



## PERILAKU *PHUBBING*: PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA *SNAKEPHUB* PADA PESERTA DIDIK DI SMK

Cinda Luthfiana Arifah<sup>1</sup>, Cici Yulia<sup>2(\*)</sup>, Rismar Julia Utami<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia<sup>12</sup>

STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh, Jambi, Indonesia<sup>3</sup>

cindaluthfianaarifah@gmail.com<sup>1</sup>, ciciyulia@uhamka.ac.id<sup>2</sup>, rismarjuliautami7@gmail.com<sup>3</sup>

### Abstract

Received: 25 Juli 2024

Revised: 25 Juli 2024

Accepted: 29 Juli 2024

*Phubbing* merupakan sikap perilaku mengabaikan seseorang lebih mementingkan *smartphone*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sarana media pembelajaran bagi guru BK mengajar dan mengurangi perilaku *phubbing* di SMK. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE, yaitu model sistematis untuk merancang dan mengembangkan program pelatihan media belajar. *Phubbing* atau kebiasaan mengabaikan orang lain di sekitar karena terlalu fokus pada *smartphone*, menjadi masalah yang semakin meningkat di kalangan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media edukatif berbasis permainan ular tangga, yang dinamakan *SnakePhub*, untuk mengurangi perilaku *phubbing* di kalangan peserta didik. Pengembangan *SnakePhub* menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan dan analisis masalah *phubbing* di kalangan peserta didik. Tahap desain melibatkan perancangan komponen-komponen permainan *SnakePhub* yang memadukan elemen edukatif dan interaktif untuk menarik minat peserta didik. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan properti permainan dan materi edukatif terkait dampak negatif *phubbing*. Implementasi dilakukan melalui uji coba, di mana peserta didik berpartisipasi aktif dalam bermain *SnakePhub*. Tahap evaluasi dilakukan menggunakan lembar refleksi peserta didik, dan lembar refleksi Guru BK yang menilai secara langsung. Ketika sedang memainkan media *SnakePhub*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *SnakePhub* efektif dalam meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap dampak negatif *phubbing* dan mengurangi frekuensi perilaku tersebut. Kesimpulannya, penggunaan media permainan seperti *SnakePhub*, yang dikembangkan melalui model ADDIE, dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi masalah *phubbing* di lingkungan pendidikan.

**Keywords:** *SnakePhub; Phubbing; Ular Tangga*

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

**How to Cite:** Arifah, C. L., Yulia, C., & Utami, R. J. (2024). PERILAKU PHUBBING: PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA SNAKEPHUB PADA PESERTA DIDIK DI SMK. *Research and Development Journal of Education*, 10(2), 804-816

## INTRODUCTION

Perilaku *Phubbing* merupakan interaksi sekilas dengan *smartphone* saat bertatap muka dengan orang lain. Hal ini merupakan peralihan perhatian sesaat dari percakapan tatap muka dengan orang lain ke *smartphone* (Al-Saggaf, 2020). Sedangkan Menurut Chotpitayasunond & Douglas (2018a), *phubbing* diartikan sebagai perilaku menyakiti orang lain dalam interaksi sosial karena individu lebih berfokus pada *smartphone*. Adapun aspek *phubbing*nya yaitu: 1) *Nomophobia* 2) *Interpersonal Conflict* 3) *Self Isolation* 4)

*Problem Acknowledge*. Perilaku *Phubbing* didefinisikan sebagai tindakan mengabaikan orang lain di sekitar karena terlalu mementingkan *smartphone* telah menimbulkan berbagai dampak negatif seperti menurunnya kualitas interaksi sosial, terganggunya proses belajar-mengajar, dan menurunnya prestasi akademik. *Phubbing* ini tidak hanya mengganggu interaksi sosial di antara peserta didik, tetapi juga mengganggu dinamika pembelajaran di kelas. *Phubbing* dapat mengakibatkan kurangnya perhatian terhadap materi yang diajarkan oleh guru, menurunnya partisipasi aktif dalam diskusi kelas, dan bahkan dapat mempengaruhi kesehatan mental peserta didik. Maka dari itu, diperlukan upaya untuk mengurangi perilaku ini melalui pendekatan yang kreatif dan efektif.

Mengurangi perilaku *phubbing* dapat dilakukan dengan memanfaatkan media layanan konseling yang interaktif dan menarik. Media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan kepada penerima pesan, diartikan sebagai alat dan bahan yang memberikan informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai pembelajaran (Mujibiyah, 2018). Dalam konteks ini permainan tradisional seperti media ular tangga dapat dimodifikasi dan dikembangkan menjadi media bimbingan konseling yang efektif. Permainan ular tangga, yang pada dasarnya merupakan permainan papan yang sederhana dan menyenangkan, dapat diintegrasikan dengan konten edukatif dan nilai-nilai positif yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan mengurangi perilaku *phubbing* di kalangan peserta didik.

Selama beberapa tahun terakhir, terdapat penelitian-penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media ular tangga. Akan tetapi, belum ada penelitian yang berkaitan dengan *phubbing* diantaranya: Efektivitas Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Interaksi Sosial oleh Efnandyah & Yulia (2022); Keefektifan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Strategi *Coping Stress* oleh Hawasi, dkk. (2022); Keefektifan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan *Self Awareness* oleh Yulia, dkk. (2023); Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengurangi Kenakalan Remaja Siswa (Fadhiilah, 2023).

*SnakePhub* dirasa perlu adanya pengembangan media ular tangga yang lebih luas untuk menyadari perilaku *phubbing* pada peserta didik. Berdasarkan observasi yang sudah peneliti lakukan, Permasalahan perilaku *phubbing* yang ada di sekolah antara lain: (1) Ketika ada guru yang menjelaskan materi di depan kelas beberapa peserta didik terlihat sibuk memainkan *smartphonennya*. Hal itu membuat guru menjadi merasa tidak didengarkan dan dihargai. (2) Pada saat diskusi kelompok. Peserta didik ada yang mengerjakan tugas kelompoknya, ada peserta didik yang membantu berdiskusi menyelesaikan tugas kelompok. Namun ada pula yang fokus memainkan *smartphonennya*. Oleh karena itu pengembangan permainan ular tangga *SnakePhub* sebagai media dalam melakukan layanan Bimbingan Konseling karena dapat membuat peserta didik menyadari serta mengurangi perilaku *phubbing*

Penelitian *SnakePhub* ini menggunakan model ADDIE yang merupakan 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 dengan jumlah populasi sebanyak 25 peserta didik dan jumlah sampel sebanyak 8 peserta didik. Penelitian ini

menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Teknik *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan cara menentukan karakteristik dari sampel penelitian (Azwar, 2014). Dalam mengukur persepsi responden digunakan skala likert. Azwar (2012) mengatakan Skala likert ini digunakan untuk mengukur sikap pro dan kontra, positif dan negatif, setuju dan tidak setuju terhadap suatu objek sosial, dengan 5 kategori terdiri:

**Tabel 1.**  
 Kategori Skala Likert

Skor	Kategori
1	Selalu
2	Sering
3	Kadang - kadang
4	Jarang
5	Tidak Pernah

Hasil validitas angket perilaku *phubbing* yang dilaksanakan pada peserta didik di SMK PKP 1 JIS Jakarta Timur, didapatkan jumlah item valid sebanyak 22 pernyataan dan item tidak valid sebanyak 1 pernyataan dari total jumlah item 23 pernyataan. Skala perilaku *phubbing* yang digunakan adalah instrumen GSP asli yang dikembangkan oleh Chotpitayasunondh & Douglas (2018b) dan telah di adaptasi berdasarkan kultur budaya Indonesia. Setelah proses uji validitas dengan tarafikasi rata-rata uji reabilitas sebesar 0,926. Sedangkan tarafikasi uji reabilitas instrumen sebesar 0,60 (Azwar, 2012). 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 perilaku *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 *Phubbing*

Indikator	Sub Indikator	Sebelum Uji Validitas	Setelah Uji Validitas
<i>Phubbing</i>	<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> (Masalah Pengakuan)	4 item	4 item

*Sumber: Peneliti 2024*

Penelitian Model Pengembangan Media Ular Tangga *SnakePhub* pada peserta didik menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan suatu model yang berisi merepresentasikan tahapan - tahapan secara sistematis (tertata) dan sistematis dalam penggunaan bertujuan untuk meraih hasil yang diinginkan. Berikut tahapan pelaksanaan penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE.

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis ini terdapat : *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 tentang *Phubbing*

2. *Design* (Desain)

Pada tahap desain terdapat: *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 terdapat: *generate content* (menghasilkan konten), *select or develop supporting media* (memilih atau mengembangkan media pendukung), *develop guidance for then student* (mengembangkan panduan untuk peserta didik), *develop guidance for than teacher* (mengembangkan panduan untuk guru), *conduct formative revision* (melaksanakan revisi formatif)

4. *Implementation* (Implementasi)

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

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi terdapat: *determine evaluation criteria* (menentukan kriteria evaluasi), dan *select evaluation tools* (memilih alat evaluasi).

## RESULTS & DISCUSSION

### *Results*

Hasil penelitian ini berdasarkan prosedur pengembangan ADDIE dengan 5 tahap, yaitu *Analyze* (analisis), tahap *Design* (desain), tahap *Development* (pengembangan), tahap *Implementation* (implementasi), dan tahap *Evaluate* (Evaluasi). Adapun penjelasan terkait tahap penelitian ADDIE untuk mengembangkan *SnakePhub* sebagai berikut:

1. *Analyze*

Tahap pertama pada model pengembangan ADDIE adalah menganalisis. Tahap analisis berisi menganalisis kesenjangan kinerja, menemukan audiens yang dituju, konfirmasi audiens yang dituju, mengidentifikasi sumber daya yang di perlukan, dan menentukan penyampaian produk. Hasil dari tahap analisis terdiri dari:

- a. *Validate the Performance GAP* (menganalisis kesenjangan kinerja)  
 Tahapan pertama yaitu analisis, dimana peneliti mengumpulkan informasi melalui proses wawancara dengan guru BK serta melaksanakan observasi di SMK PB Soedirman 2 Jakarta Timur. Pada saat melaksanakan observasi, didapatkan hasil sebagai berikut; 1) Pemberian layanan BK di SMK PB Soedirman 2 belum menggunakan media ular tangga edukasi. 2) Ketika ada guru yang menjelaskan materi di depan kelas beberapa peserta didik masih ada yang sibuk memainkan *smartphonenya*. Ada yang membuka sosial media, membalas chat dan aplikasi lain-lain. Hal itu membuat guru menjadi merasa tidak di dengarkan dan di perhatikan dan akan membuat peserta didik tidak fokus pada saat jam pelajaran berlangsung.
- b. *Determine Instructional Goals* (menentukan tujuan instruksional)  
 Pada tujuan penetapan media yang dikembangkan, peneliti menggunakan dengan tujuan sebagai berikut; 1) Dapat menjadi media layanan BK yang memiliki inovasi dan kebaruaran. 2) Menjadikan media layanan BK yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Sehingga, peserta didik merasa betah dan tidak jenuh dalam rangkaian pemberian layanan BK. 3) Peneliti dapat melihat kelayakan dari pengembangan Media Ular Tangga Edukasi dalam pemberian pelayanan BK di SMK PB Soderman 2 Jakarta Timur. 4) Penelitian ini mampu sebagai rujukan bagi penelitian dan pengembangan berikutnya dalam bidang pendidikan, khususnya bimbingan dan konseling.
- c. *Confirm the Intended Audience* (konfirmasi audiens yang dituju)  
 Adapun subjek yang dipilih yaitu peserta didik kelas X Manajemen Perkantoran dengan penetapan responden melalui hasil pelaksanaan observasi dan wawancara guru BK terkait tingginya *phubbing* pada peserta didik.
- d. *Identify Required Resources* (identifikasi sumber daya yang diperlukan)  
 Identifikasi sumber daya dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu materi terkait *phubbing*. Proses pembuatan media yang terdiri dari papan permainan, kartu, buku panduan, dan *hardbox* dibuat menggunakan media pendukung yaitu aplikasi *Canva*. Pada penelitian ini terdapat Dosen Pembimbing yaitu Cici Yulia, M.Pd., Kons., Ahli media dan konten yaitu Rismar Julian Utami S.Psi., M.Pd dan guru BK sebagai uji kelayakan materi dan media untuk diberikan kepada peserta didik yaitu Siti Murhasilatun, M.M dan Vira Awalitawati S.Pd.
- e. *Determine Potential Delivery System* (menentukan system pengiriman potensial/anggaran selama pembuatan media)  
 Anggaran biaya selama pembuatan media *SnakePhub* adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.**

Anggaran Pembuatan Media <i>SnakePhub</i>	
Nama	Biaya
Cetak media	RP. 101.000
Cetak buku panduan	Rp. 47.000
<i>Custom hard box</i>	Rp. 104.000
<i>Canva premium</i>	Rp. 12.000

Anggaran selama pembuatan media terhitung dari pembelian papan media, mencetak kartu, mencetak buku panduan, memesan *hard box*, membeli *canva premium*.

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

**Tabel 4.**  
 Timeline Pembuatan Media

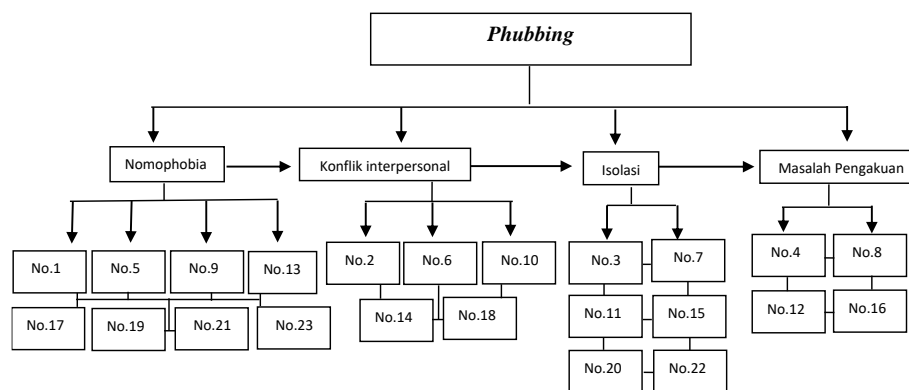
Nama	Waktu
Pembuatan angket	Januari - Maret 2024
Penyebaran angket validitas	24 April 2024
Penyebaran angket penelitian	6 Mei 2024
Pembuatan media	1 Mei - Juni 2024
Uji ahli media	15 Juni 2024
Uji ahli konten	18 Juni 2024
Revisi uji ahli media dan konten	23 Juni 2024
Implementasi media ke sekolah	11 Juli 2024

2. *Design*

Tahap merancang pada model pengembangan ADDIE berisi tahap *conduct a task inventory* (membuat daftar tugas), *compose performance objective* (menyusun tujuan kinerja), dan *generate testing strategies* (menyusun strategi pelatihan). Hasil dari tahap merancang diantaranya:

- a. *Conduct a Task Inventory* (membuat daftar tugas)

Peneliti membuat instrumen *phubbing* terdiri dari 23 butir pernyataan yang berkaitan dengan komponen-komponen *phubbing* yaitu; (1) *Nomophobia* (2) *Interpersonal Conflict* (3) *Self Isolation* (4) *Problem Acknowledge* (Chotpitayasonondh & Douglas 2018a).



**Gambar 2.**  
 Bagan Angket *Phubbing*  
 Sumber: Peneliti (2024)

b. *Compose Performance Objective* (menyusun tujuan)

Menyusun tujuan didasarkan perancangan sasaran penelitian yang terdiri dari: 1) Penggunaan metode pengujian *Research and Development (RnD)*; 2) Pemilihan konten *phubbing* yang terdiri dari komponen *Nomophobia*, Konflik interpersonal, isolasi diri, Pengakuan masalah; 3) Pengembangan media ular tangga *SnakePhub*; 4) Penentuan strategi layanan kelompok; 5) Menilai kesiapan peserta didik; 6) Pembuatan buku panduan guru BK dan peserta didik; 7) Menentukan sumber daya yang terdiri dari ahli media dan ahli konten; 8) Prosedural pembuatan media ular tangga *SnakePhub*.

c. *Generate Testing Strategies* (menghasilkan strategi penilaian)

Hasil strategi penilaian berisi mengenai instrumen penelitian yang sudah diberikan kepada peserta didik setelah uji validitas yaitu didapatkan jumlah item valid sebanyak 22 pernyataan dan item tidak valid sebanyak 1 pernyataan dari total jumlah item 23 pernyataan.

**Tabel 5.**  
 Perbedaan Hasil Jumlah Item Angket *Phubbing*

Indikator	Sub Indikator	Sebelum Uji Validitas	Setelah Uji Validitas
<i>Phubbing</i>	<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> (Masalah Pengakuan)	4 item	4 item

**Tabel 6.**  
 Hasil Data Skor dan Kategorisasi Instrumen Angket *Phubbing*

No.	Nama/Inisial	Skor	Presentase	Kategori
1	SW	105	95%	Sangat Tinggi
2	SL	99	90%	Sangat Tinggi
3	FT	78	71%	Tinggi
4	MT	81	74%	Tinggi
5	TL	97	88%	Tinggi
6	AD	87	79%	Tinggi
7	YS	82	75%	Tinggi
8	RS	58	53%	Cukup
	Rata-rata		78%	Tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan dari pemberian angket instrumen perilaku *phubbing* pada table 1 kepada 8 peserta didik, diperoleh hasil bahwa terdapat 2 peserta didik kategori sangat tinggi yaitu SW mendapatkan skor 105 dengan presentase 95% dan SL mendapatkan skor 99 dengan presentase 90%, kemudian terdapat 5 peserta didik kategori tinggi yaitu FT mendapatkan skor 78 dengan presentase 71%, MT mendapatkan skor 81 dengan presentase 74%, TL mendapatkan skor 97 dengan presentase 88%, AD mendapatkan skor 87 dengan presentase 79%, dan YS mendapatkan skor 82 dengan presentase 75%, serta 1 peserta didik dengan kategori cukup yaitu RS mendapatkan skor 58 dengan presentase 53%. Hal tersebut menjadi faktor pendukung untuk mengembangkan media ular tangga *SnakePhub*.

**Tabel 7.**  
 Presentase Kategori Hasil Instrumen Angket *Phubbing*

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
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*

Tahap mengembangkan pada tahap ketiga model pengembangan ADDIE berisi tahap menghasilkan konten, memilih atau mengembangkan media pendukung, mengembangkan panduan untuk peserta didik, mengembangkan panduan untuk guru BK, dan melaksanakan revisi formatif. Hasil dari tahap merancang terdiri dari:

- a. *Generate Content* (menghasilkan konten)

Peneliti menghasilkan konten yang terdiri dari sebagai berikut:



**Gambar 3.**  
 Tampilan Papan Permainan Media Ular Tangga *SnakePhub*  
 Sumber: Peneliti (2024)

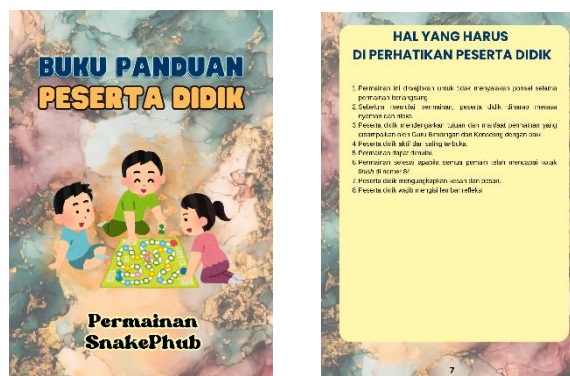






**Gambar 4.**  
Tampilan Media Kartu Ular Tangga *SnakePhub*  
*Sumber: Peneliti (2024)*

- b. *Select or Develop Supporting Media* (memilih atau mengembangkan media pendukung)  
Pendukung media untuk peserta didik dalam pembuatan *SnakePhub* ini adalah dengan aplikasi *Canva premium*, *pinterest*, dan pengambilan *font* dari *word*.
- c. *Develop Guidance for then Student* (mengembangkan panduan untuk peserta didik)  
Buku panduan peserta didik didalamnya berisi pengertian *phubbing*, cara bermain, dan hal yang harus diperhatikan oleh peserta didik. Tujuan dari pengembangan buku panduan agar memudahkan peserta didik dalam memainkan media *SnakePhub* dan mengetahui aturan permainannya.



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

- d. *Develop Guidance for then Teacher* (mengembangkan panduan untuk guru)  
Buku panduan guru BK didalamnya berisi pengertian *phubbing*, cara bermain, dan hal yang harus diperhatikan oleh guru BK ketika memandu permainan. Tujuan dari pengembangan buku panduan ini agar memudahkan guru BK mengarahkan peserta didik dalam memainkan media *SnakePhub* dan mengetahui aturan permainannya.



**Gambar 6.**

Tampilan Buku Panduan *SnakePhub* Guru BK  
*Sumber: Peneliti (2024)*

e. *Conduct Formative Revision* (melaksanakan revisi formatif)

Pada tahap terakhir, dilakukan uji coba kelayakan media konseling berdasarkan dengan produk yang dihasilkan yaitu *SnakePhub* melakukan revisi formatif berisi tahap validasi ahli dan penilaian praktisi media (Guru BK). Validasi ahli dari produk yang dikembangkan dibagi menjadi dua, yaitu oleh dosen validasi ahli media dan dosen validasi ahli konten. Sedangkan penilaian dari praktisi media adalah Guru BK di SMK PB Soedirman 2 Jakarta yang berjumlah dua orang. Tim validator dari produk yang dikembangkan diantaranya sebagai berikut:

**Tabel 8.**  
 Tim Validator Produk

Nama	Tim	Tugas
Cici Yulia, M.Pd., Kons	Validator ahli media	Memvalidasi produk <i>SnakePhub</i> dari sisi media
Rismar Julian Utami, S.Psi., M.Pd	Validator ahli konten/materi	Memvalidasi produk <i>SnakePhub</i> dari sisi konten

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dosen uji ahli media, dosen uji ahli konten dan praktisi media (Guru BK), maka diperoleh hasil keseluruhan dari penilaian yang dilakukan untuk media ular tangga *SnakePhub* peserta didik diantaranya sebagai berikut :

**Tabel 9.**  
 Hasil Penilaian Keseluruhan Uji Ahli Media, Materi dan Guru BK

No.	Kategori	Presentase	Kriteria
1	Uji Ahli Media	89%	Sangat Layak
2	Uji Ahli Materi	80%	Sangat Layak
4	Guru BK	90%	Sangat Layak
	Rata-rata	86%	Sangat Layak

*Sumber: Diolah dari hasil penilaian keseluruhan uji ahli media, materi dan Guru*

4. *Implementation*

Tahapan keempat yaitu implementasi, dimana peneliti melaksanakan uji coba kelayakan media kepada peserta didik sebanyak 8 orang dibagi menjadi 2 kelompok

dengan masing - masing anggota 4 peserta didik. Waktu permainan pada kedua kelompok berdurasi sekitar 15-20 menit/kelompok. Pada awal kegiatan, kedua kelompok terlihat antusias dalam memainkan media ular tangga *SnakePhub*. Peserta didik dapat membuka diri dengan baik dalam menjawab setiap pertanyaan yang berkaitan dengan perilaku *phubbing*. Adapun dokumentasi saat pelaksanaan permainan media ular tangga *SnakePhub* sebagai berikut:



**Gambar 7.**  
Pelaksanaan Uji Coba Media *SnakePhub*  
Sumber: Peneliti (2024)

#### 5. *Evaluation*

Tahapan terakhir yaitu evaluasi, dimana peneliti memberikan lembar evaluasi kepada peserta didik berupa pernyataan terkait perilaku *phubbing*. Sesuai tujuan penelitian yaitu untuk mengamati tingkatan perilaku *phubbing* pada peserta didik, maka dilakukan pemberian angket kepada 8 peserta didik. Tahap evaluasi bertujuan menilai kualitas produk dan proses instruksional (Branch, 2009:151) dengan hasil ini peneliti memungkinkan dapat merekomendasikan perbaikan pada proyek-proyek mendatang. Pada lembar evaluasi berisi tentang kelayakan media, pemahaman tentang perilaku *phubbing* setelah melakukan uji coba media, dan tindakan atau komitmen yang akan dilakukan kedepannya terkait perilaku *phubbing* yang dimiliki oleh peserta didik.

##### a. *Determine table Evaluation* (menentukan kriteria evaluasi)

Mencari tahu apakah kualitas media pembelajaran memenuhi persyaratan pada tahap desain ialah proses evaluasi yang di terapkan dalam pendekatan ADDIE untuk desain pembelajaran (Branch, 2009:152). Penelitian ini menerapkan penilaian formatif dengan memperbaiki atau merevisi produk berdasarkan saran/komenar validator.

- 1) Validasi media ular tangga *SnakePhub* dievaluasi melalui validasi media yang terdiri dari aspek tampilan visual, dalam validasi materi mencakup aspek kelayakan materi/isi, penyajian materi, kesesuaian EYD
- 2) Kepraktisan produk diketahui dari penilaian respon peserta didik dan validasi praktikalitas (Guru BK). Respon peserta didik mencakup pemaparan media yang mudah dipahami, dan menyenangkan untuk dimainkan bersama teman sebaya sehingga mereka menyadari dampak perilaku *phubbing*. Validasi praktikalitas berisi aspek cakupan materi, bahasa, kelengkapan isi, dan komponen penyajian.

##### b. *Select Evaluation Tools* (Memilih Alat Evaluasi)

Mengukur keefektifan media *SnakePhub* (Ular tangga *Phubbing*) dengan menggunakan lembar refleksi peserta didik, dan lembar refleksi Guru BK yang menilai secara langsung Ketika sedang memainkan media *SnakePhub* tersebut.

## **Discussion**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti melakukan pengembangan media ular tangga *SnakePhub* dengan konsep pengembangan ADDIE yang diantaranya ada 5 tahap, yaitu: 1). Tahap *Analyze* (analisis), 2). Tahap *Design* (desain), 3). Tahap *Development* (pengembangan), 4). Tahap *Implementation* (implementasi), dan 5). Tahap *Evaluation* (evaluasi). Tahap *Analyze* (analisis), pengembangan media ular tangga *SnakePhub* dapat dijadikan sebagai penunjang dalam proses pemberian layanan bagi guru BK dan peserta didik untuk dapat mengenal, memahami, dan mengurangi perilaku *phubbing* yang dimiliki oleh peserta didik.

Kemudian pada tahap *Design* (desain), pengembangan media ular tangga *SnakePhub* dibuat dengan sangat menarik, terbaru, dan layak digunakan dalam proses pemberian layanan BK, hal tersebut berdasarkan hasil pemberian lembar validasi uji kelayakan media oleh ahli konten, ahli media, maupun guru BK memperoleh hasil rata - rata sebesar 86%

Adapun tahap *Development* (pengembangan), media ular tangga *SnakePhub* dapat digunakan untuk penelitian-penelitian selanjutnya, dapat diujikan kembali, serta dapat dijadikan sebagai rujukan guru BK untuk lebih inovatif dalam proses pemberian layanan BK menggunakan media-media yang menyenangkan.

Pada tahap *Implementation* (implementasi), media ular tangga *SnakePhub* mampu menarik minat peserta didik, sehingga peserta didik mampu berpartisipasi dengan baik. Artinya media ini sangat layak untuk di uji cobakan kembali kepada responden selain di SMK seperti, SMA, MA, bahkan Perguruan Tinggi.

Adapun tahap *Evaluation* (evaluasi) yaitu media ini sangat layak digunakan dalam proses pemberian layanan BK, karena terjadinya yang signifikan setelah dilakukan uji coba media terhadap peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengolahan instrumen angket *SnakePhub* sebelum melakukan uji coba media memperoleh rata-rata perilaku *phubbing* tinggi sebesar 78% dan hasil pengolahan lembar evaluasi setelah melakukan uji coba media memperoleh 86%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ular tangga *SnakePhub* ini layak digunakan dalam mengurangi perilaku *phubbing* pada peserta didik serta sangat layak dijadikan sebagai media layanan BK yang menarik dan efisien dalam mengentaskan permasalahan peserta didik khususnya *phubbing*.

Dalam pengembangan media ular tangga *SnakePhub* yang telah dilakukan, peneliti menyadari bahwa pelaksanaan pengembangan media ini terdapat keterbatasan meskipun upaya maksimal telah dilakukan, yaitu pada saat pembuatan media terdapat keterbatasan waktu yang singkat dan pelaksanaan uji coba media kepada peserta didik, peneliti sulit mencari waktu dalam pemberian uji coba media yang disebabkan peserta didik sedang libur semester dalam waktu 2 minggu, sehingga pelaksanaan uji coba media perlu menyesuaikan keadaan.

## **CONCLUSION**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media ular tangga *SnakePhub* pada peserta didik dengan menggunakan konsep ADDIE ini sangat efektif, karena berdasarkan hasil pengolahan instrumen angket perilaku *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 88% serta hasil uji validasi kelayakan media oleh ahli konten, ahli media, dan guru BK memperoleh rata-rata sebesar 86%.

2. Media yang dikembangkan ini sangat menarik sehingga peserta didik dapat menggali dan mengentaskan permasalahan yang dimilikinya khususnya untuk meningkatkan kesadaran perilaku *phubbing* melalui media ular tangga *SnakePhub*
3. Guru BK diharuskan mengikuti pelatihan khusus untuk pembuatan media BK agar program BK dapat terlaksana dengan baik dan lebih inovatif serta dapat mengikuti perkembangan zaman.

## REFERENCES

- Azwar, Saifuddin (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018a). Measuring phone snubbing behavior: Development and validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and the Generic Scale of Being Phubbed (GSBP). *Computers in human behavior*, 88, 5-17.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018b). The effects of “phubbing” on social interaction. *Journal of applied social psychology*, 48(6), 304-316.
- Efnandyah, N., & Yulia, C. (2022). EFEKTIVITAS MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 696-701.
- 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.