

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah usaha pembinaan yang ditujukan untuk anak dari lahir hingga usia enam tahun. Usaha ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental, sehingga anak siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Depdiknas, 2010: 1).

Anak usia dini menurut Wiyani (2016) dinyatakan sebagai individu yang sedang mengalami proses tumbuh kembang yang sangat pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Lebih jauh dijelaskan tentang karakteristik anak usia dini antara lain: 1). Memiliki rasa ingin tahu; 2). Menjadi pribadi yang unik; 3). Gemar berimajinasi dan fantasi; 4). Memiliki sikap egosentris; 5). Memiliki daya konsentrasi yang rendah; 6). Menghabiskan sebagian besar aktivitas untuk bermain; 7). Belum mampu menggambarkan sesuatu yang abstrak; 8). Belum mampu mendeskripsikan berbagai konsep yang abstrak.

Allah SWT berfirman:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ

وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur." (Q.S An-Nahl: 78)

Berdasarkan ayat di atas, dapat dipahami bahwa anak lahir dalam keadaan lemah tak berdaya dan tidak mengetahui (tidak memiliki pengetahuan) apa pun, seperti halnya anak usia dini. Definisi di PAUD tentang tumbuh kembang anak meliputi bahasa dan komunikasi, juga tumbuh kembang fisik baik motorik halus

dan kasar, kecerdasan yang meliputi daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual, sosial emosional mencakup sikap, perilaku, dan agama, dan perkembangan sosial emosional (kecerdasan emosi) (Widodo, 2019).

Anak-anak pada umumnya belajar melalui permainan yang mereka sukai, sehingga frasa "bermain sambil belajar" sering digunakan untuk menggambarkan mereka. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) mencantumkan enam bidang perkembangan yang dapat dikembangkan secara tidak langsung melalui permainan, termasuk: nilai-nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Bahkan kegiatan olahraga yang hanya berupa permainan sederhana atau tidak memerlukan peralatan khusus juga dapat memberikan pembelajaran bagi anak-anak.

Anak usia dini sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Menurut Rohinah (2016), dalam teorinya tentang sistem ekologi, ia menyatakan bahwa perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan, termasuk lingkungan kronosistem yang mencakup aspek sosio-historis dari perkembangan anak. Perbedaan zaman saat ini dengan generasi sebelumnya membuat anak-anak saat ini lebih sering berada di tempat pengasuhan anak, menggunakan smartphone, dan kurang berinteraksi dengan kerabat di luar keluarga inti mereka.

Salah satu perkembangan penting yang harus dicapai anak adalah perkembangan sosial, yang berkaitan dengan keterampilan sosial yang mereka miliki. Perkembangan sosial adalah kemampuan anak untuk menjalin hubungan dengan lingkungan sosialnya. Menurut para ilmuwan, fase-otak sosial tidak merujuk pada bagian tertentu dari otak, melainkan pada rangkaian sirkuit yang aktif ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. Meskipun beberapa struktur otak memainkan peran besar dalam mengelola hubungan sosial, tidak ada satu zona utama yang secara eksklusif diperuntukkan bagi kehidupan sosial (Goleman, 2007).

Menurut Skinner (Anggrahini, 2013), perilaku sosial dibagi menjadi dua jenis: perilaku alami (Innate Behaviour) dan perilaku operan (Operant Behaviour).

Perilaku alami adalah perilaku bawaan sejak lahir yang berupa refleks dan insting. Sebaliknya, perilaku operan adalah perilaku yang terbentuk melalui proses belajar. Perilaku operan ini dapat dipelajari, dikendalikan, dan diubah melalui proses pembelajaran.

Salah satu faktor yang memengaruhi perilaku sosial anak adalah teknologi. Teknologi, hasil inovasi manusia di era globalisasi, telah menghasilkan alat seperti *smartphone*. Hampir semua kalangan masyarakat, termasuk anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua, menggunakan *smartphone*. Pada anak usia dini, penggunaan *smartphone* yang dilengkapi dengan akses internet sudah menjadi hal umum dalam kehidupan sehari-hari. Namun, *smartphone* bisa menjadi masalah di era globalisasi ketika orang tua, yang sibuk bekerja, memberi dan membeli *smartphone* untuk anak-anak dengan harapan anak-anak tidak merasa kesepian meskipun tanpa kehadiran mereka.

Perkembangan teknologi yang pesat di era globalisasi ini membawa keuntungan sekaligus kerugian bagi manusia. Teknologi memudahkan akses informasi dan komunikasi global yang tidak bisa dilihat langsung oleh mata, tetapi melalui bantuan teknologi canggih. Namun, menurut Oktaria (2020), kemajuan dan kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi juga dapat memberikan dampak buruk, terutama bagi anak usia dini yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan. Menurut Hurlock (1978:250), perkembangan sosial adalah kemampuan untuk berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial, yang melibatkan tiga proses: belajar perilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang sesuai, dan menyesuaikan diri dengan norma sosial.

Smartphone istilah untuk alat elektronik kecil dengan berbagai fungsi, dapat berupa komputer atau laptop, tablet, PC, dan telepon seluler (Osland dalam Effendi, 2013). *Smartphone* masa kini sangat berbeda dengan yang pertama kali diproduksi, yang hanya digunakan untuk telepon dan mengirim pesan dengan desain yang kurang menarik. Kini, *smartphone* telah menjadi barang yang sangat menarik dengan desain yang cantik dan teknologi layar sentuh yang semakin memikat.

Perkembangan teknologi yang cepat membuat banyak orang tua memperkenalkan *smartphone* kepada anak-anak sebagai teman bermain dan cara mengalihkan perhatian mereka. Namun, sering kali orang tua tidak menyadari dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *smartphone*. Menurut Sari dan Mitsalia (2016:204) *smartphone* juga mempunyai dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak. Secara psikologis, masa kanak-kanak merupakan masa emas di mana anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Apabila masa kanak-kanak sudah terlanjur kecanduan dan terkena dampak negatif dari *smartphone*, maka tumbuh kembang anak akan terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan selanjutnya.

Sementara menurut Kuss dan Olatz (2016:143) Penggunaan *smartphone* secara berlebihan pada anak akan mengakibatkan kecanduan. Anak-anak adalah peniru yang baik. Mereka akan melakukan apa pun yang mereka lihat dan dengar. Kriteria kecanduan meliputi keasyikan, kurang toleransi, kehilangan kendali, dan penarikan diri. Menurut Jovita Maria Ferliana, psikolog di Rumah Sakit Royal Taruma, dari sudut pandang neurofisiologis otak anak di bawah usia 5 tahun masih dalam tahap perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak dirangsang dengan panca inderanya secara langsung. Misalnya: menyentuh benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dll. Jika anak di bawah usia 5 tahun sering menggunakan *smartphone*, apalagi tanpa didampingi orang tuanya, akibatnya anak hanya fokus pada kenyamanan dan kurang berinteraksi dengan benda, dunia sekitar. Indonesia merupakan negara keempat terpadat di dunia yang mencapai 260 juta jiwa, tentunya menjadi pasar teknologi digital yang besar (Ari, Prastanti, Perdanakusuma, 2017).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rowan (2013), terbukti bahwa 42,1% anak-anak prasekolah secara signifikan terpapar ponsel pintar, yang penggunaannya sering kali melibatkan menonton video atau bermain game. Selain itu menurut Al Ayoby (2017), dampak penggunaan *smartphone* pada anak usia dini dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap pembentukan karakter,

tergantung dari pengawasan dan bimbingan yang diberikan oleh orang tua dan orang dewasa mengenai apa saja manfaatnya bagi anak di usia muda.

Dari sudut pandang tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah masa anak berusia 5-6 tahun yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada fase ini, anak usia dini mengalami tahapan unik dalam kehidupan dengan kemajuan kognitif yang signifikan.

Kesimpulan ini sejalan dengan temuan Suhana (2018) yang mengemukakan pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan sosial emosional anak, kecanduan *smartphone* terjadi karena kurangnya perhatian orang tua (teralihkan ke *smartphone*). Anak-anak cenderung lebih dekat dengan *smartphone*-nya sehingga merasa tidak bisa lepas dari *smartphone*. Gangguan emosi seperti agresif ini merupakan akibat anak-anak terpapar kekerasan yang ditampilkan di *smartphone*. Banyak video *game* sekarang menampilkan konten pembunuhan, pemerkosaan, penyiksaan dan kekerasan. Penggunaan *smartphone* secara berlebihan pada anak akan mengakibatkan kecanduan. Anak-anak adalah peniru yang baik. Mereka akan melakukan apa pun yang mereka lihat dan dengar. Kriteria kecanduan meliputi keasyikan, kurang toleransi, kehilangan kendali, dan penarikan diri. Membiarkan anak menggunakan *smartphone* dalam jangka waktu yang lama atau berlebihan akan membuat anak menjadi kecanduan terhadap *smartphone* dan berdampak buruk pada perkembangan emosionalnya serta kurang memahami penyesuaian sosial di lingkungannya karena kurangnya interaksi”.

Ngafifi (2014) menyatakan kemajuan teknologi dapat berpengaruh negatif terhadap aspek sosial budaya antara lain: 1). kemerosotan moral di kalangan warga masyarakat, terutama di kalangan remaja dan pelajar; 2). kenakalan dan Tindakan menyimpang di kalangan remaja semakin meningkat; 3). Pola interaksi masyarakat mulai berubah termasuk dalam pola interaksi dengan keluarga (Afriani, 2017), dalam kesimpulannya menyatakan bahwa dampak negatif dari penggunaan media sosial adalah anak banyak yang menjadi anti sosial karena mereka asyik dengan media sosialnya dibandingkan dengan bertatap muka langsung di dunia nyata, menjadikan anak terjebak pada sifat pemalas dan boros.

Menurut (Setiawan, 2014) menyatakan bahwa pengguna *smartphone* pada anak sering disebabkan karena tuntutan orang tua yang sangat sibuk sehingga perhatian kepada anak menjadi berkurang dan cenderung memberikan *smartphone* untuk menghiburnya.

Anak usia dini yang berinteraksi dengan *smartphone* dan dunia maya mempengaruhi pemikiran mereka tentang sesuatu di luar media digital tersebut. Mereka juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitarnya karena kurangnya interaksi sosial dengan teman sebayanya, yang menghambat kemampuan berbicara mereka. Orang tua hendaknya memperhatikan anaknya saat bermain *smartphone* agar tidak tergantung pada alat tersebut dan tidak lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. *Smartphone* memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi, namun pengawasan dan bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan. Karena jika orang tua tidak mampu mengontrol anaknya dalam penggunaan *smartphone*, maka akan memperlambat kemampuan mereka dalam berkomunikasi dengan lingkungan sekitar.

Hasil observasi yang dilakukan di RA PERSIS IV Kota Bandung menunjukkan bahwa anak menggunakan *smartphone* meskipun *smartphone* yang digunakan bukan milik anak sendiri melainkan milik orang tua atau kakaknya dengan skala 73 dengan kategori baik. Sedangkan skala pada perilaku sosial anak 57 dengan kategori kurang, karena pada kenyataannya anak-anak ini merupakan anak yang pendiam, kurang dalam bekerja sama dengan teman sebayanya, kurang dalam menghargai orang lain, kurang dalam mengontrol diri, dan tidak sabarnya menunggu giliran. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku sosial anak rendah.

Berdasarkan temuan sementara terkait fenomena yang terjadi di RA PERSIS IV Kota Bandung, maka hal tersebut mendorong untuk dilakukan kajian mendalam yaitu melalui kegiatan penelitian. Fokus penelitian ini berupa intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku sosial anak usia dini. Maka penelitian ini diberi judul **Hubungan Antara Intensitas Penggunaan *Smartphone* Dengan Perilaku Sosial Anak Usia Dini di RA PERSIS IV Kota Bandung.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas penggunaan *smartphone* anak usia dini pada kelompok B di RA PERSIS IV Kota Bandung?
2. Bagaimana realitas perilaku sosial anak usia dini pada kelompok B di RA PERSIS IV Kota Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan perilaku sosial anak usia dini pada kelompok B di RA PERSIS IV Kota Bandung?

C. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Realitas penggunaan *smartphone* anak usia dini pada kelompok B di RA PERSIS IV Kota Bandung
2. Realitas perilaku sosial anak usia dini pada kelompok B di RA PERSIS IV Kota Bandung
3. Hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan perilaku sosial anak usia dini pada kelompok B di RA PERSIS IV Kota Bandung

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara Teoritis maupun Praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pengetahuan dan menambah wawasan dalam konsep perilaku sosial melalui penggunaan *smartphone* pada anak usia dini serta menjadi referensi untuk dapat mengembangkan dan memajukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan kebijakan terhadap perilaku sosial anak usia dini dengan memperhatikan perlakuan anak di sekolah.

b. Bagi Pendidik

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan pengetahuan dan referensi dalam meningkatkan dan mengembangkan perilaku terutama perilaku sosial anak.
- 2) Menumbuhkan kesadaran kepada pendidik akan pentingnya menstimulasi perilaku sosial pada anak sejak dini.

c. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk mengoptimalkan sosial dan dapat menggunakan *smartphone* dengan bijak.

d. Bagi Peneliti

- 1) Mendapatkan informasi secara lebih mendalam dan luas terkait dengan hubungan penggunaan *smartphone* dengan perilaku sosial anak usia dini.
- 2) Menumbuhkan pengalaman dan pengetahuan dalam melakukan pengkajian lebih lanjut.
- 3) Dapat menambah wawasan langsung untuk mengetahui perilaku sosial anak melalui penggunaan *smartphone*.

E. Kerangka Berpikir

Akademi Dokter Anak Kanada menegaskan bahwa anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali, anak usia 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam per hari dan anak usia 6-18 tahun dibatasi 2 jam saja per hari. Menurut Anggraeni (2019) penggunaan *smartphone* yang melebihi batas waktu memiliki risiko terhadap kesehatan maka peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan *smartphone* sangat penting.

Dalam penggunaan *smartphone*, terdapat dua efek yang timbul, yaitu efek positif dan efek negatif. Efek positifnya dapat dilihat dari penggunaan *smartphone*

dalam pendidikan yang meningkatkan kemampuan belajar dan memudahkan akses informasi tanpa terbatas oleh waktu dan tempat. Namun, efek negatifnya mencakup masalah kesehatan pada anak, seperti penurunan fungsi penglihatan, risiko kecanduan, dan potensi terpapar konten yang tidak pantas.

Anak-anak menggunakan berbagai aplikasi pada *smartphone*, terutama seperti *YouTube*, *tiktok* dan aplikasi permainan (Harsela & Qalbi, 2020, hal. 33). Durasi atau intensitas penggunaan *smartphone* juga menjadi indikator penting dalam penelitian ini (Juditha, 2011, hal. 14). Maka pada penelitian ini menggunakan indikator yang mencakup cara penggunaan *smartphone* yang meliputi:

1. Aplikasi yang biasa digunakan pada *smartphone*.
2. Frekuensi dan intensitas penggunaan *smartphone*.

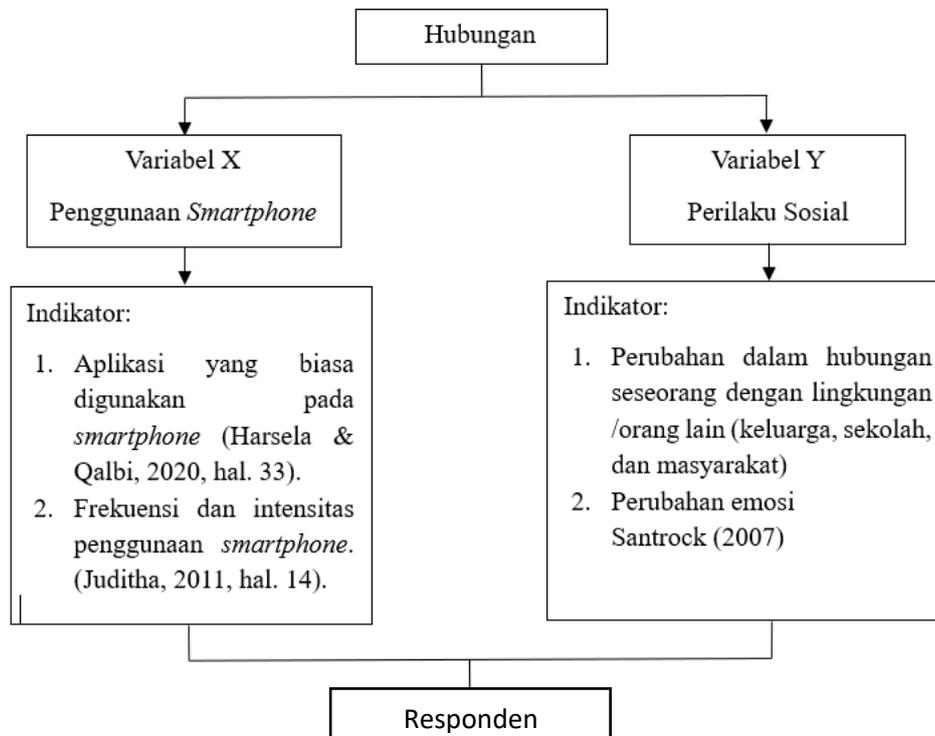
Intensitas penggunaan *smarthphone* pada anak-anak sering kali tidak diperhatikan oleh orang tua hal tersebut menyebabkan adanya hubungan terhadap perilaku sosial anak. Faktor lainnya yang mempengaruhi perilaku sosial adalah lingkungan. Santrock (2007) menyatakan bahwa “*Behavior can influence person/ cognitive factors and vice versa. The person’s cognitive activities can influence the environment, the environment can change the person’s cognition, and so on*”. Hal ini menyatakan bahwa perilaku sosial dapat mempengaruhi seseorang, ada korelasi antara perilaku seseorang dengan lingkungan, baik kognitif terhadap lingkungan, maupun sebaliknya hingga seterusnya. Dalam hal ini lingkungan yang dimaksud adalah tempat di mana anak berada, oleh karena itu perolehan kemampuan berperilaku sosial tersebut melibatkan komponen keluarga, sekolah dan masyarakat. Santrock (2007) pun menyatakan proses perilaku sosial melibatkan:

1. Perubahan dalam hubungan seseorang dengan lingkungan/orang lain (keluarga, sekolah, dan masyarakat)
2. Perubahan emosi

Hal ini menyimpulkan bahwasanya lingkungan mempengaruhi salah satunya penggunaan *smartphone* yang dapat mempengaruhi perilaku sosial anak. Hal tersebut terlihat dari anak semakin susah diingatkan dan tidak memedulikan ketika diajak berbicara, anak sulit berkonsentrasi di dalam kelas, tidak menyukai keramaian di kelas, lebih suka menyendiri, marah ketika dijauhkan dari *smartphone*, anak-anak lebih menyukai bermain sendiri, tidak memedulikan perasaan temannya, serta sulit untuk berbagi mainan dengan temannya.

Secara skematis hubungan penggunaan *smartphone* dengan kemampuan anak pada aspek sosial dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam penelitian yang telah disusun dari rumusan masalah yang telah diajukan dan belum tentu kebenarannya. Hipotesis adalah fakta yang dapat disimpulkan secara sementara. Berdasarkan kerangka berpikir di atas penelitian ini menggunakan hipotesis jenis asosiatif karena penelitian ini berfokus pada dua variabel, yaitu variabel X aktivitas anak pada intensitas penggunaan *smartphone* dan variabel Y perilaku sosial anak usia dini, kedua variabel ini yang akan diteliti adalah hubungan antara keduanya dan dapat diformulasikan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_o : Tidak ada hubungan yang signifikan antara aktivitas anak pada intensitas penggunaan *smartphone* dengan perilaku sosial anak usia dini.

H_a : Adanya hubungan yang signifikan antara aktivitas anak pada intensitas penggunaan *smartphone* dengan perilaku sosial anak usia dini.

Pengujian hipotesis di atas, dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikan tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

1. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_o (hipotesis nol) ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_o (hipotesis nol) diterima dan H_a (hipotesis alternatif) ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Studi atau penelitian yang sejenis dengan pokok masalah yang dihadapkan dalam penelitian ini telah dilakukan oleh peneliti lain terlebih dahulu. Oleh karena itu dilengkapi beberapa hasil penelitian yang ada kaitannya dengan pokok masalah ini, antara lain sebagai berikut.

1. Fitriani Anzida Solfema (2020) Universitas Negeri Padang yang berjudul “Hubungan Penggunaan *Smartphone* dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Jorong Taratak VIII Kabupaten Tanah Datar”. Dari hasil

penelitian diketahui bahwa berdasarkan pembahasan dan analisis yang telah dilakukan serta dari hasil kegiatan yang dilakukan bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan perkembangan sosial anak usia dini di Jorong Taratak VIII Kabupaten Tanah Datar. Oleh karenanya, semakin sering anak usia dini bermain *smartphone* maka perkembangan sosialnya akan kurang berkembang dengan baik dan sebaliknya semakin jarang anak usia dini bermain *smartphone* maka perkembangan sosial anak berkembang secara baik. Persamaan penelitian Fitriani dengan penelitian ini adalah bagaimana hubungan antara penggunaan *smartphone* terhadap sosial anak, sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian Fitriani pada aspek sosialnya memakai teori dari Hurlock sedangkan pada penelitian ini menggunakan teori dari Santrock.

2. Putri Indah Sari (2022) Universitas Lampung yang berjudul “Hubungan Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”. Dari hasil penelitian diketahui bahwa berdasarkan pembahasan dan analisis yang telah dilakukan serta dari hasil kegiatan yang dilakukan bahwa terbukti ada hubungan negatif yang sangat kuat antara penggunaan *smartphone* dengan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun, hal ini ditunjukkan dengan korelasi sebesar -0,930 dengan koefisien determinasi sebesar 86,4%. Hubungan negatif penggunaan *smartphone* terhadap perilaku sosial dipengaruhi adanya durasi penggunaan *smartphone* yang berlebihan, serta kurangnya pendampingan dari orang tua saat menggunakan *smartphone*. Persamaan penelitian Putri dengan penelitian ini sama membahas bagaimana perilaku sosial anak ketika anak sudah menggunakan *smartphone* pada kesehariannya. Perbedaannya adalah pada penelitian putri ini sama dengan penelitian Fitriani yaitu menggunakan teori Hurlock pada aspek sosial anak, dan tempat penelitian yang dilakukan oleh Putri tepatnya di Kabupaten Lampung Selatan, sedangkan penelitian ini dilakukan di Kota Bandung yang pasti ada perbedaan pada lingkungan dan kebiasaan pada tempat tersebut.

3. Qolbiatum Mutmainah (2022) Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung yang berjudul “Hubungan Antara Penggunaan *Smartphone* Dengan Perkembangan Anak Usia Dini”. Dari hasil penelitian diketahui bahwa berdasarkan pembahasan dan analisis yang telah dilakukan serta dari hasil kegiatan yang dilakukan bahwa hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan perkembangan kognitif anak usia dini diperoleh angka koefisien korelasi sebesar 0,049. Angka koefisien korelasi ini termasuk pada kategori sangat rendah karena berada pada interval 0,00 -0,20. Hasil uji signifikan diperoleh harga $t_{hitung} = 0,1693$ lebih kecil dari harga $t_{tabel} = 2,179$. Artinya H_0 (Hipotesis nol) diterima dan H_a (Hipotesis alternatif) ditolak. Dengan kata lain tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan perkembangan kognitif anak usia dini pada kelompok B di RA Ummul Quro Kabupaten Bandung. Adapun besarnya kontribusi/pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini hanya 0,24%. Hal ini menunjukkan bahwa 99,76% perkembangan kognitif anak usia dini dipengaruhi oleh faktor lain. Persamaan penelitian Qolbiatum dengan penelitian ini yaitu membahas penggunaan *smartphone* pada anak usia dini. Perbedaannya pada penelitian Qolbiatum aspek kognitif yang dikembangkannya, sedangkan pada penelitian ini aspek sosialnya.