



PERILAKU *PHUBBING*: PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* “PHUB_C” PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Nabila Latifful Alfiyah¹, Cici Yulia^{2(*)}, Rismar Julai Utami³

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia¹²

STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh, Jambi, Indonesia³

nabilatifful12@gmail.com¹, ciciyulia@uhamka.ac.id², rismarjuliautami7@gmail.com³

Abstract

Received: 25 Juli 2024

Revised: 25 Juli 2024

Accepted: 27 Juli 2024

Phubbing atau perilaku mengabaikan orang di sekitar dengan menggunakan *smartphone*, telah menjadi fenomena yang semakin umum di kalangan remaja, termasuk peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media *Flash Card* “Phub_C” (*Phubbing Flash Card*) sebagai alat edukatif untuk mengurangi perilaku *phubbing* di kalangan peserta didik SMK. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D), dengan ADDIE. Tahap pertama, Analisis, melibatkan identifikasi kebutuhan dan analisis situasi untuk memahami prevalensi dan dampak *phubbing* di lingkungan sekolah. Tahap kedua, Desain, mencakup perancangan media *flash card* “Phub_C” dengan materi yang relevan dan menarik, yang berfokus pada kesadaran dan pengendalian diri dalam penggunaan *smartphone*. Tahap ketiga, Pengembangan, adalah proses pembuatan prototipe *flash card*, diikuti dengan validasi ahli untuk memastikan konten dan desain sesuai dengan tujuan edukatif. Tahap keempat, Implementasi, melibatkan uji coba media di sekolah terpilih, dengan partisipasi aktif dari peserta didik dan guru BK untuk mendapatkan umpan balik. Tahap kelima, Evaluasi, terdiri dari evaluasi formatif untuk mengukur efektivitas media dalam mengurangi perilaku *phubbing* serta untuk melakukan perbaikan yang diperlukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flash card* “Phub_C” dapat meningkatkan kesadaran peserta didik tentang dampak negatif *phubbing* dan mengurangi frekuensi perilaku *phubbing* di kalangan peserta didik SMK. Umpan balik dari guru BK dan peserta didik menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan efektif dalam mengedukasi peserta didik tentang pentingnya komunikasi tatap muka dan pengendalian penggunaan *smartphone*. Dengan demikian, Media *flash card* “Phub_C” dapat menjadi media bimbingan konseling yang efektif dalam program layanan bimbingan konseling untuk mengatasi masalah *phubbing* di lingkungan sekolah.

Keywords: *Phubbing*; *Flash Card*; ADDIE; Phub_C

(*) Corresponding Author: Yulia, ciciyulia@uhamka.ac.id

How to Cite: Alfiyah, N. L., Yulia, C., & Utami, R. J. (2024). PERILAKU PHUBBING: PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD “PHUB_C” PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *Research and Development Journal of Education*, 10(2), 777-789

INTRODUCTION

Penggunaan *smartphone* dan perangkat digital yang merajalela telah membawa perubahan signifikan dalam interaksi antar pribadi, khususnya di kalangan remaja. Salah satu fenomena yang mencolok adalah “*phubbing*,” yang merupakan gabungan kata dari “*phone*” dan “*snubbing*,” yang mengacu pada perilaku mengabaikan teman atau orang lain demi menggunakan ponsel atau perangkat digital lainnya (Chotpitayasunondh & Douglas,

2018). Phubbing adalah interaksi sekilas dengan ponsel pintar saat bertatap muka percakapan dengan seseorang (Al-Saggaf, 2022). Menurut Haigh (2015) mengartikan *phubbing* yaitu perilaku yang menyakiti orang lain karena lebih fokus kepada *smartphonanya* ketika berinteraksi sosial secara langsung. Chotpitayasonondh & Douglas (2018) Mengatakan adanya beberapa aspek phubbing yaitu: 1) Nomophobia (No-Mobile Phone Phobia), 2) *Interpersonal Conflic* atau konflik, 3) *Self Isolation*, 4) *Problem Acknowledgement*.

Perilaku ini semakin meluas di berbagai setting sosial, termasuk di sekolah, dimana dampaknya terhadap pembelajaran peserta didik dan perkembangan sosial mulai diakui. Gangguan yang ditimbulkan oleh *phubbing* dapat mengganggu dinamika kelas, menghambat interaksi guru-siswa, dan menghalangi upaya pembelajaran kolaboratif. Selain itu, penggunaan berlebihan perangkat digital untuk media sosial dan hiburan juga dapat menyebabkan penurunan durasi perhatian dan keterampilan komunikasi tatap muka di kalangan peserta didik. Mengatasi masalah *phubbing* pada peserta didik SMK penting tidak hanya untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, tetapi juga untuk mempersiapkan mereka menghadapi lingkungan profesional di mana keterampilan komunikasi dan interpersonal yang efektif sangat penting. Salah satu pendekatan yang menjanjikan untuk mengurangi efek negatif *phubbing* adalah dengan mengembangkan dan mengimplementasikan pendidikan yang mempromosikan kesadaran dan penggunaan bertanggung jawab terhadap teknologi digital.

Mengembangkan pendidikan yang efektif untuk mengatasi masalah *phubbing* di SMK memerlukan pemanfaatan media sebagai sarana untuk memperkuat kesadaran dan tanggung jawab terhadap teknologi digital. Media, dalam konteks ini, tidak hanya berfungsi sebagai perantara informasi, tetapi juga sebagai alat yang dapat menghubungkan pesan-pesan penting tentang penggunaan *smartphone* secara bijak kepada para peserta didik. Media didefinisikan selaku alat beserta bahan yang menyalurkan informasi ataupun bahan pembelajaran dengan tujuan memperlancar pembelajaran. Media pun bisa diartikan selaku perantara ataupun penyampai pesan kepada penerima pesan (Mujibiyah, 2018).

Media berperan penting dalam meningkatkan mutu layanan bimbingan dan konseling melalui menarik perhatian peserta didik terhadap pelaksanaan layanan konseling, yang berdampak besar dalam membantu siswa mengatasi tantangan yang mereka hadapi melalui pemakaian media, khususnya media kartu (Martunis, dkk, 2017). Peneliti akan mengembangkan media *flash card* untuk perilaku *phubbing* di sekolah. *Flash card* mudah diingat, sehingga pesan dapat disampaikan kepada peserta didik dengan lebih efektif. Informasi yang singkat dan padat pada *flash card* memudahkan peserta didik untuk mengingatnya. *Flash card* dapat menjadi salah satu solusi efektif untuk mengurangi perilaku *phubbing* di kalangan pelajar karena penggunaannya yang interaktif dan menarik dapat mengalihkan perhatian peserta didik dari *smartphone* mereka, serta dapat memberikan informasi mengenai dampak dari perilaku *phubbing*. *Flash card* menurut Arsyad dalam bukunya Media Pembelajaran. Arsyad (dalam Rijalul, 2022.) mengungkapkan, kartu kilas (*flash-card*) ialah kartu kecil yang memuat teks, simbol, ataupun gambar yang mengarahkan beserta mengingatkan peserta didik tentang segala hal yang berhubungan dengan gambar tersebut.

Selama beberapa tahun terakhir, telah dilakukan berbagai penelitian mengenai pengembangan media kartu (*flash card*) untuk mendukung peningkatan kualitas diri peserta didik di sekolah, di antaranya sebagai berikut; “Efektivitas Media Flashcard Dalam Meningkatkan Self Control Peserta Didik” oleh Muharis & Yulia (2022); “Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pemahaman Sex Education Pada Siswa” oleh Saadah & Yulia (2022); “Efektifitas Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik” oleh Aziza & Yulia (2022); “Gambaran Keefektifan Penggunaan

Media Kartu dalam Meningkatkan Komunikasi Intrepersonal” oleh Yulia, dkk, (2021). Namun belum ada penelitian yang berkaitan antara media *flash card* dengan perilaku *phubbing*. Oleh karna itu perlu dirasa adanya penelitian yang mengembangkan media *flash card* dengan perilaku *phubbing*.

Model pengembangan media *Flash Card* “Phub_c”. di susun memakai model ADDIE yakni singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Konsep ADDIE merupakan model sistematis untuk merancang dan mengembangkan program pelatihan, media pembelajaran, kurikulum dalam layanan konseling. Model ini memastikan bahwa setiap tahap telah direncanakan dan dievaluasi secara menyeluruh, sehingga pemberian layanan konseling yang dihasilkan efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

METHODS

Penelitian ini dilaksanakan di SMK PB Soedirman 2 Jakarta Timur dengan jumlah populasi 28 peserta didik dan sampel 8 peserta didik. Teknik pengambilan sampel memakai *purposive sampling*, artinya teknik penentuan sampel melalui penentuan karakteristik dari sampel penelitian (Azwar, 2014). Skala likert dipakai guna mengukur persepsi responden penelitian. Sugiyono (2016) mengutarakan, skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu ataupun kelompok tentang permasalahan sosial.

Tabel 1.

Kategori Skala Likert

Kategori	Skor
Selalu	1
Seing	2
Kadang-kadang	3
Jarang	4
Tidak pernah	5

Hasil validitas pada angket perilaku *phubbing* yang dilaksanakan, didapatkan jumlah item valid sebanyak 22 butir pernyataan dan item tidak valid 1 butir pernyataan dari total 33 butir item pernyataan. Instrumen pernyataan angket merupakan pengembangan dari skala perilaku *phubbing* Instrumen GSP Asli yang dikembangkan oleh Chotpitayasunondh, & Douglas (2018) dan telah di adaptasi berdasarkan kultur budaya Indonesia. Setelah proses uji validitas dengan tarafikasi rata-drata uji reailitas sebesar 0,926. Sedangkan menurut Azwar (2013) menyatakan bahwa tarafikasi uji reabilitas instumen sebesar 0,60. Artinya instrumen penelitian ini reliabel.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.926	22

Gambar 1.

Hasil Hitungan Statistik Reliabelitas
Sumber: SPSS

Berikut tabel perbedaan hasil jumlah item angket *phubbing* sebelum dan sesudah proses uji validitas dan hasil tarafikasi uji reabilitas instrumen angket *phubbing* menggunakan skala *likert*:

Tabel 2.
 Perbedaan Hasil Jumlah Item Angket Perilaku *Phubbing*

Variabel	Indikator	Sebelum Uji Validitas	Setelah uji validitas
Phubbing	<i>Nomophobia</i>	8 item	7 item
	<i>Interpersonal Conflict</i> (Konflik Interpersonal)	5 item	5 item
	<i>Self Isolation</i> (Isolasi diri)	6 item	6 item
	<i>Problem Acknowledge</i> (Pengakuan Masalah)	4 item	4 item

Metodologi penelitian ini ialah metode R&D (research and development). model pengembangan ADDIE. Menurut Branch (2010) dalam bukunya yang berjudul “*Instructional Design: The ADDIE Approach*” terdiri dari 5 tahap, yakni; *Analyze* (analisis), tahap *Design* (desain), tahap *Development* (pengembangan), tahap *Implementation* (implementasi), dan tahap *Evaluate* (Evaluasi). Tujuannya supaya sampel sesuai dengan ciri dan standar peneliti. Berikut tahapan pelaksanaan penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE:

1) *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis ini mencakup: *Validate the Performance Gap* (menganalisis kesenjangan kinerja) peneliti melaksanakan pencarian GAP/masalah melalui proses wawancara dengan guru BK dan observasi, *Determine Instructional Goals* (menentukan tujuan instruksional), *Confirm the Intended Audience* (konfirmasi audiens yang dituju) menentukan subjek penelitian, *Identify Required Resources* (mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan), *Determine Potential Delivery System* (menentukan cara menyampaikan produk) dan *Compose a Project Management Plan* (menyusun rencana manajemen proyek) dengan membuat time line penelitian. Dalam hal ini GAP yang dicari adalah mengenai *phubbing*.

2) *Design* (Desain)

Pada tahap desain ini terdiri dari: *conduct a task inventory* (membuat daftar tugas), *compose performance objective* (menyusun tujuan kinerja), dan *generate testing strategies* (menyusun strategi penelitian).

3) *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan terdiri dari: *generate content* (menghasilkan konten), *select or develop supporting media* (memilih atau mengembangkan media pendukung), *develop guidance for then student* (mengembangkan panduan untuk siswa), *develop guidance for than teacher* (mengembangkan panduan untuk guru), *conduct formative revision* (melaksanakan revisi formatif).

4) *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi terdiri dari: *prepare the teacher* (mempersiapkan guru), *prepare the student* (mempersiapkan murid)

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini mencakup; *determine evaluation criteria* (menentukan kriteria evaluasi), *select evaluation tools* (memilih alat evaluasi).

RESULTS & DISCUSSION

Results

Hasil penelitian ini berdasarkan prosedur model pengembangan ADDIE Branch (2010) dengan 5 tahap diantaranya mencakup *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), beserta *Evaluation* (evaluasi) :

1) *Analyze* (analisis)

Tahap pertama pada model pengembangan ADDIE Branch adalah menganalisis. Tahap analisis terdiri dari *validate the performance gap* (menganalisis kesenjangan kinerja), *determine instructional goals* (menentukan tujuan instruksional), *confirm the intended audience* (konfirmasi audiens yang dituju), *identify required resources* (mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan), *determine potential delivery system* (menentukan system pengiriman potensial/ anggaran selama pembuatan media), *compose a project management plan* (menyusun rencana manajemen proyek). Hasilnya yakni:

a. *Validate the performance gap* (menganalisis kesenjangan kinerja)

Tahap menganalisis kesenjangan kinerja ini peneliti melaksanakan wawancara kepada guru BK dan observasi kepada peserta didik di SMK PB Soedirman 2, didapatkan hasil sebagai berikut: 1) Belum adanya pemberian layanan BK di SMK PB Soedirman 2 yang menggunakan media *Flash Card*, 2) Terlihat adanya perilaku *phubbing* di sekolah yang di tandai peserta didik masih suka memainkan *smartphonenya* saat jam pembelajaran berlangsung sehingga membuat peserta didik kurang focus pada jam pembelajaran tersebut dan tidak memperhatikan guru secara maksimal.

b. *Determine instructional goals* (menentukan tujuan instruksional)

Tujuan instruksional pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *flash card* dalam layanan konseling, meningkatkan kesadaran dan perubahan perilaku peserta didik terhadap perilaku *phubbing*.

c. *Confirm the Intended Audience* (konfirmasi audiens yang dituju)

Subjek penelitian yaitu peserta didik SMK PB Soedirman 2 kelas XI Manajemen Perkantoran yang dengan penempatan responden melalui hasil dari observasi dan wawancara dengan guru BK terkait tingginya *phubbing* pada peserta didik.

d. *Identify required resources* (mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan)

Identifikasi sumber daya yang diperlukan dalam penelitian ini terkait dengan konten *phubbing*. Proses pembuatan media yang terdiri dari kartu, papan perminan, buku panduan dan *hard box* di buat menggunakan aplikasi media software pendukung yaitu Canva Premium dan Pinterest, kemudian Validator ahli materi atau konten yang memberikan penilaian dan memberikan masukan atau saran dari media yang dikembangkan sesuai dengan aspek kelayakan isi materi dan penyajian materi, dan Guru BK yang melakukan penilaian kelayakan *flash card* "Phub_C" yang dikembangkan sesuai dengan aspek kelayakan media dan isi konten.

e. *Determine potential delivery system* (menentukan system pengiriman potensial/ anggaran selama pembuatan media)

Anggaran biaya selama pembuatan media *flash card* "Phub_C" adalah sebagai berikut:

Tabel 3.

Anggaran Pembuatan Media	
Nama	Biaya
Cetak media	Rp. 30.000
Cetak buku panduan	Rp. 70.000
Custom hard box	Rp. 108.000
Canva premium	Rp. 5.000

f. *Compose a Project Management Plan* (menyusun rencana manajemen proyek)

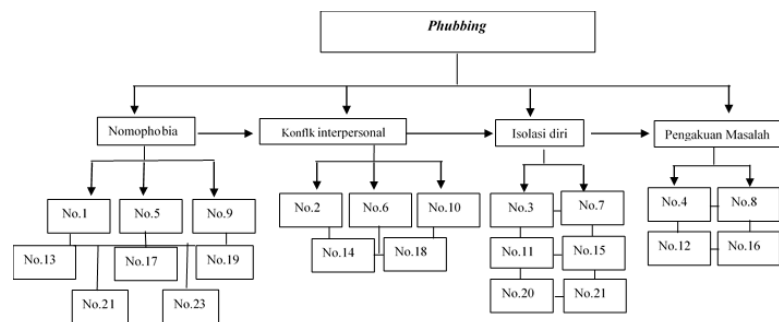
Tabel 4.

Time Line Pembuatan Media	
Nama	Waktu
Pembuatan Angket	Januari – maret 2024
Penyebaran angket validitas	24 April 2024
Penyebaran angket penelitian	6 Mei 2024
Pembuatan media	1 Mei – Juni 2024
Uji ahli media	15 Juni 2024
Uji Ahli konten	18 Juni 2024
Revisi uji ahli media dan konten	23 Juni 2024
Implementasi media ke sekolah	11 Juli 2024

2) *Design* (desain)

Tahap desain ialah tahap kedua dari pengembangan ADDIE, mencakup *conduct a task inventory* (membuat daftar tugas), *compose performance objective* (menyusun tujuan kinerja), dan *generate testing strategies* (menyusun strategi penelitian). Berikut hasil dari desaian:

a. *Conduct a task inventory* (membuat daftar tugas)



Gambar 2.

Bagan Item Angket Perilaku *Phubbing*

Peneliti membuat instrument *phubbing* yang terdiri dari 23 butir pernyataan yang berkaitan dengan komponen-komponen *phubbing*, yaitu: 1) *Nomophobia*, 2) *Interpersonal Conflict* (Konflik Interpersonal), 3) *Self Isolation* (Isolasi diri), 4) *Problem Acknowledge* (pengakuan masalah). (Chotpitayasonondh dan Douglas 2018)

b. *Compose performance objective* (menyusun tujuan kinerja)

Menyusun tujuan penelitian didasarkan pada perancangan sasaran penelitian yang terdiri dari; 1) Penggunaan metode pengujian *Research and Development (Rnd)*. 2) Pemilihan konten *phubbing* yang terdiri dari komponen *nomopobhia*, konflik interpersonal, isolasi diri dan pengakuan masalah. 3) Pengembangan media *flash card* 4) Penentuan strategi layanan kelompok. 5) Menilai kesiapan peserta didik dengan prosedur BMBBB. 6) Pembuatan panduan guru BK dan peserta didik. 6) Menentukan sumber daya yang terdiri dari ahli media dan ahli konten. 7) Prosedural pembuatan media *flash card*.

c. *Generate testing strategies* (menyusun strategi penelitian)

Berdasarkan hal tersebut pada tahap perancangan media yang dilakukan penyusunan strategi penilaian yang disusun terdiri dari; 1) Validasi ahli media sebagai validator media yang dikembangkan dan memberikan saran pengembangan yang lebih baik sesuai dengan aspek tampilan visual; 2) Validasi ahli materi atau konten sebagai validator media yang dikembangkan dan memberikan saran pengembangan yang lebih baik sesuai dengan aspek kelayakan isi materi dan aspek kelayakan penyajian materi; 3) Penilaian Guru BK sebagai praktisi media, yang memberikan penilaian kelayakan dari media yang dikembangkan.

Tabel 5.

Perbedaan Hasil Jumlah Item Instrumen *Phubbing*

Variabel	Indikator	Sebelum Uji Validitas	Setelah uji validitas
Phubbing	<i>Nomopobhia</i>	8 item	7 item
	<i>Interpersonal Conflict</i> (Konflik Interpersonal)	5 item	5 item
	<i>Self Isolation</i> (Isolasi diri)	6 item	6 item
	<i>Problem Acknowledge</i> (Pengakuan Masalah)	4 item	4 item

Tabel 6.

Hasil Data Skor dan Kategorisasi Instrumen Angket *Phubbing*

No.	Nama/Inisial	Skor	Persentase	Kategori
1	DSI	98	89%	Sangat Tinggi
2	ARF	101	92%	Sangat Tinggi
3	ALY	88	80%	Tinggi
4	NFL	91	83%	Tinggi
5	AMR	90	82%	Tinggi
6	AGG	82	75%	Tinggi
7	SMT	61	55%	Cukup
8	AML	85	77%	Tinggi
	Rata-rata		79%	Tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan dari pemberian angket instrument *phubbing* pada tabel 1 kepada 8 peserta didik, terdapat 2 peserta didik kategori sangat tinggi yaitu DSI memperoleh skor 98 dengan Persentase 89% dan ARF memperoleh skor 101 dengan Persentase 92%, kemudian 5 peserta didik dengan kategori tinggi yaitu ALY memperoleh skor 88 dengan Persentase 80%, NFL memperoleh skor 91 dengan Persentase 83%, AMR memperoleh skor 90 dengan Persentase 82%, AGG

memperoleh skor 82 dengan Persentase 75%, dan AML memperoleh skor 85 dengan Persentase 77%, serta 1 peserta didik dengan kategori cukup yaitu SMT memperoleh skor 61 dengan Persentase 55%. Hasil tersebut menjadi pendukung untuk mengembangkan media *flash card Phub_C*

Tabel 7.

Persentase Kategori Hasil Instrumen Angket <i>Phubbing</i>			
No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	2	25%
2	Tinggi	5	62%
3	Cukup	1	13%
4	Rendah	0	0%
5	Sangat rendah	0	0%
Jumlah		8	100%

3) *Development* (pengembangan)

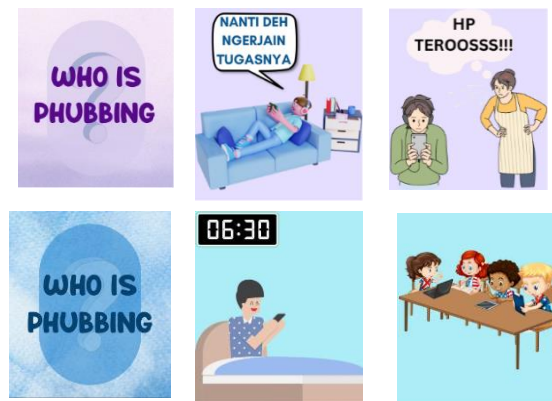
Pada tahap pengembangan ini ialah tahap ketiga yang mencakup *generate content* (menghasilkan konten), *select or develop supporting media* (memilih atau mengembangkan media pendukung), *develop guidance for then student* (mengembangkan panduan untuk siswa) *develop guidance for than teacher* (mengembangkan panduan untuk guru), *conduct formative revision* (melaksanakan revisi formatif). Berikut hasil dari pengembangan:

a. *Generate content* (menghasilkan konten)

Peneliti menghasilkan konten yang terdiri sebagai berikut:



Gambar 3.
 Kartu Pernyataan *Phubbing*
 Sumber: Peneliti (2024)



Gambar 4.
Tampilan kartu *Who Is Phubbing*
Sumber: *Peneliti (2024)*

- b. *Select or Develop Supporting Media* (memilih atau mengembangkan media pendukung)
Media pendukung dalam pembuatan “Phub_C” ini adalah Canva premium, Pinterest, pengambilan font dari aplikasi Word.
- c. *Develop Guidance for then Student* (mengembangkan panduan untuk siswa)
Buku panduan peserta didik didalamnya berisi pengertian phubbing, cara bermain, dan hal yang perlu diperhatikan oleh peserta didik. Pengembangan buku panduan ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam menggunakan media *flash card* “Phub_C” dan menghindari kesalahan dalam penggunaan media *flash card* “Phub_C”.



Gambar 5.
Tampilan Buku Panduan Peserta Didik.
Sumber: *Peneliti (2024)*

- d. *Develop Guidance for than Teacher* (mengembangkan panduan untuk guru)
Buku panduan Guru BK didalamnya berisi pengertian *phubbing*, cara bermain, dan hal yang perlu diperhatikan oleh Guru Bk saat memandu permainan. Pengembangan buku panduan ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam menggunakan media *flash card* “Phub_C” dan menghindari kesalahan dalam penggunaan media *flash card*. “Phub_C”



Gambar 6.
 Tampilan Buku Panduan Gur BK
Sumber: Peneliti (2024)

e. *Conduct formative revision* (melaksanakan revisi formatif)

Pada tahap ini, dilaksanakan uji coba kelayakan media konseling berdasarkan dengan produk yang dihasilkan yaitu media *flash card* “Phub_C”. Pelaksanaan revisi formatif mencakup sejumlah tahap, yakni validasi ahli dan penilaian praktisi media (Guru BK). Validasi ahli dari produk yang dikembangkan dibagi menjadi dua, yaitu validasi ahli materi beserta validasi ahli materi/konten. Untuk validasi ahli media dan validasi ahli materi dilakukan masing-masing oleh satu orang dosen uji ahli media dan dosen uji ahli materi. Sedangkan penilaian praktisi media adalah Guru BK di SMK PB Soedirman 2 berjumlah dua orang. Tim validator dari produk yang dikembangkan diantaranya sebagai berikut:

Tabel 8.
 Tim Validator

Nama	Tim	Tugas
Cici Yulia, M.Pd., Kons	Validator ahli media	Memvalidasi produk <i>flash card</i> “Phub_C” dari sisi media
Rismar Julia Utami., S.Psi, M.Pd	Validator ahli materi/konten	Memvalidasi produk modul konseling dari sisi materi
Siti Murhasilatun, M.M dan Vira Awalitawati, S.Pd.		

Tabel 9.

Hasil Penilaian Keseluruhan Uji Ahli Media, Materi dan Guru BK			
No.	Kategori	Persentase	Kriteria
1	Uji ahli media	88%	Sangat Layak
2	Uji ahli materi	80%	Sangat Layak
3	Praktisi Media	90%	Sangat Layak
	Rata-rata	86 %	Sangat Layak

4) *Implementation* (Pelaksanaan)

Tahap keempat ADDIE adalah pelaksanaan dari pembuatan media yang telah di uji oleh para ahli. Peneliti melakukan kelayakan kepada peserta didik yang terdiri dari 8 orang, kemudian dibagi menjadi 4 kelaompok yang masing-masing terdiri dari 2

orang. Pelaksanaan di mulai selama 10-15 menit/ kelompok. Peserta didik terlihat antusias saat memainkan *Phub_C (Phubbung Flash Card)* ini dan mematuhi aturan permainan yang tertera. Terlihat peserta didik menjawab pernyataan dengan terbuka.



Gambar 7.
Dokumentasi Saat Pelaksanaan
Sumber: Peneliti (2024)

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap akhir dari ADDIE adalah *evaluate* (mengevaluasi) yang terdiri dari *Determine Evaluation Criteria* (menentukan kriteria evaluasi) dan *Select Evaluation Tools* (memilih alat evaluasi). Tujuan dari tahap evaluasi adalah menilai kualitas produk dan proses instruksional (Branch, 2010), dengan hasil ini peneliti dapat merekomendasikan perbaikan pada proyek-proyek selanjutnya.

a. *Determine Evaluation Criteria* (menentukan kriteria evaluasi)

Mencari tahu apakah kualitas media pembelajaran memenuhi persyaratan pada tahap desain ialah proses evaluasi yang diterapkan dalam pendekatan ADDIE untuk desain pembelajaran (Branch, 2010). Penelitian ini menerapkan penilaian formatif melalui perbaikan ataupun merevisi media menyesuaikan rekomendasi ataupun tanggapan validator.

- 1) Validasi produk *flash card* “Phub_C” dievaluasi melalui validasi media yang terdiri dari aspek tampilan visual, dalam validasi materi mencakup aspek kelayakan materi/isi, penyajian materi, kesesuaian dengan EYD.
- 2) Kepraktisan produk diketahui dari penilaian respon peserta didik dan validasi praktikalita (Guru BK). Respon peserta didik mencakup pemaparan materi media ini mudah dipahami, dan menyenangkan untuk dimainkan Bersama teman sebaya sehingga mereka menyadari dampak perilaku *phubbing* ini validasi praktikalitas terdiri dari aspek cakupan materi dan komponen penyajian

b. *Select Evaluation Tools* (memilih alat evaluasi)

Alat *evaluasi* untuk mengukur keefektifan media *flash card* “Phub_C” ini adalah lembar refleksi peserta didik dan lembar refleksi Guru BK. yang menilai secara langsung ketika sedang memainkan media *flash card* “Phub_C” tersebut.

Discussion

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, peneliti telah mengembangkan media permainan *flash Card* “Phub_C” melalui penerapan model pengembangan ADDIE yang mencakup 5 tahap, yakni: 1) *Analyze* (analisis), 2) *Design* (desain), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (implementasi), beserta 5) *Evaluation* (evaluasi). Pada tahap *Analyze* (analisis), dari hasil observasi sekaligus wawancara bersama guru BK didapatkan bahwa peserta didik SMK PB Soedirman 2 memiliki tingkat kecenderungan perilaku *phubbing*, serta peneliti menentukan media yang akan di kembangkan yaitu *flash*

card “Phub_C” dalam layanan konseling yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan perubahan perilaku peserta didik terhadap perilaku *phubbing*.

Kemudian tahap *Design* (desain), pada tahap ini media yang dikembangkan disusun berdasarkan kebutuhan dari peserta didik dengan membuat angket yang sudah di uji validitasnya sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Instrument yang diberikan memperoleh lima kategori yaitu kategori “sangat tinggi” dengan rata-rata 25%, kategori “tinggi” dengan rata-rata 62%, kategori cukup 13%, kategori “rendah” dengan rata-rata 0% dan kategori “sangat rendah” 0%. Kesimpulannya, peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran di SMK PB Soedirman 2 memiliki kecenderungan perilaku *phubbing* yang tinggi. Selain itu, peneliti juga merancang penilaian untuk uji validasi yang dilakukan oleh uji ahli media, uji ahli materi dan praktisi media (Guru BK).

Tahap *Development* (pengembangan) ini peneliti telah menyelesaikan *flash card* “Phub_C” beserta buku panduan guru BK dan peserta didik, kemudian melakukan uji ahli konten (materi), uji ahli media maupun guru BK yang memperoleh skor dengan rata-rata 86% menunjukkan bahwa media ini layak di uji cobakan di lapangan.

Tahap *Implementation* (implementasi) peneliti melakukan uji coba media *flash card* “Phub_C” kepada peserta didik SMK PB Soedirman 2 kelas XI Manajemen Perkantoran. Terlihat saat pelaksanaan peserta didik tertatik dalam menaikkannya dan terbuka dalam menjawab pernyataan yang tertera. Artinya media ini layak di ujicobakan kembali kepada responden selain di SMK, seperti SMA, MA.

Tahap *Evaluation* (evaluasi) Adapun tahap *Evaluation* (evaluasi) yaitu media ini layak digunakan dalam proses pemberian layanan BK, karena terjadinya yang signifikan setelah dilakukan uji coba media terhadap peserta didik, terlihat dari hasil pengolahan instrumen angket perilaku *phubbing* sebelum melakukan uji coba media memperoleh rata-rata *phubbing* tinggi sebesar 78% dan hasil pengolahan lembar evaluasi setelah melakukan uji coba media memperoleh rata-rata sebesar 86% yang artinya pemahaman dan kesadaran peserta didik akan perilaku *phubbing* ini meningkat sehingga peserta didik menyadari perilaku *phubbing* ini tidaklah baik. Kesimpulannya, pengembangan media *flash card* Phub_C ini layak digunakan dalam mengurangi *phubbing* pada peserta didik serta layak dijadikan sebagai media layanan BK yang menarik dan efisien dalam mengentaskan permasalahan peserta didik khususnya *phubbing*.

Peneliti menyadari dalam pelaksanaan pengembangan media ini masih terdapat keterbatasan walaupun sudah di lakukan semaksimal mungkin, yaitu pada saat pembuatan media terdapat keterbatasan waktu yang singkat serta dalam pembuatan media tidaklah mudah, perlu menyesuaikan tema dengan kebutuhan peserta didik dan media perlu di uji cobakan kepada kelompok yang lebih besar lagi jumlahnya.

CONCLUSION

Berlandaskan hasil dari penelitian beserta pembahasan yang sudah diuraikan oleh peneliti di penelitian ini, kesimpulannya yakni:

1. Pengembangan media *flash card* “Phub_C” pada peserta didik dengan menggunakan konsep ADDIE ini sangat efektif, karena berdasarkan hasil pengolahan instrumen angket *phubbing* sebelum melakukan uji coba media memperoleh rata-rata sebesar 78% dan hasil pengolahan lembar evaluasi setelah melakukan uji coba media memperoleh rata-rata sebesar 86% serta hasil uji validasi kelayakan media yang dilakukan oleh ahli konten, ahli media, dan guru BK memperoleh rata-rata sebesar 86%.

2. Media yang dikembangkan ini sangat menarik dan efektif sehingga peserta didik dapat menggali dan mengentaskan permasalahan yang dimilikinya khususnya untuk meningkatkan kesadaran perilaku *phubbing* melalui media *flash card* Phub_C.
3. Media *flash card* Phub_C ini bisa di kembangkan dan di lanjutkan kembali, serta bisa di uji cobakan lebih luas lagi tidak hanya di kalangan SMK saja tetapi SMA, MA dan sederajatnya.

REFERENCES

- Al-Saggaf, Y. (2022). *The psychology of phubbing*. Springer.
- Azwar, S. (2013). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Azwar, S (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Aziza, O. M., & Yulia, C. (2022). Efektifitas Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 6003-6014.
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The effects of “phubbing” on social interaction. *Journal of applied social psychology*, 48(6), 304-316.
- Muharis, R. D., & Yulia, C. (2022). EFEKTIVITAS MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN SELF CONTROL PESERTA DIDIK. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 683-689.
- Rijalul, Akbar. (2022). *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekan Kualitatif, Kuantitatif, dan RnD*. Afabeta.
- Yulia, C., Syahputra, Y. D., & Kartika, A. W. (2021). Gambaran Keefektifan Penggunaan Media Kartu dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal. *Jurnal al-Shifa Bimbingan Konseling Islam*, 2(2), 63-73.