

**PENGARUH LAYANAN INFORMASI METODE JIGSAW TERHADAP PERILAKU  
PHUBBING DI SMP NEGERI 1 BIRU-BIRU  
TAHUN AJARAN 2024/2025**

Sri Widya Utami<sup>1</sup>, Nur Asyah<sup>2</sup>, Nurul Azmi Saragih<sup>3</sup>, Dina Hidayati Hutasuht<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Bimbingan Konseling FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah  
Email : [sriwidyaUtami@umnaw.ac.id](mailto:sriwidyaUtami@umnaw.ac.id), [nurasyah@umnaw.ac.id](mailto:nurasyah@umnaw.ac.id),  
[nurulazmisaragih@umnaw.ac.id](mailto:nurulazmisaragih@umnaw.ac.id), [dinahidayatihts@umnaw.ac.id](mailto:dinahidayatihts@umnaw.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the many problems experienced by students of class VIII SMP Negeri 1 Biru-Biru, namely Phubbing behavior. There are students who are less focused on listening to others talking, students are more focused on what they are holding and often ignore their peers when communicating, many students are unable to utilize technology wisely (excessive) towards smartphone users compared to listening to others talking and cannot respect their feelings and there are also other factors that influence Phubbing behavior, namely social media addiction, conformity, and self-control. The purpose of this study is to determine whether there is an influence of the Jigsaw method of information services on the Phubbing behavior of class VIII students of SMP Negeri 1 Biru-Biru. The method in this study is quantitative research. The research design is pre-test and post-test group. The population in this study is class VIII students of SMP Negeri 1 Biru-Biru, totaling 120 students. The sample taken is 30 students. The sampling technique used in this study was purposive sampling. The data collection technique used a Likert scale, namely creating a scale of phubbing behavior. Based on the results of data analysis in this study, a significance value (2-tailed) of 0.004 and a t-test value of 3.171 was obtained. This indicates that there is an influence of the Jigsaw Method Information Service on phubbing behavior at SMP Negeri 1 Biru-Biru in the 2024/2025 academic year.*

**Keywords:** Information Services, Jigsaw Method, Phubbing Behavior

**ABSTRAK**

Penelitian Ini Dilatar Belakangi Oleh Banyaknya Siswa Yang Memiliki Permasalahan Yang Dialami Oleh Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Biru- Biru, Yaitu Perilaku *Phubbing*. Terdapat Siswa Yang Kurang Fokus Mendengarkan Orang Lain Berbicara, Siswa Lebih Fokus Dengan Apa Yang Digenggamnya Dan Sering Mengabaikan Teman Sebaya Ketika Sedang Berkomunikasi, Banyaknya Siswa Yang Tidak Mampu Memanfaatkan Teknologi Dengan Bijak (Berlebihan) Terhadap Pengguna Smartphone Dibandingkan Mendengarkan Orang Lain Berbicara Dan Tidak Bisa Menghargai Perasaannya dan Juga ada Faktor lain yang mempengaruhi Perilaku *Phubbing* Yaitu Kecanduan Media sosial, Konformitas, dan Kontrol Diri. Tujuan Dari Penelitian Ini Adalah Untuk Mengetahui Apakah Terdapat Pengaruh Layanan Informasi Metode Jigsaw Terhadap Perilaku *Phubbing* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Biru-Biru. Metode Dalam Penelitian Ini Adalah Penelitian Kuantitatif. Desain Penelitian Pre-Test Dan Post-Test Group. Populasi Dalam Penelitian Ini Adalah Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Biru-Biru Yang Berjumlah 120 Siswa. Sampel Yang Diambil Sebanyak 30 Siswa. Teknik Sampling Yang Digunakan Dalam Penelitian Ini Adalah Teknik Purposive Sampling. Teknik Pengumpulan Data Menggunakan Skala Likert, Yakni Membuat Skala Perilaku *Phubbing*. Berdasarkan Hasil Analisis Data Dalam Penelitian Ini Menunjukkan Nilai Signifikansi (2-Tailed) Sebesar 0,004 Dan Nilai Uji T Sebesar 3,171, Hal Ini Menunjukkan Bahwa Adanya Pengaruh Layanan Informasi Metode Jigsaw Terhadap Perilaku *Phubbing* Di SMP Negeri 1 Biru-Biru Tahun Ajaran 2024/2025.

**Kata Kunci :** Layanan Informasi, Metode Jigsaw, Perilaku *Phubbing*

## **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi saat ini bergerak dengan sangat cepat dan semakin maju, banyak perangkat yang diciptakan memberikan dampak signifikan dalam kehidupan manusia di berbagai aspek, seperti *smartphone* yang mempengaruhi nilai-nilai budaya. Saat ini hampir semua orang di seluruh dunia memiliki *smartphone*. Dengan berjalannya waktu, teknologi dan informasi juga terus berkembang. Tawaran modernitas tidak bisa lagi dihindari. Pada awalnya, orang menggunakan alat komunikasi seperti telepon hanya apabila mereka ingin menyampaikan informasi kepada orang lain, tetapi terhalang oleh jarak. Begitu pula dengan internet, yang awalnya dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi-informasi penting saja. Namun, seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi informasi, masyarakat kini dimanjakan dengan berbagai fitur yang ditawarkan oleh *smartphone*. Inovasi teknologi yang semakin modern telah mengubah cara orang berkomunikasi satu sama lain (Dewi et al., 2022).

Alat komunikasi yang canggih, lebih dikenal sebagai ponsel cerdas atau *smartphone*, kini menjadi kebutuhan bagi banyak orang. Selain berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi, *smartphone* juga membantu individu dalam menyelesaikan berbagai aktivitas mereka. Baik di tempat kerja, pendidikan, dalam perjalanan, maupun di rumah. *Smartphone* bisa digunakan untuk berbagai keperluan seperti menjelajah internet, membaca *e-book*, berbelanja, mentransfer uang, bermain game, bahkan untuk kegiatan ibadah. Kini, media sosial menjadi platform baru yang paling berpengaruh, karena para pengguna tidak hanya berinteraksi di dunia nyata, tetapi di dunia maya (virtual) mereka bisa terhubung kapan saja dan di mana saja (Sudrajat, 2020). Fleksibilitas ini terkadang menjadi masalah karena orang bisa terlalu tenggelam dalam media sosial, meskipun terhubung di dunia maya, mereka sering kali mengabaikan interaksi di dunia nyata, sehingga keluarga, pasangan, dan teman sering terabaikan saat seseorang terlalu asyik dengan *smartphone*-nya. *Smartphone* juga menawarkan berbagai fitur yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. Sebagai contoh, seorang pelajar dapat menggunakan *smartphone* untuk membantu proses belajarnya, terutama untuk mencari informasi mengenai materi pelajaran yang sedang dipelajari. Namun, meskipun ada

banyak manfaat dan kemudahan yang diberikan oleh *smartphone*, ada juga aspek yang dapat memengaruhi kesehatan dan perilaku penggunanya.

Fenomena yang belakangan ini sering terlihat adalah kecenderungan untuk mengabaikan orang lain dan lebih menikmati waktu dengan *smartphone* daripada berinteraksi secara langsung. Sering kali, orang mengabaikan lawan bicara, yang dapat menyakitkan perasaan orang lain ketika tidak diperhatikan. Di Australia, sejumlah ahli di bidang bahasa, komunikasi, dan teknologi, bersama dengan sebuah organisasi yang dikenal sebagai Macquarie Dictionary, menciptakan istilah baru untuk menggambarkan sikap yang telah menjadi kebiasaan sehari-hari (Haigh, 2015). Istilah tersebut adalah *Phubbing*, yang diperkenalkan oleh Varoth (2017) (dalam M. Ali Ridho, 2019:2), yang mendefinisikan *Phubbing* sebagai tindakan acuh tak acuh seseorang di lingkungan sosial karena lebih tertarik pada *smartphone* daripada mengembangkan percakapan. Istilah *Phubbing* berasal dari gabungan kata "*Phone*" dan "*Snubbing*" yang menandakan perilaku menyakitkan teman bicara akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Dengan kata lain, ini tentang terus-menerus menggunakan *smartphone* di depan lawan bicara. Dalam konteks sosial, "*Phubber*" merujuk pada orang yang melakukan *Phubbing*, sedangkan "*Phubbee*" mengacu pada orang yang menjadi korban dari tindakan tersebut.

Menurut Karadag, *Phubbing* adalah perilaku individu yang memeriksa ponsel saat berbicara dengan orang lain, yang dapat mengabaikan komunikasi tatap muka. *Phubbing* adalah sebuah konsep yang menunjukkan kurangnya rasa hormat seseorang terhadap orang lain, tidak membangun atau memperkuat hubungan, dan kurang berkomunikasi dengan orang-orang sekitar karena lebih memilih *smartphone* dan dunia maya dibandingkan dengan interaksi di kehidupan nyata, yang semakin berlaku di kalangan remaja saat ini. Dalam hal kehidupan pribadi, penggunaan *smartphone* sering kali dinilai sebagai perilaku yang kurang sopan. Sebenarnya, *smartphone* kadang-kadang dapat mengurangi keterampilan interaksi sosial seseorang ketimbang meningkatkan (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Perilaku *Phubbing* merupakan hal yang perlu mendapat perhatian khusus dari guru bimbingan konseling

(Youarti & Hidayah, 2018). (Afdal dan rekan-rekan, 2018) menyatakan bahwa salah satu intervensi psikologis melalui layanan bimbingan dan konseling perlu difokuskan pada perilaku berkaitan dengan media, agar individu dapat menggunakan *smartphone* secara bijak.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara awal dengan guru di SMP Negeri 1 Biru-Biru, salah satu sekolah negeri di Kabupaten Deli Serdang, ditemukan data bahwa siswa kelas VIII menghadapi masalah. Ternyata, banyak dari mereka yang melakukan perilaku *phubbing*. Hal ini disebabkan oleh ketergantungan siswa pada *smartphone*. Akibatnya, mereka menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sekolah karena terlalu terfokus pada perangkat yang mereka pegang, sering kali mengabaikan teman-teman saat berkomunikasi secara langsung dan hampir semua siswa tidak memperhatikan ketika pembelajaran dimulai, lebih mengutamakan *smartphone* mereka.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa di SMP Negeri 1 Biru-Biru pada tanggal 15 Desember 2024. Ketika peneliti berinteraksi dengan para siswa, mereka terlihat masih asyik bermain *ponsel*. Sekolah Menengah Pertama, yang disingkat SMP, adalah tingkat pendidikan dasar dalam sistem pendidikan formal di Indonesia setelah menyelesaikan sekolah dasar (atau yang setara). Siswa menjalani pendidikan di SMP selama 3 tahun, yaitu dari kelas 7 hingga kelas 9. Berdasarkan hasil pengamatan, hampir semua siswa kelas VIII mengaku pernah mengalami *phubbing*, yaitu perhatian yang teralihkan dengan dukungan dari hasil wawancara dengan enam siswa, terdiri dari tiga siswa laki-laki dan tiga siswi perempuan di SMP Negeri 1 Biru-Biru, di mana tiga di antaranya menghabiskan lebih dari empat jam sehari untuk bermain *ponsel*, dan tiga lainnya menyatakan bahwa mereka bermain *ponsel* selama 24 jam, hanya berhenti saat tidur dan makan. Selain itu, ke enam siswa tersebut mengungkapkan kesulitan untuk lepas dari *gadget*, dan mereka menunjukkan ketidakmampuan dalam menggunakan teknologi secara bijak (terlalu banyak menggunakan *smartphone*). Siswa cenderung lebih memilih bermain *ponsel* dibandingkan memperhatikan kehadiran teman-teman mereka, yang berarti mereka tidak peduli ketika teman mereka terlibat dalam percakapan, dan saat pelajaran dimulai, banyak siswa yang tidak

mendengarkan penjelasan guru tapi lebih memilih untuk bermain *ponsel*. Remaja tampaknya kurang mampu mengendalikan diri dalam penggunaan *smartphone*. Mereka lebih suka terlibat dalam aktivitas lain dan mengabaikan kontak mata saat berkomunikasi.

Dalam konteks ini, peneliti merasa perlu mengambil tindakan yang harus dilaksanakan. Mengingat fenomena yang muncul di kalangan remaja saat ini, penting untuk melakukan upaya dalam menangani perilaku *phubbing*. Oleh karena itu, diperlukan layanan yang tepat, yaitu Layanan Informasi. Bimbingan dan Konseling adalah proses di mana guru BK memberikan dukungan kepada siswa melalui interaksi dalam kelompok. Layanan ini dapat meliputi penyampaian informasi atau aktivitas kelompok yang membahas topik pendidikan, pribadi, karir, dan sosial. Di dalam Layanan Informasi, ada berbagai teknik yang dapat digunakan untuk membantu siswa menemukan solusi atas masalah yang mereka hadapi, salah satunya adalah teknik *Jigsaw*. Dengan menggunakan teknik *Jigsaw* dalam Layanan Informasi, diharapkan siswa dapat mengatasi perilaku *phubbing* sebagai cara untuk menyelesaikan masalah. Hal ini juga diharapkan agar siswa dapat belajar untuk lebih menghargai pandangan orang lain dan memahami serta merasakan perasaan orang lain pada saat itu.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini dianggap penting untuk memahami *phubbing* di kalangan siswa. Dengan pemahaman ini, diharapkan dapat dilakukan pencegahan atau pengurangan kecenderungan perilaku tersebut melalui Layanan Informasi. Jika masalah *phubbing* tidak diteliti dan ditangani, dikhawatirkan perilaku ini akan terus berlanjut pada siswa yang terlalu terpacu pada *smartphone*, sehingga mengabaikan dan melukai perasaan orang di sekitarnya. Ini bisa berpotensi menimbulkan konflik dengan teman sebaya atau bahkan dengan guru dan orang dewasa lainnya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Layanan Informasi Metode *Jigsaw* Terhadap Perilaku *Phubbing* Di Smp Negeri 1 Biru-Biru Tahun Ajaran 2024/2025".

Menurut ( Nur asyah, 2019) Layanan informasi adalah Layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan dan diperlukan bagi peserta didik (klien) untuk menerima dan

memahami berbagai informasi sebagai acuan untuk bersikap dan bertindak laku sehari – hari, dan sebagai pertimbangan bagi arah pengembangan diri, dan sebagai dasar pengambilan keputusan.

Riska (2013) mengungkapkan bahwa pengetahuan sangat penting dan dibutuhkan dalam semua aspek kehidupan manusia. Tohirin (2015) menyatakan bahwa layanan informasi berarti upaya untuk memberikan peserta didik pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan sekitar mereka serta proses perkembangan remaja. Melalui layanan informasi ini, peserta didik dapat memperoleh berbagai pengetahuan yang memungkinkan mereka untuk membuat keputusan yang tepat dalam menghadapi masalah yang mereka hadapi.

Model pembelajaran Jigsaw menurut Ifa (2013) adalah sebuah pendekatan yang menggunakan kerja sama dalam kelompok. Dalam model ini, setiap siswa diharuskan untuk mempelajari materi yang telah diberikan kepada mereka. Siswa berperan untuk saling mengajarkan, sehingga kontribusi masing-masing anggota menjadi sangat penting. Setelah itu, siswa akan kembali ke kelompok asal mereka dan mengajarkan informasi yang telah mereka pelajari kepada teman-teman mereka yang lain. Selanjutnya, siswa akan menghadapi ujian individu yang berisi materi yang telah mereka pelajari. (Aronson dalam Yamin, 2013:89).

Metode Jigsaw juga dikenal sebagai metode kooperatif menurut para ahli, karena anggota dalam setiap kelompok menghadapi masalah yang berbeda, tetapi masalah tersebut sama untuk semua kelompok, yang disebut kelompok ahli dengan tugas untuk mendiskusikan tantangan yang mereka hadapi (Rusman dalam Gunawan, 2019:173). Arjungsi dan Setiowati (dalam Gunawan, 2019:174) menyatakan bahwa kelas Jigsaw menggunakan kelompok dengan anggota yang memiliki keberagaman dalam prestasi akademis sebelumnya. Dengan kondisi kelompok yang beragam ini, diharapkan siswa dapat saling melengkapi, sehingga dinamakan Jigsaw. Kelompok Jigsaw ditandai dengan kerja sama yang mandiri di antara siswa. Selain itu, Bratt (dalam Gunawan, 2019:174) menambahkan bahwa setiap pembelajaran biasanya berasal dari aktivitas yang merupakan realisasi dari suatu kurikulum dalam kegiatan.

Fenomena phubbing berasal dari penggabungan kata "*phone*," yang berarti

telepon, dan "*snubbing*," yang merujuk pada tindakan seseorang yang meremehkan dan mengabaikan keberadaan orang lain di sekitarnya. Munculnya fenomena ini disebabkan oleh ketergantungan individu pada smartphone dan internet. Phubbing merupakan suatu perilaku yang lebih mengedepankan penggunaan smartphone, sehingga dapat menyakiti orang lain dalam konteks interaksi sosial (Kurnia dalam Devia, 2024:9).

*Phubbing* merupakan istilah baru yang muncul sebagai akibat dari perkembangan teknologi komunikasi, terutama smartphone, yang mana penggunaan perangkat ini seringkali berlebihan. Istilah phubbing sebagai konsep baru juga melahirkan istilah *puber* pada saat yang sama. Kata phubbing merujuk pada tindakan perilaku seseorang, sementara istilah *puber* merujuk pada orang yang melakukan tindakan tersebut (Galiho dalam Devia, 2024:9).

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Peneliti dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan judul penelitian yaitu penelitian eksperimen (*pre-experimental*). Penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2018:107) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pre-test* dan *post-test* group peneliti melibatkan Siswa kelas VIII, Guru Bk dan Kepala sekolah Smp Negeri 1 Biru-Biru. Populasi yang menjadi fokus penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Biru-biru yang berjumlah 120 siswa. Sampel dalam penelitian ini tidak mencakup seluruh populasi, yakni hanya sebanyak 30 siswa yang menjadi sampel penelitian. Sampel diatas diperoleh dari hasil observasi yang sesuai. Teknik Pengumpulan Data dan alat yang digunakan adalah Indikator dan Uji Validitas Teknik Analisis Data yang digunakan adalah Uji Normalitas dan Uji Hipotesis

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**  
**Hasil Penelitian**  
**Uji Coba Angket**

Pelaksanaan uji coba instrument angket perilaku phubbing siswa VIII SMP Biru-biru dimana siswa berjumlah 60 siswa. Dalam tahap uji coba ini peneliti meminta kesediaan 60 siswa tersebut mengisi angket yang diberikan berdasarkan keadaan siswa yang sebenarnya dengan jujur dan terbuka sebab dalam angket tersebut tidak ada jawaban benar dan salah. Setelah angket terkumpul, selanjutnya penilaian terhadap angket dengan cara membuat format nilai berdasarkan skor-skor yang ada pada setiap butir angket ditabulasikan dan diolah menggunakan Microsoft Excel.

Menurut Azwar (2012) Uji validitas bertujuan untuk melihat sejauh mana suatu alat ukur dapat mengukur apa yang hendak diukur. Semakin tinggi validitas suatu alat ukur, semakin besar pula fungsinya dalam memberikan data yang sesuai dengan tujuan pengukuran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji validitas rumus *product moment* dengan cara manual dan bantuan dari program *microsoft excel*. Maka hasil dari uji validitas angket Perilaku *Phubbing* dapat dilihat sebagai berikut:

**Uji Validitas Angket Perilaku Phubbing**

Untuk mengetahui butir pernyataan angket valid dapat dilihat jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 0,05 dan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka item pernyataan dikatakan tidak valid. Hasil uji validitas pada angket perilaku *phubbing* yang peneliti lakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Uji Validitas Angket Perilaku *Phubbing*

No Butir Pertanyaan	R Hitung	R Tabel	Status
1	0.367	0,254	Valid
2	0.528	0,254	Valid
3	0.288	0,254	Valid
4	0.301	0,254	Valid

5	0,080	0,254	Tidak Valid
6	0.368	0,254	Valid
7	0.300	0,254	Valid
8	0.279	0,254	Valid
9	0.362	0,254	Valid
10	0.429	0,254	Valid
11	0.448	0,254	Valid
12	0.432	0,254	Valid
13	0.271	0,254	Valid
14	0.407	0,254	Valid
15	0.316	0,254	Valid
16	0,017	0,254	Tidak Valid
17	-0,077	0,254	Tidak Valid
18	0.553	0,254	Valid
19	0.367	0,254	Valid
20	0.528	0,254	Valid
21	0.432	0,254	Valid
22	0.390	0,254	Valid
23	0.260	0,254	Valid
24	0.422	0,254	Valid
25	0,121	0,254	Tidak Valid
26	0,169	0,254	Tidak Valid
27	0.348	0,254	Valid
28	0.282	0,254	Valid
29	0.384	0,254	Valid
30	0.501	0,254	Valid
31	-0,092	0,254	Tidak Valid
32	0.340	0,254	Valid
33	0,030	0,254	Tidak Valid
34	0.292	0,254	Valid
35	-0,044	0,254	Tidak Valid
36	0.281	0,254	Valid
37	0.270	0,254	Valid
38	0.342	0,254	Valid
39	0.342	0,254	Valid
40	0.427	0,254	Valid

Berikut perhitungan uji validitas angket perilaku *phubbing* yang dihitung secara manual pada nomor 1:

Berdasarkan pada tabel 4.1 diatas, menunjukkan bahwa terdapat 40 butir pernyataan angket yang sudah diuji

sehingga terdapat 8 butir pernyataan yang tidak valid yaitu pada nomor 5, 16, 17, 25, 26,31,33, dan 35. Butir-butir pernyataan yang tidak valid tersebut tidak dapat digunakan untuk penelitian, kemudian dari 32 butir pernyataan yang valid akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

**Uji Reliabilitas**

Menurut Azwar (2012) Reliabilitas adalah sejauh mana suatu alat ukur memberikan hasil yang konsisten ketika pengukuran dilakukan berulang kali terhadap objek yang sama. Tinggi rendahnya reliabilitas, secara empirik ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut nilai koefisien reliabilitas, Apabila *Cronhbach's Alpha* > 0,60 maka dikatan item tersebut memrikan tingkat reliabel, sebaliknya apabila *Cronhbach's Alpha* < 0,60 maka dikatan item tersebut tidak reliabel. Pada uji reliabilitas ini, peneleliti menggunakan rumus *Cronhbach's Alpha* dengan bantuan dari program *microsoft excel* dan *SPSS version 30.00 for windows*.

**Uji Reliabilitas Angket Perilaku Phubbing**

Hasil perhitungan uji reliabilitas pada angket Perilaku *Phubbing* pada tabel SPSS sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas Angket Perilaku *Phubbing*  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0,801	32

Perhitungan uji reliabilitas secara manual, yaitu: Diketahui:

$k = 32$                        $\sum \sigma b^2 = 21,57372881$   
 $\sum \sigma^2 t = 96,41666667$

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sum \sigma^2 t} \right)$$

$$= \left( \frac{32}{32-1} \right) \left( 1 - \frac{21,57372881}{96,41666667} \right)$$

$$= (32/31) (1 - 0,223755182)$$

$$= (1,032258065)(0,776244818)$$

$$= 0,801$$

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas pada tabel dan manual diatas, dengan nilai  $r_{11} = 0,801 > 0,60$  maka dapat dikatakan bahwa hasil uji reliabilitas dinyatakan reliabel.

**Uji Normalitas**

Menurut Ghozali (2018) uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel dependen dan independen memiliki distribusi normal. Uji statistik normalitas yang digunakan di dalam penelitian ini ialah uji kolmogrov smirnov dan dengan bantuan SPSS Version 30.00 For Windows. Di dalam uji normalitas jika nilai > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal, begitu juga sebaliknya jika nilai < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas pada data penelitian ini dapat dilihat pada tabel SPSS sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas perilaku *phubbing*  
**Tests of Normality**

kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	pre test	0,102	30	.200*	0,946	300	,128
	post test	0,101	30	.200*	0,976	300	,701

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi dari kedua variabel pada penelitian ini berada pada distribusi normal. Hal ini dilihat dari uji

normalitas yang memperoleh nilai signifikansi dari pre test yaitu  $0,200 > 0,05$  dan nilai signifikansi dari post test yaitu  $0,200 > 0,05$ .

### Uji Homogenitas

Menurut Sudjana (2005) uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah dua atau lebih kelompok populasi memiliki varians yang sama. Uji ini penting dilakukan sebelum melakukan analisis ANOVA. Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS Version 30.00 For Windows. uji homogenitas jika nilai  $> 0,05$  maka data tersebut homogen, begitu juga sebaliknya jika nilai  $< 0,05$  maka data tersebut tidak homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas pada data penelitian ini dapat dilihat pada tabel SPSS sebagai berikut:

**Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Perilaku Phubbing**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	0,000	1	58	0,991
	Based on Median	0,001	1	58	0,979
	Based on Median and with adjusted df	0,001	1	57,471	0,979
	Based on trimmed mean	0,001	1	58	0,976

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas, diperoleh nilai signifikansi yaitu  $0,991 > 0,05$  artinya yaitu data tersebut homogen. Hasil ini mengindikasikan bahwa variabel yang diuji memiliki tingkat variabilitas yang sebanding di seluruh kelompok yang diteliti.

### Uji Hipotesis

Menurut Wirawan (2014) uji hipotesis adalah suatu teknik dalam statistik inferensial untuk menguji apakah hipotesis yang diajukan terhadap populasi

berdasarkan data dari sampel bisa diterima atau tidak. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji t berpasangan (Paired Sampel T-Test), yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok data yang berpasangan yaitu antara nilai pre test dan post test. Uji hipotesis dilakukan dengan bantuan SPSS Version 30.00 For Windows.

Hasil perhitungan uji hipotesis pada data penelitian ini dapat dilihat pada tabel SPSS sebagai berikut:

**Tabel 5 Uji Hipotesis Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Post Test	98.47	30	8.085	1.476
	Pre Test	91.23	30	7.820	1.428

**Tabel 4.6 Uji Paired Samples Test**

Paired Samples Test										
		Paired Differences					t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	5% Confidence Interval of the Difference				One-tailed p	Two-tailed p
					Lower	Upper				
ai	pos	7,23	12,495	2,28	2,56	11,89	3,17	2	,002	,004
	r	3		1	8	9	1	9		
	1	test								
	-									
	Pre									
	test									

Berikut cara menghitung uji T secara manual :

$$t = \frac{d}{SE}$$

$$T = \frac{7,233}{2,281}$$

$$= 3,171$$

Berdasarkan data diatas maka terdapat nilai signifikansi (2-tailed) lebih kecil dari taraf signifikansi yaitu ( $,004 < 0,05$ ) dan juga terdapat nilai t hitung  $< t$  tabel yaitu ( $3,171 > 2,045$ ). Maka ada 2 cara dalam pengambilan keputusan yaitu:

1. Apabila nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$  menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara dua variabel dan terdapat pengaruh terhadap perbedaan



perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

2. Apabila nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel maka dikatakan adanya perbedaan yang signifikan antara dua variabel dan menunjukkan terdapat pengaruh perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Maka berdasarkan 2 cara pengambilan keputusan diatas dapat disimpulkan bahwa **“Layanan Informasi Metode Jigsaw Berpengaruh Terhadap Perilaku *Phubbing* Di Smp Negeri 1 Biru-Biru Tahun Ajaran 2024/2025”**

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh Layanan Informasi Metode Jigsaw Terhadap Perilaku *Phubbing* Di Smp Negeri 1 Biru-Biru T.A 2024/2025. Hasil dari analisis data dalam penelitian ini yaitu menunjukkan adanya Pengaruh Layanan Informasi Metode Jigsaw Terhadap Perilaku *Phubbing* Di Smp Negeri 1 Biru-Biru T.A 2024 dibuktikan dengan hasil nilai signifikansi (2-tailed) yaitu  $,004 < 0,05$  dan nilai  $t$  hitung lebih Besar dari  $t$  tabel yaitu  $(3,171 > 2,045)$ . yang artinya menunjukkan adanya perbedaan perlakuan yang diberikan kepada masing-masing variabel.

Sejalan menurut Elliot Aronson(1997) bahwa Metode Jigsaw dapat meningkatkan interaksi sosial, motivasi, dan pemahaman siswa dengan cara

membagi materi menjadi beberapa bagian dan meminta siswa untuk mempelajari dan membagikannya kepada anggota kelompok lainnya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan informasi dengan metode jigsaw merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Hasil Pembahasan Penelitian Kuantitatif**

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung yaitu  $3,171 > t$  tabel  $2,045$  dan nilai signifikansi

(Sig. 2-tailed) adalah  $,004 < 0,05$  yang berarti secara statistik terdapat pengaruh yang signifikan dari Layanan Informasi Metode Jigsaw Terhadap Perilaku *Phubbing* Di Smp Negeri 1 Biru-Biru Tahun Ajaran 2024/2025,dan Berdasarkan hasil Perhitungan dari pengujian Hipotesis hasil analisa Data Terdapat Nilai Rata- Rata dari Pre Test Yaitu 91.23 dan Post Test Yaitu 98.47 dari data Tersebut Menunjukkan Peningkatan Sebesar 7.233.Hal ini menunjukkan bahwa siswa mengalami perubahan peningkatan dalam pemahamannya setelah diberikan perlakuan berbentuk layanan informasi metode jigsaw.

Secara Teoritis Latihan Metode Jigsaw Menurut Aronson(1997) suatu pendekatan pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan interaksi sosial, prestasi akademik, dan keterampilan kerja sama tim siswa.Serta Menurut Aronson (1997) Tujuan pelatihan metode Jigsaw adalah Meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama antar siswa,Meningkatkan prestasi akademik siswa Mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama tim,Meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran

Hasil ini sejalan dan memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan oleh Lulu (2021) yang berjudul Layanan Bimbingan dan Konseling Pribadi Untuk Mereduksi Kecenderungan Prilaku *Phubbing* terhadap Peserta Didik kelas XI SMA Negri se-Kota Bandung Tahun Ajaran 2020/2021. Persamaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah jenis variabelnya yang membahas tentang perilaku *phubbing*, Metode analisis data sama-sama menggunakan uji statistik (uji  $t$ ) dengan hasil menunjukkan nilai signifikansi di bawah  $0,05$  yang menandakan adanya pengaruh yang signifikan.

Adapun perbedaan yang terdapat di penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lulu (2021) yaitu layanan yang diberikan dan lokasi penelitian yang berbeda, dimana



penelitian sebelumnya melakukan penelitian di SMA Negeri se-Kota Bandung dan penelitian ini dibuat di SMP Negeri 1 Biru-Biru, Selanjutnya berbeda di sampel penelitian, pada penelitian terlebih dahulu menggunakan siswa SMA dan pada penelitian ini menggunakan sampel siswa SMP. Adapun perbedaan yang lain yaitu dari tahun ajaran dimana penelitian terlebih dahulu menggunakan T.A 2020/2021 sedangkan penelitian ini menggunakan T.A 2024/2025

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini "Apakah Terdapat Pengaruh Layanan informasi Metode Jigsaw terhadap perilaku phubbing Siswa SMP Negeri 1 Biru-Biru" dapat disimpulkan dari hasil uji paired sample t test yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $,004 < 0,05$  Dan Nilai t hitung yaitu  $3,171 > t$  tabel  $2,045$  yang artinya ada Terdapat Pengaruh layanan informasi Metode Jigsaw Terhadap perilaku phubbing pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Biru-Biru .

Dengan demikian, layanan Informasi Metode Jigsaw terbukti berpengaruh terhadap Perilaku Phubbing . Selanjutnya terdapat hasil uji perhitungan koefisien determinasi pada variabel x dan y menunjukkan nilai sebesar 7,73% dan 92,27%. Hal ini dapat dijelaskan bahwa 7,73% dipengaruhi oleh Metode Jigsaw. Selain itu, 92,27% dipengaruhi oleh Faktor Lain..

### **DAFTAR PUSTAKA**

Abdullah. 2015. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta: Aswada Pressindo.

Adilla, P. N., & Lubis, W. U. (2024). Pengaruh Penggunaan Sosial Media Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Di Sma Negeri 2 Medan. *Indopedia (Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 2(1), 133-152.

Ali Ridho, Muhammad. 2019. Interaksi Sosial Pelaku Phubbing. Fakultas

Psikologi Dan Kesehatan: Uin Sunan Ampel.

Amelia Tiara, Dkk. 2019. Phubbing, Penyebab Dan Dampaknya Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia. *Jurnal Ekologi Kesehatan* Vol. 18 No 2, September 2019: 122-134.

Apriyani, N., & Dewi, I. S. (2022). Pengaruh Layanan Informasi Dengan Teknik Focus Group Discussion Terhadap Motivasi Belajarsiswa Kelas X Di Smk Negeri 3 Medan Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Cybernetics: Journal Educational Research And Social Studies*, 130-139.

Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta

Arikunto, S. 2018. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aronson, E., & Patnoe, S. (1997). *The jigsaw classroom: Building cooperation in the classroom*. Addison-Wesley.

Aulia, R. R., & Saragih, N. A. (2024). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku Bullying Pada Siswa Kelas X Disma Negeri 14 Medan Tahun Ajaran 2022/2023. *Variable Research Journal*, 1(01), 86-98.

Azwar, s. (2012) *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Chotpitayasunondh, V., K. M. (2016). How "Phubbing" Becomes The Norm: The Antecedents Consequences Of Snubbing Via Smartphone. *Computer In Human Behavior*, 63, 9-18. Doi:10.1016/J.Chb.2016.05.018

Devia (2024). Phubbing Dan Interaksi Sosial Remaja. Purbalingga: Eureka Media Aksara.

Dewi, I. S., Lisma, E., Pd, M. P., & Pd, M. P. (2022). Pengaruh Layanan Informasi Dalam Meningkatkan pemahaman Resident Tentang Penyalahgunaan Napza Di Rehabilitasi Sibolangit Centre Tahun 2021.

- Dewi, L. I. W., Hilendri, B. A., & Kartikasari, N. (2022). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Digitalisasi Informasi Akuntansi Pada Umkm Di Kota Mataram. *Riset, Ekonomi, Akuntansi Dan Perpajakan (Rekan)*, 3(2), 121– 136.
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif Dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers
- Farhan, Y., & Dewi, I. S. (2023). Pengaruh Layanan Informasi dalam Meningkatkan Pemahaman Resident Tentang Penyalahgunaan Napza di Rehabilitasi Sibolangit Centre Tahun 2021. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 3(1), 30-38.
- Fitriani, E., Asyah, N., Fadhillah, R., & Johannes, J. (2023). Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Tingkat Kecemasan Mahasiswa Farmasi Dalam Mencari Pekerjaan Setelah Lulus. *Guidena: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, 13(3), 769-779.
- Fitriani, E., Azhar, A., N Asyah, 2019. Layanan Informasi Berbasis Focus Group Discussion (Fgd) Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi Uma*, 11(2), Pp.82-87.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Haigh, A. (2015). *Stop Phubbing*. Diunduh Dari [Http://Stopphubbing.Com](http://Stopphubbing.Com).
- Ifa, M. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Smk Negeri 3 Boyolangu Pada Standar Kompetensi Menerapkan Keselamatan Dan Kesehatan Kerja (K3). *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 2(2), 715-722.
- Ika Sandra Dewi, Indra Fauzi. 2021. "Layanan Informasi Dengan Metode Problem Solving Bagi Guru Dalam Meningkatkan Kesiapan Kerja Siswa."
- Karadag, Dkk. (2015). Determinants Of Phubbing, Which Is The Sum Of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model. *Journal Of Behavioral Addictions*, 4(2). 60-74. Doi: 10.1556/2006.4.2015.005
- Konseling. Yogyakarta: Wahana Resolusi
- Khairiyah, A., & Asyah, N. (2022). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Modeling Terhadap Kedisiplinan Di Sekolah Oleh Siswa Kelas VII SMP Swasta Eria Medan. *Ability: Journal Of Education And Social Analysis*, 132-140.
- Klarisa, I. S. D. (2022). Pengaruh Layanan Informasi Teknik Discussion Terhadap Pengambilan Keputusan Karir Siswa Di SMK Satria Dharma Tahun Ajaran 2021/2022. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 98-115.
- M. Afdal, Dkk. 2018. Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Lapisan Permukaan Bumi Berbasis 3d. *Uin Suska Riau. Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*. Vol 2, No 1
- Marwah, S., & Asyah, N (2024). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Terhadap Peningkatan Self Management Dalam Belajar Pada Siswa Smk Negeri 1 Perbaungan Tahun Pelajaran 2022/2023. *Indopedia (Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 2(1), 182-195.
- Mulia, M. I., & Hutasuhut, D. H. (2022). Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Terhadap Sikap Agresi Siswa SMA Yayasan Perguruan Indonesia Membangun. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 116-129.
- Nazariah & Ika Sandra Dewi. 2023. "Pengaruh Layanan Informasi Melalui Metode Reward And

- Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Selama Pembelajaran Online Kelas Vii Di Smp Rk Deli Murni Deli Tua." 3(2):47– 53.
- Oktaviana, F., & Dewi, I. S. (2023). Pengaruh Media Sosial Terhadap Kontrol Diri Siswa Kelas VIII di MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 3(1), 14-25.
- Prayetno, D. (2013). *Dasar-Dasar Ilmu Informasi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Raharjo, D. P. (2021). Intensitas Mengakses Internet Dengan Perilaku Phubbing. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*,9(1), 1.<https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5662>
- Riska. (2013). *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Padang: Unp Press
- Siahaan, T. S., & Asyah, N. (2022). Pengaruh Layanan Informasi Melalui Media Zoom Terhadap Rasa Jenuh Dalam Belajar Daring Pada Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 1 Teluk Mengkudu Tahun Ajaran 2021/2022. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 3(2), 22-32.
- Sudjana, N. (2005). *Metode Statiska*. Bandung: Tarsito
- Sudrajat, J. (2020). Kompetensi Guru Di Masa Pandemi. *Jurnal Riset Ekonomi Dan Bisnis*, 13(1), 100–110.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarto. 2003. *Inovasi, Partisipasi, Dan Good Governance*. Yayasan Obor Indonesia, Jakarta
- Sutja, Akmal Dkk. 2017. *Penulisan Skripsi Untuk Prodi Bimbingan Dan Konseling*
- Tohirin. (2015). *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Ummah, Dr. (2022). *Phubbing?No Way!.Tangerang:Fakultas Ilmu Pendidikan Umj*.
- Wirawan, I.B. (2014). *Statistik Untuk Ilmu Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Yamin, M. (2013). *Strategi & Metode Dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 143. <https://doi.org/10.26638/jfk.553.2099>