

**PENGARUH INTERAKSI EDUKATIF DENGAN KECANDUAN
SMARTPHONE TERHADAP PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 10
SIJUNJUNG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Strata Satu Pada Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang*



**OLEH
DEVA FEDITA
18058075**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

DEPARTEMEN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Pengaruh Interaksi Edukatif dengan Kecanduan *Smartphone*
Terhadap Peserta Didik Di SMA Negeri 10 Sijunjung

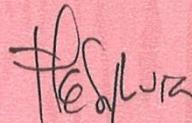
Nama : Deva Fedita
NIM/TM : 18058075/2018
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Juni 2023

Mengetahui,
Dekan FLS BNP


Prof. Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum
NIP.19610218 198403 2 001

Disetujui oleh,
Pembimbing


Ike Sylvia, S.IP., M.Si., M.Pd
NIP.19770608 200501 2 002



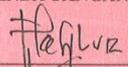
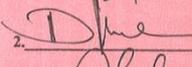
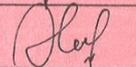
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Jum'at, 09 Juni 2023

**Pengaruh Interaksi Edukatif dengan Kecanduan *Smartphone*
Terhadap Peserta Didik Di SMA Negeri 10 Sijunjung**

Nama : Deva Fedita
NIM/TM : 18058075/2018
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Juni 2023

TIM PENGUJI	NAMA	TANDA TANGAN
1. Ketua:	Ike Sylvia, S.IP., M.Si., M.Pd	1. 
2. Anggota :	Dr. Desy Mardhiah, S.Th.I.,S.Sos., M.Si	2. 
3. Anggota:	Nurlizawati, S.Pd., M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Deva Fedita
NIM/TM : 18058075/2018
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Interaksi Edukatif dengan Kecanduan *Smartphone* Terhadap Peserta Didik Di SMA Negeri 10 Sijunjung.”** adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Juni 2023

Mengetahui,
Kepala Departemen,



Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si
NIP. 19731202 200501 1 001

Saya yang menyatakan



Deva Fedita
NIM. 18058075

ABSTRAK

Deva Fedita 18058075, “Pengaruh Interaksi Edukatif dengan Kecanduan *Smartphone* Pada Peserta Didik Di SMA Negeri 10 Sijunjung” Skripsi Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Interaksi edukatif merupakan suatu tindakan yang dilakukan secara sengaja oleh guru terhadap peserta didik dengan tujuan mengubah pola perilaku peserta didik menjadi lebih dewasa sesuai dengan aturan yang berlaku, yang bersifat aktif antara guru dengan peserta didik. Kecanduan *smartphone* merupakan suatu kondisi dimana peserta didik sulit untuk mengendalikan diri dalam penggunaan *smartphonanya*.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara interaksi edukatif dengan kecanduan *smartphone* terhadap peserta didik di SMA negeri 10 Sijunjung. Penelitian ini menggunakan satu variabel bebas yaitu interaksi edukatif dan satu variabel terikat yaitu kecanduan *smartphone*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post de facto*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 163 orang peserta didik dan jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 116 orang peserta didik yang diambil dengan teknik *random sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket dan dianalisis dengan uji regresi linear sederhana.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh antara variabel interaksi edukatif dengan variabel kecanduan *smartphone* yaitu nilai diketahui nilai F hitung 3207,892 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 yang artinya kurang dari 0,05, yang artinya adanya pengaruh variabel interaksi edukatif dengan variabel kecanduan *smartphone*. Berdasarkan tabel model summary uji regresi linear sederhana di atas dapat menjelaskan besarnya nilai hubungan R yaitu 0,983 dari output tersebut diperoleh nilai determinasi atau R square sebesar 0,966 yang artinya pengaruh variabel interaksi edukatif terhadap pengaruh variabel kecanduan *smartphone* sebesar 96,9%.

Kata Kunci : Interaksi Edukatif, Kecanduan *Smartphone*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul : “Pengaruh Interaksi Edukatif dengan Kecanduan *Smartphone* Terhadap Peserta Didik Di SMA Negeri 10 Sijunjung”. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan tugas akhir pendidikan sosiologi Universitas Negeri Padang dengan gelar sarjana pendidikan (S.Pd). Penulis menyadari penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan yang penulis miliki.

Selama menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Atas segala kekurangan dan ketidak sempurnaan skripsi ini, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun kearah perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada

1. Allah SWT dengan segala rahmat dan karunia-Nya yang memberikan kekuatan dan kemudahan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada kedua orang tua tercinta ibuk Nurhayati dan Bapak Subirman, kakak Yeno Sumartian dan kakak Yeli Suita yang telah membantu peneliti dalam bentuk perhatian, semangat, kasih sayang yang tak pernah tententinya diuraikan untuk peneliti
3. Bapak Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si selaku ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Padang.
4. Ibuk Ike Sylvia, S.IP., M.Si., M.Pd selaku dosen pembimbing yang tak hentinya memberikan dukungan, arahan, bimbingan dan semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Ibuk Dr. Desy Mardhiah, S.Thl., S.Sos., M.Si dan ibuk Nurlizawati, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembahas yang telah memberikan masukan dan saran.

6. Seluruh dosen dan staf akademik yang selalu ikut andil dalam membantu fasilitas, ilmu serta pendidikan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada pihak sekolah SMA Negeri 10 Sijunjung yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian disekolah.
8. Kepada orang spesial Dedi Gusmanto yang selalu memberikan semangat, kepada peneliti selama proses pembuatan skripsi.
9. Kepada sahabat saya Yoli, Maisi dan Ranti yang selalu memberi semangat selama proses pembuatan skripsi.
10. Kepada sahabat sayasebagai teman seperjuangan dari awal perkuliahan sampai saat ini Tika, Ica, dara dan Anggel yang selalu memberi semangat dan bantuan baik materi dan moral selama pembuatan skripsi.

Padang, 2023

Penulis

Deva Fedita

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Lokasi dan Objek Penelitian	12
C. Identifikasi Masalah	13
D. Batasan Masalah.....	13
E. Rumusan Masalah	14
F. Tujuan Penelitian	14
G. Manfaat Penelitian	14
H. Definisi Operasional.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori	17
1. Kecanduan <i>Smartphone</i>	17
a. Pengertian Kecanduan <i>Smartphone</i>	17
b. Faktor – Faktor Kecanduan <i>Smartphone</i>	18
c. Aspek Kecanduan <i>Smartphone</i>	19

2. Interaksi Edukatif	21
a. Pengertian Interaksi Edukatif.....	21
b. Interaksi Belajar Mengajar Sebagai Interaksi Edukatif	23
c. Ciri – Ciri Interaksi Edukatif.....	24
d. Komponen – Komponen Interaksi Edukatif	26
e. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Edukatif	30
f. Indikator dalam Interaksi Edukatif.....	32
g. Prinsip – Prinsip Interaksi Edukatif	34
h. Tujuan Interaksi Edukatif.....	36
i. Peran Guru Dalam Interaksi Edukatif	37
B. Penelitian Relevan.....	41
C. Teori	44
D. Kerangka Berfikir.....	45
E. Hipotesis.....	47
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Jenis Penelitian.....	48
B. Desain Penelitian.....	48
C. Setting Penelitian	49
D. Populasi dan Sampel	49
E. Definisi Operasional Variabel.....	51
F. Instrumen Penelitian.....	55
G. Uji Coba Instrumen Penelitian	60
H. Teknik pengumpulan Data	66

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	71
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	71
B. Deskripsi Data.....	75
C. Teknik Analisis Data.....	75
D. Uji Prasyarat.....	81
E. Pembahasan.....	86
BAB V PENUTUP.....	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Data Angket Kecanduan <i>Smartphone</i> Peserta Didik di SMA Negeri 10 Sijunjung	6
Tabel 2. Populasi Peserta Didik di SMA Negeri 10 Sijunjung	49
Tabel 3 Sampel Penelitian.....	51
Tabel 4. Alternatif Jawaban	56
Tabel 5. Kisi-kisi Angket Interaksi Edukatif	56
Tabel 6. Kisi- kisi Angket Kecanduan <i>Smartphone</i>	59
Tabel 7. Hasil Uji Validitas Interaksi Edukatif.....	61
Tabel 8. Hasil Uji Validitas Angket Kecanduan <i>Smartphone</i>	63
Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	65
Tabel 10. Interaksi Edukatif Mempunyai Tujuan	75
Tabel 11. Model Summary Interaksi Edukatif Mempunyai Tujuan	76
Tabel 12. Mempunyai Prosedur yang direncanakan untuk Mencapai Tujuan	76
Tabel 13. Model Summary Mempunyai Prosedur yang direncanakan untuk Mencapai Tujuan.....	76
Tabel 14. Interaksi Edukatif ditandai dengan Penggarapan Materi Khusus.....	77
Tabel 15. Model Summary Interaksi Edukatif ditandai dengan Penggarapan Materi Khusus	77
Tabel 16. Ditandai dengan Aktivitas Anak Didik.....	78
Tabel 17. Model Summary Ditandai dengan Aktivitas Anak Didik.....	78
Tabel 18. Guru Berperan sebagai Pembimbing	78
Tabel 19. Model Summary Guru Berperan sebagai Pembimbing	79
Tabel 20. Interaksi Edukatif Membutuhkan Disiplin.....	79

Tabel 21. Model Summary Interaksi Edukatif Membutuhkan Disiplin	80
Tabel 22. Mempunyai Batas Waktu.....	80
Tabel 23. Model Summary Mempunyai Batas Waktu.....	80
Tabel 24. Evaluasi.....	81
Tabel 25. Model Summary Evaluasi.....	81
Tabel 26. Hasil Uji Normalitas Variabel X dan Y	82
Tabel 27. Uji Reabilitas Variabel X dan Y	83
Tabel 28. Hasil Uji Rank Spearman Variabel X dan Y	84
Tabel 29. Uji Regresi Linear Sederhana Variabel X dan Y.....	85
Tabel 30. Uji Regresi Linear sederhana Variabel X dan Y.....	86
Tabel 31. Uji Regresi Linear Sederhana Variabel X dan Y.....	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi ini manusia hidup dengan berbagai alat kecanggihan yang telah diciptakan dengan tujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia, teknologi merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena dapat membantu atau mempermudah pekerjaan manusia dalam berbagai hal, terutama dalam hal pendidikan. Salah satu teknologi canggih yang mudah digunakan pada saat ini yang dapat mempermudah pekerjaan manusia yaitu *smartphone*. *Smartphone* merupakan suatu alat yang didesain secara unik yang dapat berfungsi seperti teknologi canggih lainnya dalam mencari informasi dalam bidang apapun (Lutfiamanah, 2020).

Sebelum adanya teknologi canggih seperti *smartphone* ini di kalangan masyarakat, seperti dalam halnya berkomunikasi dengan masyarakat lain mereka mengalami keterbatasan dalam berkomunikasi. Namun dengan munculnya teknologi canggih seperti *smartphone* ini manusia dapat berinteraksi dengan jangkauan yang tidak terbatas karena *smartphone* dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas yang canggih seperti SMS (*Short Message Service*), telepon dan fasilitas-fasilitas internet. Fasilitas-fasilitas internet dapat berupa instagram, whatsapp, facebook yang mana digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain, ada juga fasilitas untuk

mencari informasi baik itu untuk bidang pendidikan, maupun bidang informasi lainnya (Mulyati & Nrh, 2018).

Munculnya teknologi canggih seperti *smartphone* dapat memberikan dampak positif maupun dampak negatif dari penggunaannya, dampak positif dari penggunaan *smartphone* itu sendiri mempermudah atau membantu dalam hal berkomunikasi atau keperluan lainnya. Hal ini sangat dapat dirasakan terutama dalam kalangan peserta didik, dengan adanya *smartphone* mereka dapat mengakses google book, jadi anak bisa belajar menggunakan *smartphonena* tanpa harus membeli buku. Selain itu *smartphone* juga dapat membantu peserta didik dalam berinteraksi dengan temannya, misalnya ada tugas yang kurang mengerti di sekolah, peserta didik tersebut dapat bertanya kepada teman lainnya yang lebih mengerti melalui *smartphonena* tanpa harus pergi ke tempat temannya, karena *smarthphone* dapat memangkas ruang, waktu dan jarak, selain itu dampak negatif munculnya *smartphone* adalah perubahan dalam berkomunikasi di masyarakat, dengan adanya *smartphone* masyarakat atau peserta didik lebih suka atau sering berkomunikasi melalui *smartphonena* sehingga interaksi secara langsung jarang terjadi lagi (Nurhikmah, 2020).

Dengan adanya kehadiran *smartphone* ini yang dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas yang canggih, sehingga membuat masyarakat terutama kalangan peserta didik lebih sering menggunakannya. Seperti peserta didik lebih suka mencari sumber informasi pelajaran melalui *smartphone* dari pada buku, karena ruang lingkup *smartphone* jangkauannya lebih

luas. Dengan adanya kemudahan menggunakan *smartphone* banyak masyarakat terutama peserta didik menjadi lebih senang untuk menggunakan *smartphonenya*, mengakibatkan banyak dari peserta didik yang ketergantungan atau kecanduan menggunakan *smartphone*, sehingga sulit untuk mengontrol diri (Nurhikmah, 2020).

Kesulitan dalam mengontrol diri dalam menggunakan *smartphone* yang berlebih merupakan suatu masalah, ketidakmampuan seseorang dalam membagi waktu antara saat yang penting dalam menggunakan *smartphone* dan mana yang tidak perlu dalam menggunakan *smartphonenya*, hal ini menunjukkan bahwa seseorang tersebut ketergantungan atau kecanduan terhadap *smartphonenya*. Kecanduan *smartphone* merupakan penggunaan *smartphone* secara berlebihan atau secara aktif tanpa bisa mengontrol diri untuk tidak menggunakannya. Perilaku kecanduan *smartphone* disebabkan karena ketidakmampuan dalam diri seseorang untuk membatasi penggunaan dari *smartphonenya*, para remaja terutama dikalangan peserta didik menjadikan alasan menggunakan *smartphone* karena dapat menghilangkan stress atau sebagai media hiburan disaat bosan. Menurut Griffiths (Viviyanti, 2019) kecanduan *smartphone* merupakan ketidakmampuan membagi waktu dalam penggunaan *smartphone* sehingga mengganggu kehidupan sehari-hari yang dapat merubah bentuk pola perilaku pengguna. (Viviyanti, 2019).

Menurut teori Kwoon (Kwoon et al., 2013) terkait kecanduan

smartphone memperoleh enam faktor-faktor kecanduan *smartphone* yaitu faktor pertama gangguan dalam kehidupan sehari-hari, maksudnya kondisi pengguna *smartphone* tidak mampu mengerjakan pekerjaan yang telah direncanakan, faktor kedua yaitu antisipasi positif, maksudnya seorang pengguna *smartphone* menganggap *smartphone* sebagai teman yang memberikan kesenangan, sehingga pengguna *smartphone* terus bersemangat menggunakan *smartphonanya*, faktor ke tiga yaitu penarikan diri, maksudnya kondisi dimana pengguna *smartphone* akan merasa resah apabila tidak menggunakan *smartphonanya*, faktor keempat yaitu hubungan berorientasi dunia maya, maksudnya kondisi dimana pengguna *smartphone* lebih senang memiliki hubungan pertemanan dalam jejaring sosial media dibandingkan berteman dengan kehidupan sebenarnya, faktor ke lima yaitu penggunaan yang berlebihan, maksudnya yaitu penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan pengguna lebih tertarik mencari pertolongan melalui *smartphonanya*. faktor terakhir yaitu toleransi, yaitu ketika seseorang pengguna *smartphonen* gagal dalam mengendalikan diri dari penggunaan *smartphonanya* (Ibrahim, 2019)

Jadi dari uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa kecanduan *smartphone* merupakan proses yang mana ketidakmampuan seseorang pengguna dalam mengendalikan diri atau ketidakmampuan seorang pengguna *smartphone* dalam membagi waktu dalam penggunaan *smartphone*. Dan dari penjabaran aspek-aspek kecanduan *smartphone* di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa faktor kecanduan *smartphone*

dapat mengakibatkan perubahan pola perilaku seseorang, seperti perubahan tingkah laku, kurangnya toleransi antar sesama, perubahan dalam berinteraksi dengan masyarakat atau teman sebaya yang mengakibatkan sifat individualisme.

Begitu juga penggunaan *smartphone* oleh peserta didik di SMA Negeri 10 Sijunjung. Berdasarkan hasil angket melalui *google form* yang disebarakan kepada peserta didik dan wawancara yang peneliti lakukan kepada beberapa peserta didik di SMA Negeri 10 Sijunjung, responden mengatakan mereka tidak mampu lepas dari *smartphon*nya, karena bagi peserta didik *smartphone* sangat membantu mereka dalam berbagai kegiatan seperti mempermudah mereka dalam berinteraksi baik itu dengan keluarga, teman sebaya bahkan dengan guru, selain itu responden mengatakan *smartphone* dapat mempermudah mereka dalam mencari informasi terutama dalam bidang pendidikan. Selain itu responden mengatakan bahwa *smartphone* dapat menghilangkan rasa jenuh atau bosan mereka saat proses belajar sedang berlangsung serta dapat mempermudah mereka dalam mencari informasi terutama dalam bidang pendidikan.

Sedangkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada beberapa guru yang mengajar di SMA Negeri 10 Sijunjung, mereka mengatakan bahwa penggunaan *smartphone* sangat mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Karena banyak dari peserta didik yang kurang berkonsentrasi dalam pelajaran, bahkan saat adanya diskusi di dalam kelas,

mereka banyak yang tidak aktif, saat guru menjelaskan materi pelajaran mereka sibuk dengan *smartphonenya* masing-masing. Selain itu guru menyatakan bahwa salah satu penyebab turunnya prestasi peserta didik yaitu tidak mampu membagi waktu atau mengatur waktu dalam menggunakan *smartphonenya*, bahkan ketika pembelajaran berlangsung mereka akan tetap menggunakan *smartphone* secara diam-diam meskipun telah ditegur oleh guru.

Sedangkan berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada peserta didik, maka diperoleh hasil kecanduan *smartphone* pada peserta didik yaitu terdapat pada tabel 1 di bawah ini :

Tabel 1 Hasil Data Angket Kecanduan *Smartphone* Peserta Didik Di SMA Negeri 10 Sijunjung

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya mampu menyelesaikan pekerjaan dengan segera	26,5%	34,7%	36,7%	2,1%	
2.	Bagi saya <i>smartphone</i> adalah teman yang dapat membuat saya bahagia	49%	36,7%	14,3%		
3.	Menggunakan <i>smartphone</i> dapat merubah emosi saya	38,8%	42,9%	16,3%	2%	
4.	Saya merasa sangat senang ketika menggunakan <i>smartphone</i>	52%	34%	14%		
5.	Menurut saya pertemanan di dunia maya lebih erat dari dunia nyata	22%	40%	28%	8%	2%

6.	Saya menggunakan lebih banyak waktu saya untuk bermain <i>smartphone</i> dari pada tidur	22%	38%	32%	6%	2%
7.	Saya sulit membagi waktu bila sudah menggunakan <i>smartphone</i>	20%	48%	28%	4 %	
8.	Saya mampu mengontrol diri dalam penggunaan <i>smartphone</i>	23,5%	21,6%	49%	5,9%	

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas diketahui bahwa peserta didik yang mampu menyelesaikan pekerjaan dengan segera sebanyak 65%, peserta didik yang menjadikan *smartphone* sebagai teman yang membuat saya bahagia sebanyak 80%, 75% peserta didik menyatakan bahwa *smartphone* dapat mengubah emosi, 82% peserta didik merasa sangat senang ketika menggunakan *smartphone*, peserta didik yang merasa bahwa pertemanan di dunia maya lebih erat daripada dunia nyata yaitu sebanyak 55%, sebanyak 52% peserta didik lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain *smartphone* dari pada tidur, 78% peserta didik kesulitan membagi waktu bila sudah menggunakan *smartphone* dan sebanyak 45% peserta didik dapat mengontrol diri dalam menggunakan *smartphone*.

Perkembangan teknologi yang cepat pada era ini mengantarkan generasi muda khususnya pada peserta didik di SMA Negeri 10 Sijunjung, Kecamatan Kamang Baru, Kabupaten Sijunjung, untuk memiliki peluang sekaligus tantangan. Peluang yang dimaksud adalah karena adanya

kecanggihan alat teknologi seperti *smartphone* peserta didik dapat menggunakan teknologi (*smartphone*) ini tidak hanya untuk alat komunikasi saja, aplikasi-aplikasi yang tersedia bisa digunakan oleh peserta didik untuk mempermudah mereka untuk mencari materi pelajaran. Sedangkan yang dimaksud dengan tantangan sosial yaitu adalah dibalik manfaat yang besar dalam penggunaan media sosial juga terdapat di dalamnya dampak yang serius, seperti dalam berinteraksi, peserta didik lebih suka berlama-lama untuk menyendiri ketimbang bercakap-cakap berdiskusi dengan teman-temannya, selain itu peserta didik lebih suka berkomunikasi melalui *facebook*, *whatsAap*, *instagram* dan lain-lain, sehingga terciptanya kasus individualisme, selain itu dalam proses pembelajaran sedang berlangsung peserta didik banyak yang tidak berkonsentrasi terhadap pembelajaran yang sedang dijelaskan oleh gurunya, sehingga banyak dari mereka yang menurun prestasinya (Huda, 2020).

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, selain menambah pengetahuan, pendidikan ini juga merupakan pembentuk kepribadian manusia, pendidikan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas maka guru atau sumber yang mengajarkannya harus berkualitas juga, hal ini juga berhubungan dengan bagaimana cara guru berinteraksi dengan peserta didiknya, karena interaksi merupakan hubungan timbal balik yang dilakukan secara sadar atau sengaja untuk

mencapai suatu tujuan tertentu. Interaksi yang dimaksud interaksi yang bersifat aktif bukan pasif, karena apabila adanya partisipasi yang baik antara guru dengan peserta didik, maka pencapaian tujuan pendidikan akan lebih mudah tercapai (Jumriah, 2020)

Interaksi dalam pembelajaran terdiri dari berbagai bentuk, salah satunya yaitu interaksi edukatif, yaitu merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sengaja atau hubungan timbal balik yang bertujuan untuk memberikan suatu pengajaran terhadap peserta didik. Interaksi edukatif ini menuntut guru dengan peserta didik saling berkontribusi atau harus sama-sama bersifat aktif, hal ini dapat dilihat melalui partisipasi peserta didik terhadap pengajaran yang diberikan oleh guru, baik itu berupa respon melalui aktifnya dalam menanggapi hal yang diajarkan maupun dengan mau bekerja sama, mereka tidak hanya duduk berdiam diri saja, melainkan harus bersifat aktif. Apabila partisipasi peserta didik tinggi dalam mengikuti pembelajaran tanpa adanya dorongan yang diberikan oleh guru, maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai (Jumriah, 2020).

Menurut Sadirman A.M interaksi edukatif adalah suatu interaksi yang terjadi dalam suatu ikatan dengan tujuan mencapai suatu pelajaran atau pendidikan. Interaksi edukatif ini dilakukan secara sadar dan terencana dengan adanya hubungan timbal balik antara guru dengan peserta didik dengan maksud dan tujuan agar mencapai hasil belajar yang optimal dan mengubah pola pikir peserta didik menjadi lebih dewasa atau proses pendewasaan. Pada proses interaksi edukatif ini guru merupakan

pembimbing, mediator yang dapat menjadi contoh baik yang akan ditiru oleh peserta didik, dan dalam proses interaksi edukatif ini mempunyai salah satu ciri yaitu interaksi membutuhkan disiplin, maksudnya yaitu dalam proses interaksi edukatif ada aturan-aturan tertentu dimana setiap guru ataupun peserta didik harus menaati aturan yang berlaku agar proses berlangsungnya interaksi edukatif berjalan dengan optimal sehingga mencapai tujuan hasil belajar yang optimal juga (Nasution, 2019).

Berdasarkan pengamatan awal, penyebaran angket serta wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada beberapa peserta didik dan guru di SMA Negeri 10 Sijunjung, banyak dari peserta didik yang tidak dapat mengontrol atau mengendalikan diri dalam penggunaan *smartphonenya* terutama saat proses pembelajaran berlangsung. Guru merasa interaksi di dalam kelas terjalin tidak sesuai dengan yang diharapkan, mereka dibebaskan membawa *smartphonenya* kedalam kelas dengan tujuan membantu atau mempermudah peserta didik dalam mencari informasi mengenai pembelajaran, dan saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik tidak lagi menghiraukan apa yang dijelaskan oleh gurunya, interaksi di dalam kelas tidak lagi bersifat aktif, namun bersifat pasif, karena partisipasi peserta didik semakin berkurang meskipun telah dilakukan berbagai cara untuk menarik perhatian mereka agar berpartisipasi dalam proses pembelajaran, mereka lebih memilih berdiam diri menggunakan *smartphonenya* dibandingkan berdiskusi atau berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dan banyak dari peserta didik yang kurang berkonsentrasi

saat proses pembelajaran berlangsung..

Terdapat penelitian yang relevan terhadap pengaruh kecanduan *smartphone* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nadiya Inara Oktavirna Antang Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, dalam skripsinya yang berjudul “ Gambaran Perilaku Kecanduan *Smartphone* Pada Mahasiswa”. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat kecanduan penggunaan *smartphone* sangat tinggi, baik itu untuk pengguna dari laki-laki maupun perempuan.

Berikutnya penelitian yang relevan terhadap pengaruh *Smartphone* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sinta Kendek Hertmada mahasiswa jurusan Sosiologi Universitas Hasanuddin Makassar, dalam skripsinya yang berjudul “ Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Dikalangan Mahasiswa Akademi Kebidanan Sinar Kasih Tanah Toraja”. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan handphone pada mahasiswa Akbit Sinar Kasih Tana Toraja berdampak negatif. Adapun dampak negatifnya meliputi : mahasiswa lebih senang menggunakan handphonenya dari pada membaca buku, mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar, dan mahasiswa jarang melakukan komunikasi secara langsung.

Berikutnya penelitian yang relevan terhadap pengaruh interaksi edukatif yaitu penelitian yang dilakukan oleh Devi Yana Nasution Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, yang

berjudul “ Pengaruh Interaksi Edukatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rambah”. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa interaksi edukatif di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rambah tergolong sangat baik dengan presentase 93,47% sedangkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rambah sudah tergolong sangat baik yaitu sebesar 92%.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, hal tersebut menjadi motivasi bagi peneliti untuk dapat mengkaji lebih dalam. Peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh interaksi edukatif dengan kecanduan *smartphone* terhadap peserta didik di SMA Negeri 10 Sijunjung, karena bagi peneliti persoalan ini sangat serius. Dan penelitian ini belum pernah juga dilakukan tepatnya kepada peserta didik di SMA Negeri 10 Sijunjung. Melihat fenomena di atas penulis tertarik untuk meneliti pengaruh interaksi edukatif dengan kecanduan *smartphone* yang berjudul “ *Pengaruh Interaksi Edukatif Dengan Kecanduan Smartphone Terhadap Peserta Didik Di SMA Negeri 10 Sijunjung*”.

B. Lokasi dan Objek Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMA Negeri 10 Sijunjung. Pemilihan SMA Negeri 10 Sijunjung sebagai lokasi penelitian didasarkan bahwa fokus penelitian yaitu untuk meneliti terkait bagaimana Pengaruh Interaksi Edukatif dengan Kecanduan *Smartphone* Terhadap Peserta Didik

di SMA Negeri 10 Sijunjung. Objek penelitiannya berfokus pada peserta didik di SMA Negeri 10 Sijunjung.

C. Identifikasi Masalah

Kecanduan *smartphone* peserta didik di SMA Negeri 10 Sijunjung menyebabkan peserta didik kurang berkonsentrasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung, lalai terhadap tugas yang menjadi tanggung jawabnya, sulit dalam membagi atau mengatur waktu dan merasa resah apabila tidak menggunakan *smartphone* yang mengakibatkan peserta didik sulit untuk berkonsentrasi, memberikan respon dalam proses pembelajaran di kelas serta interaksi antara guru dan atau peserta didik. Pengaruh interaksi edukatif yang diterapkan terhadap peserta didik yang candu *smartphone* mereka sudah memerhatikan guru saat PBM berlangsung, peserta didik sudah mampu berkonsentrasi, dan sudah banyak peserta didik yang mampu berkonsentrasi terhadap pekerjaan mereka. Pengaruh yang terdapat yaitu berpengaruh positif.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang kemukakan di atas, agar penelitian ini terfokus penulis merasa perlu untuk memberikan batasan agar tidak terjadi peluasan pembahasan sebagai berikut yaitu :

1. Pengaruh interaksi edukatif dengan kecanduan *smartphone* terhadap peserta didik di SMA Negeri 10 Sijunjung.
2. Peserta didik yang dimaksud penulis adalah peserta didik kelas XII yang sampelnya dipilih secara random oleh peneliti di SMA Negeri 10

Sijunjung.

E. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Interaksi Edukatif Dengan Kecanduan *Smartphone* Terhadap Peserta Didik Di SMA Negeri 10 Sijunjung”.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah “ untuk menguji Pengaruh Interaksi Edukatif Dengan Kecanduan *Smartphone* Terhadap Peserta Didik Di SMA Negeri 10 Sijunjung”.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi untuk penelitian selanjutnya terkait pengkajian terhadap interaksi edukatif dan kecanduan *smartphone* bagi peserta didik. Penelitian ini dapat memberikan gambaran bahwa adanya pengaruh interaksi edukatif dengan kecanduan *smartphone* terhadap peserta didik di SMA Negeri 10 Sijunjung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik : Penelitian ini diharapkan agar peserta didik dapat untuk membagi waktu dalam penggunaan *smartphone* terutama saat proses pembelajaran berlangsung dan lebih berhati-hati dalam pengaplikasian teknologi khususnya *smartphone* dalam

kehidupan sehari-hari agar terhindar dari dampak negatif *smartphone*.

- b. Bagi Guru : Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada guru, dalam konsistensi perancangan yang berkontribusi positif untuk literasi peserta didik menggunakan *smartphone*.
- c. Bagi Sekolah : penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada pihak sekolah dan membuat aturan khusus bagi peserta didiknya saat dalam lingkungan sekolah terkait pengaruh interaksi edukatif dengan kecanduan *smartphone* terhadap peserta didik di SMA Negeri 10 Sijunjung.
- d. Bagi Peneliti lainnya diharapkan mampu menambah pengetahuan serta pemahaman tentang pengaruh interaksi edukatif dengan kecanduan *smartphone* terhadap peserta didik dalam kesehariannya.

H. Definisi Operasional

1. Interaksi Edukatif

Interaksi edukatif adalah hubungan yang terjadi antara guru dan peserta didik yang mempunyai tujuan yang jelas dan memiliki maksud untuk mengubah perbuatan dan tingkah laku seseorang yang dilakukan secara sadar dan bersifat aktif (Djamarah, 2014). Menurut Abu Achmadi dan Shuyadi (Djamarah, 2014) Interaksi edukatif adalah hubungan yang terjadi antara dua arah yaitu antara guru dan peserta

didik yang bertujuan untuk menambah pengetahuan dan merubah perilaku peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan. Proses interaksi edukatif itu merupakan suatu proses yang mengandung norma yang memiliki tujuan dan maksud yang jelas dan harus diajarkan kepada peserta didik karena proses edukatif tidak berproses dalam kehampaan tetapi memiliki makna dan tujuan yang jelas.

Dari pengertian oleh dua ahli tersebut penulis dapat simpulkan bahwa interaksi edukatif merupakan hubungan timbal balik antara guru dengan peserta didik yang dilakukan dengan secara sadar yang bersifat pasif dengan tujuan untuk merubah atau membentuk perilaku peserta didik yang sesuai dengan ketentuan pendidikan.

2. Kecanduan *smartphone*

Kecanduan *smartphone* merupakan ketidakmampuan individu dalam mengontrol diri dalam penggunaan *smartphone* tanpa mempertimbangkan dampak terhadap pemakaian yang dilakukan secara terus menerus oleh pengguna. Semakin lama orang menggunakan *smartphonenya* maka semakin besar peluang untuk orang tersebut mengalami kecanduan *smartphonenya* (Mulyati & Nrh, 2018).

Dari pengertian kecanduan *smartphone* di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *smartphone* adalah ketidak sanggupan seseorang dalam menahan diri atau membagi waktu dalam penggunaan *smartphone* dengan alasan yang kurang jelas.