleh bahwa remaja Surabaya rata-rata mengakses internet dengan menggunakan *smartphone* lebih dari lima jam per harinya, terkait aktivitasnya dalam bermain media sosial adalah sebesar 81,8% untuk mengakses dan melihat berita, 76,6% bermain media sosial untuk mengupload foto atau video, 68% menggunakan sosial media untuk memberikan komentar dalam sosial media, serta 66,2% lainnya menggunakan media sosial untuk mengupdate status, dan lain-lain. Penggunaan *smartphone* ketika sedang berkomunikasi dengan orang lain juga dapat berpengaruh negatif terhadap hubungan karena menimbulkan tindakan pengabaian terhadap lawan bicara,

perilaku ini dikenal dengan istilah *phubbing* atau *phone snubbing* (Nazir & Piskin, 2016).

Phubbing merupakan singkatan dari kata “*Phone*” dan “*Snubbing*” yang artinya “Telepon” dan “Menghina”. Menurut Karadag, Tosuntaş, Erzen, Duru, BostanSahin, dan Babadag (2015) perilaku *phubbing* adalah perilaku atau tindakan mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial dengan fokus pada *smartphone* dan tidak memperhatikan lawan bicara saat berinteraksi. Dalam interaksi sosial, “*phubber*” didefinisikan sebagai seseorang yang melakukan *phubbing*, dan “*phubbee*” didefinisikan sebagai orang yang menerima perilaku *phubbing* (Chotpitayasunondh, 2016). Perilaku *phubbing* datang karena kesulitan seseorang untuk jauh dari *smartphone* atau ponselnya sehingga memunculkan sifat pengabaian terhadap lingkungan di sekelilingnya, disebabkan karena fokus yang berlebihan pada *smartphone* atau ponselnya ketika sedang menghabiskan waktu bersama secara langsung dengan teman, sahabat, pasangan ataupun keluarga (Ilham & Rinaldi, 2019). Chotpitayasunondh dan Douglas (2018) berpendapat bahwa *Phubbing* terjadi ketika seseorang mengabaikan teman dengan berkonsentrasi pada *smartphone*. Empat aspek perilaku *phubbing* menurut Chotpitayasunondh dan Douglas (2018) yaitu: nomophobia, konflik interpersonal, isolasi diri, dan pengakuan masalah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Pranoto dan Walisyah (2023) yang berjudul “Analisis Fenomena Perilaku Phubbing terhadap Rendahnya Kualitas Pergaulan Remaja di Kecamatan Hinai” menjelaskan bahwa *phubbing* merupakan suatu fenomena yang dapat adanya bentuk-bentuk perubahan yang terjadi dilingkungan remaja dan menunjukkan bahwa 1) *phubbing* disebabkan oleh faktor kecanduan bermain *smartphone*, bosan, kurang nyaman dengan lawan bicara, dan introvert 2) dampak *phubbing* yaitu merasakan kehilangan momen kebersamaan, terlewat informasi sedang dibicarakan, dan di anggap tidak sopan 3) kualitas pertemanan masih baik karena sempat mengingatkan juga kalau tindakan itu buat orang lain tidak nyaman. Menurut Hanika (2015) dalam penelitian terhadap mahasiswa Universitas Diponegoro menemukan sebagian besar subjek (60 mahasiswa) memang belum mengenal istilah *phubbing*, tetapi subjek sudah

melakukannya. Alasan melakukan *phubbing* ialah menerima panggilan (54%), membuka *chat* atau medsos (32%), dan bosan dengan pembicaraan (12%). Walaupun subjek suka melakukan *phubbing*, 64% mengaku terganggu kalau ada orang lain melakukannya. Sebelum melakukan *phubbing*, hanya 36% yang minta izin kepada temannya, sementara 64% lainnya tidak meminta izin. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, hasil presurvey yang dilakukan oleh peneliti pada remaja madya di Surabaya bahwa diperoleh sebanyak 76% setuju bahwa remaja tersinggung apabila saat berbicara diabaikan oleh teman karena asyik bermain *smartphone*.

Faktor penyebab munculnya perilaku *phubbing* yaitu dikarenakan adanya keinginan agar tetap *update* informasi dan kejadian yang berlangsung, hiburan, dan juga dijadikan sarana untuk menunjukkan kegiatan atau pencapaian diri melalui media sosial (Amelia, Despitasi, Sari, Putri, Oktamianti, & Agustina, 2019). Menurut Karadag (2015) faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* yaitu kecanduan terhadap *smartphone*, kecanduan internet, kecanduan media sosial, dan kecanduan *game*. Menurut Youarti dan Hidayah (2018) *Phubbing* adalah salah satu contoh nyata dampak negatif dari Perkembangan zaman. *Phubbing* dapat mengganggu komunikasi yang efektif antara teman-teman karena kecanduannya untuk melihat *smartphone*-nya, menjadikan seorang remaja rela menyakiti orang-orang yang ada di sekitarnya dengan tidak memperhatikan saat berkomunikasi dan lebih terfokus pada *smartphone* yang ada di tangannya. Hal ini bisa membuat pembicaraan menjadi tidak lancar dan mempengaruhi pemahaman yang saling berbagi. Dalam jangka panjangnya akan memunculkan efek yang dapat menormalisasi hal tersebut, sehingga komunikasi secara langsung sudah tidak diperlukan. Serta hal terburuk jika kebiasaan ini terus berlanjut akan menyebabkan seseorang dapat diasingkan dan dijauhi, serta tidak akan diikutsertakan lagi dalam berbagai interaksi sosial (Thaeras, 2017).

Perilaku *phubbing* sangat berdampak pada kualitas interaksi sosial yang dijalani, hal ini dapat terjadi karena dalam interaksi format sosial, biasanya *phubber* akan mengabaikan *phubbee* yang menjadi lawan bicaranya dalam interaksi tersebut. Akibatnya *phubbee* merasa diasingkan atau bahkan lebih lanjut

dapat menimbulkan perasaan kesepian pada korbannya (Ivanova, 2020). Pada penelitian Heriandy dan Putra (2023) tentang hubungan perilaku *phubbing* dengan kualitas persahabatan remaja menunjukkan hasil bahwa semakin rendah *phubbing* maka semakin tinggi kualitas persahabatan serta perilaku *phubbing* yang dilakukan dengan niat menyakiti lawan bicaranya akan memberikan dampak terhadap penurunan kualitas persahabatan, namun jika perilaku *phubbing* yang dilakukan memiliki urgensi yang jelas dan dapat dimengerti oleh lawan bicaranya, hal tersebut tidak memberikan dampak yang berlebihan terhadap penurunan kualitas persahabatan.

Sejalan dengan penelitian Heriandy dan Putra (2023) terdapat persamaan yang diteliti yaitu membahas tentang perilaku *phubbing* dan kualitas persahabatan pada remaja. Namun, ada beberapa perbedaan di antaranya adalah pada penelitian Heriandy dan Putra (2023) meneliti adanya hubungan antara perilaku *phubbing* dengan kualitas persahabatan, sedangkan dalam penelitian ini peneliti ingin melihat lebih jauh adanya pengaruh perilaku *phubbing* terhadap kualitas persahabatan serta terdapat perbedaan pada subjek penelitian dan lokasi penelitian. Saloom dan Veriantari (2022), menerangkan bahwa perkotaan dan pedesaan atau lokasi geografis juga berpengaruh terhadap *phubbing*. Berhubungan dengan lokasi geografis, hasil awal dari studi Australia oleh Vernon dan Uink pada tahun 2017 menemukan bahwa orang-orang yang berasal dari daerah perkotaan cenderung *phubbing* daripada orang-orang dari daerah pedesaan (Vernon & Uink, 2017). Asal daerah diartikan sebagai tempat tinggal di mana seseorang itu menetap dan tercatat dalam kependudukannya (Saloom & Veriantari, 2022).

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Surabaya di mana Kota Surabaya merupakan kota metropolitan terbesar kedua di Indonesia dan sebagai kota metropolitan maka sudah tidak asing lagi dengan penggunaan *smartphone*. Penelitian ini dilakukan pada remaja berusia 15-18 tahun yang memiliki *smartphone* dikarenakan remaja madya banyak yang sudah memiliki serta menggunakan *smartphone* dalam sehari-hari sebagai alat untuk berinteraksi. Namun, banyak remaja madya yang menggunakan *smartphone* pada saat yang tidak tepat, seperti mengabaikan teman yang sedang berbicara dengan bermain

smartphone. Mengabaikan teman yang sedang berbicara dapat menimbulkan konflik dalam persahabatan, hal ini dikenal dengan perilaku *phubbing*, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas persahabatan. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melihat lebih jauh pengaruh perilaku *phubbing* terhadap kualitas persahabatan pada remaja di Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan dalam latar belakang, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah, bagaimana pengaruh perilaku *phubbing* terhadap kualitas persahabatan pada remaja madya di Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh perilaku *phubbing* terhadap kualitas persahabatan pada remaja madya di Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi dalam bidang psikologi sosial dan psikologi perkembangan mengenai perilaku *phubbing* terhadap kualitas persahabatan. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi suatu data untuk dukungan atau pembandingan bagi penelitian berikutnya yang terkait dengan penelitian variabel penelitian yaitu mengenai pengaruh perilaku *phubbing* terhadap kualitas persahabatan.

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Subjek Penelitian / Remaja

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pemahaman dan informasi tentang pengaruh perilaku *phubbing* terhadap kualitas persahabatan agar remaja dapat mengendalikan perilaku *phubbing* sehingga dapat menciptakan persahabatan yang berkualitas.

b. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua penelitian ini dapat memberikan pengetahuan adanya pengaruh perilaku *phubbing* terhadap kualitas persahabatan sehingga orang tua dapat membantu remaja mengendalikan perilaku *phubbing* dengan memberikan nasihat positif untuk meningkatkan kualitas persahabatan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber referensi dan sebagai acuan pertimbangan maupun perbandingan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan perilaku *phubbing* dan kualitas persahabatan.