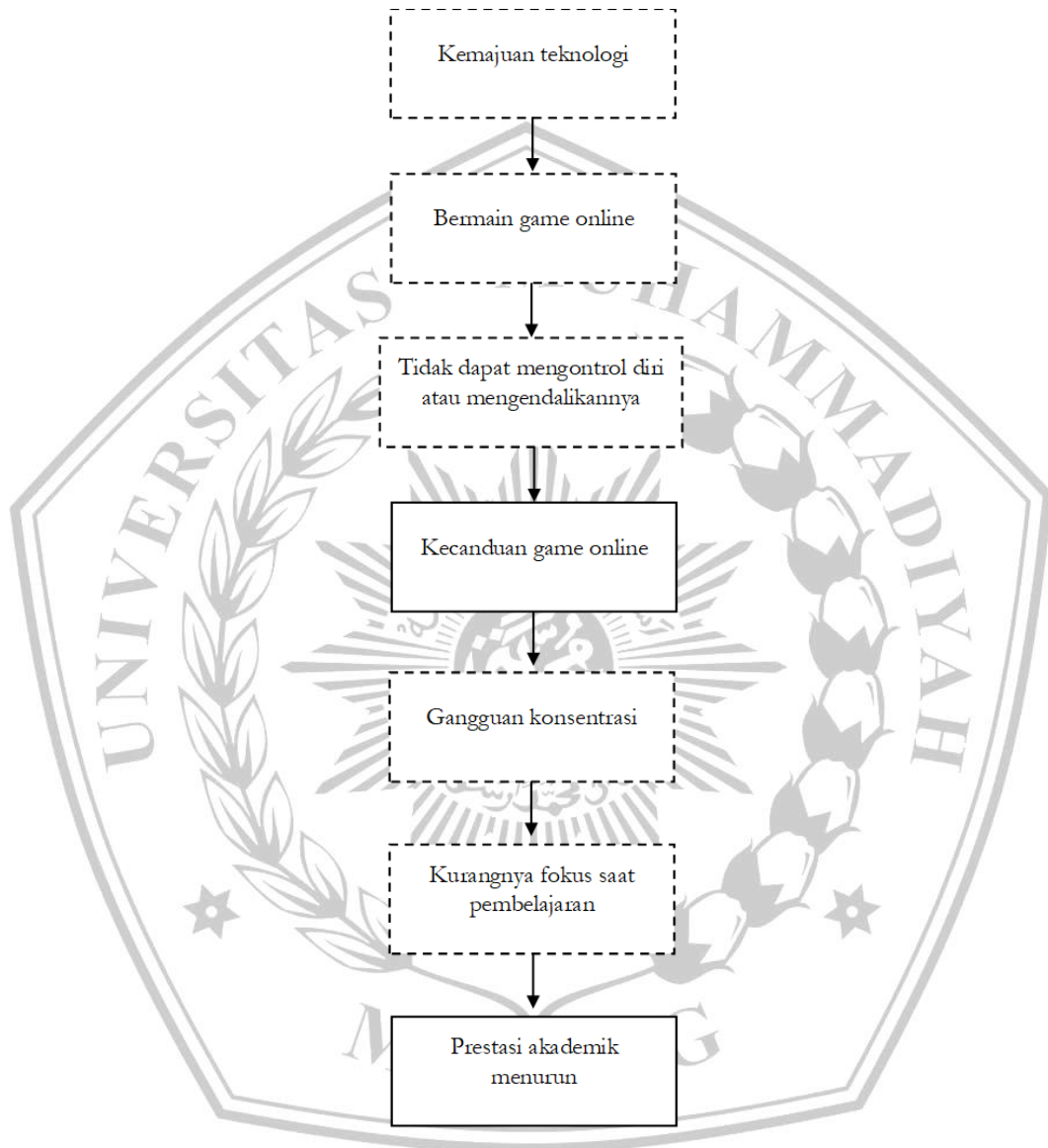


**BAB III**  
**KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS**

**3.1 Kerangka konseptual**



**Keterangan :**

Diteliti:

Tidak diteliti:

**Gambar 3.1** Kerangka Konseptual penelitian hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah

Kecanduan game online dapat memiliki dampak yang signifikan pada performa akademik mahasiswa. Ada banyak faktor yang dapat menjelaskan hubungan antara kecanduan game online dan performa akademik mahasiswa. Faktor utama yang dapat memengaruhi performa akademik adalah berapa banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online setiap hari atau setiap minggu. Seseorang yang kecanduan game online seringkali menghabiskan jumlah waktu yang signifikan untuk bermain game, yang dapat bersaing dengan waktu yang seharusnya mereka alokasikan untuk studi dan tugas akademik. Jenis game yang dimainkan juga memainkan peran penting. Beberapa game mungkin memerlukan komitmen waktu yang lebih besar daripada yang lain. Namun beberapa game-game pendidikan atau teka-teki tertentu bisa memiliki dampak positif pada keterampilan kognitif dan pemecahan masalah. Tingkat keterlibatan dalam game juga menjadi salah satu faktor seperti apakah seseorang bermain secara kompetitif, apakah mereka bergabung dalam komunitas game, dan sejauh mana mereka terlibat dalam aspek sosial game dapat memengaruhi waktu yang dihabiskan untuk game. Kecanduan game online sering kali dikaitkan dengan penurunan prestasi akademik. Seseorang mungkin mendapat nilai yang lebih rendah atau bahkan gagal dalam mata kuliah tertentu karena pengabaian tugas-tugas kuliah. Kecanduan game online dapat mengganggu kemampuan mahasiswa untuk fokus dan berkonsentrasi pada kuliah, membaca, atau mengerjakan tugas. Gangguan konsentrasi ini dapat menghasilkan performa akademik yang kurang baik. Mahasiswa yang kecanduan game online cenderung menunda-nunda tugas-tugas akademik atau bahkan mengabaikannya sama sekali, mengakibatkan keterlambatan dalam pengiriman tugas atau penyelesaian proyek. Hal diatas menjelaskan bahwa kecanduan game online dapat memiliki dampak negatif pada performa akademik mahasiswa melalui waktu yang berlebihan saat bermain game, gangguan konsentrasi, hubungan emosional, penurunan minat belajar

dan penurunan prestasi akademik. Mengidentifikasi masalah ini sejak dini dan memberikan dukungan serta perawatan yang sesuai dapat membantu mahasiswa mengatasi kecanduan game online dan memperbaiki performa akademik mereka.

### 3.2 Hipotesis

Hipotesis atau hipotesa merupakan suatu pernyataan yang sifatnya sementara, atau kesimpulan sementara atau dugaan yang bersifat logis tentang suatu populasi. Dalam ilmu statistik, hipotesis merupakan pernyataan parameter populasi. Parameter populasi ini menggambarkan variabel yang ada dalam populasi, dihitung menggunakan statistik sampel. (Heryana, 2020). Penelitian ini memiliki hipotesis sebagai berikut:

H1: Adanya hubungan antara kecanduan game terhadap prestasi akademik pada mahasiswa Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Malang

