

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

Deva Fedita¹, Ike Sylvia^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: ikesylvia@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Kecanduan smartphone merupakan suatu kondisi dimana peserta didik sulit untuk mengendalikan diri dalam penggunaan smartphonanya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis 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 diatas 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.

Abstract

Smartphone addiction is a condition where students find it difficult to control themselves in using their smartphones. This study aims to prove whether there is a significant influence between educative interaction and smartphone addiction on students at SMA Negeri 10 Sijunjung. This study uses one independent variable, namely educational interaction, and one dependent variable, namely smartphone addiction. This research uses a quantitative approach with the type of research *ex post de facto*. The population in this study amounted to 163 students and the number of samples in this study were 116 students who were taken randomly by random sampling technique. The research instrument used was a questionnaire and was analyzed using a simple linear regression test. These results of this study indicate that there is an influence between the educational interaction variable and the smartphone addiction variable, namely the calculated F value is 3207, 892 with a significance level of 0,000, which means less than 0,05, which means that there is an influence of the educational interaction variable on the smartphone addiction variable. Based on the summary model table the simple linear regression test above can explain the value of the relationship R, namely 0,983, from the output, a determination value or R square of 0,966 is obtained, which means that the influence of educational interaction variables on the influence of smartphone addiction variables is 96,9%.

Keywords: Addiction; Educative interaction; Smartphone.

How to Cite: Fedita, D. & Sylvia, I. (2023). Pengaruh Interaksi Edukatif dengan Kecanduan Smartphone Terhadap Peserta Didik di SMA Negeri 10 Sijunjung. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 2(2), 176-181.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2023 by author.

Pendahuluan

Pada era globalisasi ini manusia hidup dengan berbagai alat kecanggihan yang telah diciptakan dengan tujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia, 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) *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 & Frieda, 2018).

Kehadiran *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 memangkaskan 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, dengan adanya kemudahan menggunakan *smartphone* banyak masyarakat terutama dikalangan peserta didik menjadi tertarik untuk menggunakan *smartphonena*. Sehingga banyak dari peserta didik yang ketergantungan atau kecanduan menggunakan *smartphone*, sehingga sulit untuk mengontrol diri (Nurhikmah, 2020).

Menurut Griffiths kecanduan *smartphone* merupakan ketidakmampuan dalam 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 gangguan dalam kehidupan sehari-hari,antisipasi positif, penarikan diri, hubungan berorientasi dunia maya, penggunaan yang berlebihan, faktor terakhir yaitu toleransi, yaitu ketika seseorang pengguna *smartphonena* gagal dalam mengendalikan diri dari penggunaan *smartphonena* (Ibrahim, 2019).

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 *smartphonena*, 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, karena banyaknya dari peserta didik di SMA Negeri 10 Sijunjung yang ketergantungan akan *smartphone* oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti di SMA tersebut.

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 didalam kelas, mereka banyak yang tidak aktif, saat guru menjelaskan materi pelajaran mereka sibuk dengan *smartphonena* masing-masing. Berikut hasil angket yang disebar melalui *google form*.

Tabel 1. Hasil Data Angket Kecanduan *Smartphone* Pesera 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	22%	40%	28%	8%	2%

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
	dunia maya lebih erat dari dunia nyata					
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 angket yang disebarakan melalui google form kepada peserta didik kelas XII di SMA Negeri 10 Sijunjung dan berdasarkan data diatas maka peneliti tertarik untuk melihat bagaimana pengaruh antara interaksi edukatif dengan kecanduan *smartphone* terhadap peserta didik di SMA Negeri 10 Sijunjung.

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 didalamnya 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 dan 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, hal ini juga berhubungan dengan bagaimana cara guru berinteraksi dengan peserta didiknya, 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). Menurut Sadirman A.M (Nasution, 2019) interaksi edukatif adalah suatu interaksi yang terjadi dalam suatu ikatan dengan tujuan mencapai suatu pelajaran atau pendidikan. Menurut Syaiful Bahri Djamarah 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 Griffiths (Antang, 2021) kecanduan teknologi suatu bentuk penggunaan teknologi yang berlebihan yang berupa interaksi yang terjalin antara manusia dengan alat atau mesin. adalah suatu masalah. konsep kecanduan merupakan pemakaian terhadap sesuatu yang dilakukan secara terus menerus. mencapai tujuan hasil belajar yang optimal juga (Nasution, 2019). Berdasarkan pengamatan awal yang penulis lakukan dan berdasarkan penyebaran angket yang dilakukan melalui google form, berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada beberapa peserta didik dan wawancara kepada beberapa guru di SMA Negeri 10 Sijunjung, banyak dari peserta didik yang tidak dapat mengontrol atau mengendalikan diri dalam penggunaan *smartphonena* terutama saat proses pembelajaran berlangsung. Guru merasa interaksi didalam kelas terjalin tidak sesuai dengan yang diharapkan, mereka dibebaskan membawa *smartphonena* 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 didalam kelas tidak lagi bersifat aktif, namun bersifat pasif. Uji yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana dengan uji prasyarat berupa uji Normalitas, uji reabilitas dan uji rank sparmen.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian Penelitian ini merupakan penelitian *ex post facto*. Menurut Gay dalam (Ibrahim et al., 2018). Penelitian *ex post facto* adalah penelitian yang menggunakan data peristiwa yang sudah terjadi pada responden bertujuan untuk mencari penyebab, sebab-akibat yang mengakibatkan dari perubahan perilaku dalam kelompok individu dalam hal ini adalah peserta didik (Sappaile, 2010). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 10 Sijunjung, Sumatera Barat. Subjek penelitian ini adalah siswa XII yang sampelnya dipilih secara random oleh peneliti

di SMA Negeri 10 Sijunjung. Teknik sampel yang peneliti gunakan yaitu teknik random sampling. Teknik random sampling merupakan pengambilan subjek secara acak. Cara yang digunakan dalam pengambilan teknik random sampling yaitu dengan cara undian dan cara ordinal (Syahrums & Salim, 2012). jumlah sampel yang akan diteliti sebanyak 116 peserta didik. Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara interaksi edukatif dengan kecanduan *smartphone* terhadap peserta didik di SMA Negeri 10 Sijunjung, maka desain penelitian yang digunakan adalah regresi linear sederhana. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu teknik angket. Menurut Hadjar dalam (Syahrums & Salim, 2012). Angket (*Questionary*) merupakan sekumpulan pertanyaan maupun pernyataan yang ditujukan oleh peneliti kepada responden yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang ingin didapatkan. Teknis analisis data pada penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana, yang mana uji regresi linear sederhana yaitu suatu uji yang bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh antara suatu variabel bebas terhadap variabel terikat (Sugiyono, 2017).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu interaksi edukatif sebagai variabel bebas (X) dan kecanduan *smartphone* sebagai variabel (Y). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diperoleh data dari peserta didik SMA Negeri 10 Sijunjung berdasarkan angket yang disebarakan kepada peserta didik sebanyak 116 orang peserta didik. Angket penelitian yang disebarakan kepada 116 peserta didik yang telah dianalisis, terdapat sebanyak 54 pernyataan yang disebarakan dengan alternative jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS) tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

Uji prasarat yang digunakan yaitu uji normalitas yang mana hasilnya menunjukkan nilai signifikansi dari variabel X dan Y yaitu sebesar 0,235 yang berarti lebih besar dari 0,05 yang artinya sebaran data pada variabel interaksi edukatif dan kecanduans *smartphone* terdistribusi dengan normal. Selanjutnya uji reabilitas, yang mana hasilnya menunjukkan nilai cronbach” alpha variabel X sebesar 0,894 dan nilai cronbach’s alpha variabel Y sebesar 0,847 atau besar dari 0,06. Jadi item kedua variabel tersebut reliabel. Selanjutnya uji rank spearman yang hasilnya menunjukkan Dari output spss angka koefisien relasinya diperoleh juga angka korelasi koefisiennya yaitu sebesar 0,986 artinya tingkat hubungan yang sangat kuat antara variabel interaksi edukatif dengan variabel kecanduan *smartphone*. Angka koefisien korelasi diatas bernilai positif yaitu sebesar 0,986 yang artinya arah hubungan variabelnya positif. Selanjutnya uji regresi linear sederhana yang hasilnya menunjukkan nilai signifikansinya sebesar 0,00 atau kurang dari 0,05 yang artinya terdapat pengaruh antara variabel interaksi edukatif dengan variabel kecanduan *smartphone*. Berikut tabel hasil uji regresi linear sederhana yaitu:

Tabel 2. Uji Regresi Linear Sederhana Variabel X dan Y

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	9555.559	1	9555.559	3207.892	.000 ^b
Residual	339.579	114	2.979		
Total	9895.138	115			

a. Dependent Variable: Kecanduan *Smartphone*

b. Predictors: (Constant), Interaksi Edukatif

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai signifikansinya sebesar 0,00 atau kurang dari 0,05 yang artinya terdapat pengaruh antara variabel interaksi edukatif dengan variabel kecanduan *smartphone*.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah diuraikan, maka dapat dilihat bahwa terdapat adanya pengaruh interaksi edukatif dengan kecanduan *smartphone* terhadap peserta didik di SMA Negeri 10 Sijunjung. Maka secara keseluruhan pengaruh intraksi edukatif dengan kecanduan *smartphone* secara umum tergolong tinggi.

Dari data diatas hasil interaksi edukatif dari penelitian ini menunjukkan bahwa dapat mempengaruhi peserta didik yang kecanduan akan *smartphone*, berdasarkan hasil olahan data bahwa faktor yang sangat mempengaruhi peserta didik yang kecanduan *smartphone* adalah faktor guru berperan sebagai pembimbing yaitu sebanyak 64,4%. Menurut Syaiful Bahri Djamarah 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).

Ciri interaksi edukatif diantaranya yaitu interaksi edukatif memiliki tujuan, interaksi edukatif ditandai dengan adanya penggarapan materi khusus, interaksi edukatif ditandai dengan aktivitas anak didik, guru berperan sebagai pembimbing, adanya metode untuk mencapai suatu tujuan, interaksi edukatif membutuhkan disiplin, mempunyai batas waktu dan di akhiri dengan evaluasi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan kepada peserta didik kelas XII di SMA Negeri 10 Sijunjung yang mana penelitian dilakukan dengan menyebarkan angket, didapati pada pengisian angket variabel interaksi edukatif yang mana memuat 30 item pernyataan interaksi edukatif yang disebarkan, interaksi edukatif yang terjadi pada peserta didik di kelas XII SMA Negeri 10 Sijunjung bisa dikatakan baik, karena pada umumnya peserta didik kelas XII di SMA Negeri 10 Sijunjung sudah memenuhi ciri-ciri dari interaksi edukatif tersebut. Peserta didik banyak memilih pernyataan bahwasannya mereka sudah memerhatikan apa yang disampaikan oleh guru, apabila ada materi pembelajaran yang tidak dimengerti mereka sudah berani untuk bertanya, banyak adari mereka yang sudah aktif dan setiap proses pembelajaran berakhir mereka selalu diberi ujian atau kuis baik itu berupa soal objektif maupun esai.

Menurut Paramita (Mulyati & Frieda, 2018) 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 *smartphonena* maka semakin besar peluang untuk orang tersebut mengalami kecanduan *smartphonena*.

Faktor – faktor dari kecanduan *smartphone* itu sendiri meliputi mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi terhadap apa yang dikerjakan, adanya anggapan dari pengguna *smartphone* bahwa *smartphone* dapat menghilangkan stres dengan menggunakan *smartphonena*, pengguna *smartphone* merasa resah apabila tidak menggunakan *smartphonena*, pengguna *smartphone* merasa bahwa hubungan pertemanan di dunia maya lebih erat dibandingkan dunia nyata, pengguna *smartphone* merasa bahwa hubungan teman menggunakan *smartphone* lebih intim dibandingkan dunia nyata, pengguna *smartphone* lebih suka meminta pertolongan atau mencari informasi pembelajaran melalui *smartphonena*, dan pengguna *smartphone* sulit untuk mengendalikan diri dalam penggunaannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 10 Sijunjung kepada peserta didik kelas XII bahwa banyak dari peserta didik yang sulit berkonsentrasi dalam belajar, berdasarkan 24 item pernyataan mereka mengatakan peserta didik merasa resah apabila tidak menggunakan *smartphonena*, sulit membagi waktu apabila telah menggunakan *smartphonena*, saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak peserta didik menggunakan *smartphone*, banyak dari mereka yang suka mencari informasi pembelajaran di *smartphonena*, mereka lebih sering menggunakan *smartphonena* dari pada belajar.

Berdasarkan dari beberapa faktor kecanduan *smartphone* yang terjadi pada peserta didik kelas XII di SMA Negeri 10 Sijunjung yang telah dijelaskan diatas, bahwasannya banyak dari peserta didik yang sulit berkonsentrasi dalam proses pembelajaran berlangsung, merasa risih apabila tidak menggunakan *smartphonena*, lebih suka menggunakan *smartphone* dibandingkan belajar. Hal ini dapat dilihat melalui relasi antara guru dengan peserta didik yang terjadi saat proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Interaksi edukatif terjadi karena disengaja atau direncanakan, interaksi edukatif tidak terjadi secara spontan. Interaksi edukatif diharapkan memiliki pengaruh terhadap peserta didik yang kecanduan terhadap *smartphonena*. Yang mana peserta didik kelas XII di SMA negeri 10 Sijunjung dapat dikatakan kecanduan terhadap *smartphonena*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan olahan data setelah dilakukan uji regresi linear sederhana dengan menggunakan rumus *pearson product moment* dengan *SPSS 26.00*, maka diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara interaksi edukatif dengan kecanduan *smartphone*. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya besaran koefisien signifikansi sebesar 0,00 atau kecil dari 0,05 yang artinya terdapat adanya pengaruh antara variabel interaksi edukatif dengan variabel kecanduan *smartphone*.

Secara khusus berdasarkan hasil olahan data uji *rank spearman* diketahui nilai signifikansi sebesar 0,000, yang artinya kurang dari 0,05 maka artinya ada hubungan yang signifikan antara variabel Interaksi edukatif dengan variabel kecanduan *smartphone*. Dari output *SPSS* diperoleh juga angka korelasi koefisiennya yaitu sebesar 0,986 artinya tingkat hubungan yang sangat kuat antara variabel interaksi edukatif dengan variabel kecanduan *smartphone*. Angka koefisien korelasi diatas bernilai positif yaitu sebesar 0,986 yang artinya arah hubungan variabelnya positif. Oleh karena itu terdapat adanya pengaruh interaksi edukatif dengan kecanduan *smartphone* terhadap peserta didik di SMA Negeri 10 Sijunjung.

Kesimpulan

Penelitian dilakukan guna untuk memberi jawaban terkait bagaimana pengaruh interaksi edukatif terhadap kecanduan *smartphone* di SMA Negeri 10 Sijunjung. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 10 Sijunjung khususnya terhadap peserta didik kelas XII dan berdasarkan hasil analisis yang dipaparkan

sebelumnya mengenai pengaruh interaksi edukatif dengan kecanduan *smartphone* terhadap peserta didik di SMA Negeri 10 Sijunjung, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel interaksi edukatif dengan kecanduan *smartphone* dimana setiap indikator yang sangat mempengaruhi yaitu indikator guru berperan sebagai pembimbing bahwa memang interaksi pada poin guru berperan sebagai pembimbing yang sangat mempengaruhi peserta didik yang kecanduan akan *smartphone*.

Daftar Pustaka

- Antang, N. I. O. (2021). Gambaran Perilaku Kecanduan Smartphone Pada Mahasiswa. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
- Djamarah, S. B. (2014). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, H. nuur. (2020). Kecanduan Gadget Dalam Interaksi Sosial Pada Remaja SMA Daerah Bantul dan Sleman. *Cyber Security Dan Forensik Digital*, 3(1), 20–26.
<https://doi.org/10.14421/csecurity.2020.3.1.1706>
- Ibrahim, A., Alang, A. H. M., Baharuddin Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian*. Makassar : Gunadarma Ilmu.
- Jumriah, J. (2020). Interaksi Edukatif Pendidik Dalam Upaya Pembentukan Akhlak Peserta Didik Di SD Negeri Cendrawasih 1 Kota Makassar. UIN Raden Intan.
- Kwoon, M., Lee, J.-Y., Won, W.-Y., Park, J.-W., Min, J.-A., Hahn, C., Gu, X., Choi, J.-H., & Kim, D.-J. (2013). Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS). *Plos One*, 8(2).
- Lutfiamanah, A. (2020). Hubungan Penggunaan Smartphone Berlebih Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Kekiling Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan. UIN Raden Intan.
- Mulyati, T., & Frieda, N. R. H. (2019). Kecanduan smartphone ditinjau dari kontrol diri dan jenis kelamin pada siswa SMA Mardasiswa Semarang. *Jurnal Empati*, 7(4), 1307-1316.
- Nasution, D. Y. (2019). Pengaruh Interaksi Edukatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rambah. UIN Sultan Syarif Kasim.
- Nurhikmah. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Murid Kelas Tinggi MIS Rembon. UIN Mataram.
- Sappaile, B. I. (2010). Konsep Penelitian EX-Post Facto. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 1-16.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrum, S. & Salim, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka.
- Viviyanti, N. K. (2019). Pengaruh Self Control, Leisure Boredom dan Smartphone Usage Terhadap Kecanduan Smartphone Pada Remaja. UIN Syarif Hidayatullah.