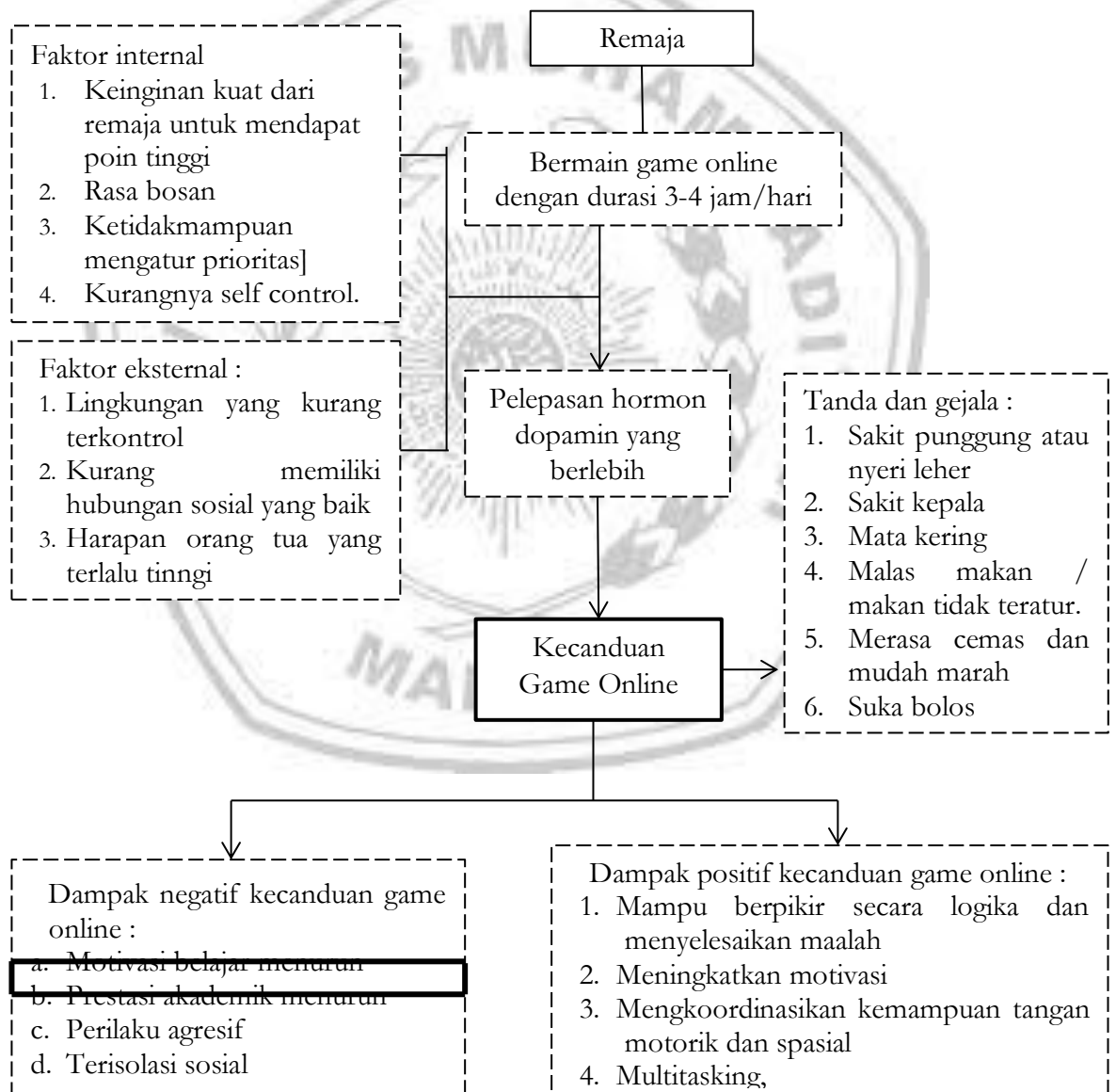


BAB III

KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS

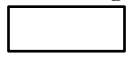
3.1 Kerangka teori

Kerangka teori dibuat menurut teori-teori yang terdapat elama kajian pustaka. Dalam penelitian, penggunaan teori dapat berupa kombinasi dari beberapa teori yang dimodifikasi atau hanya satu teori saja.

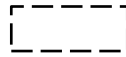


Gambar 3. 1 Kerangka Teori

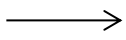
Keterangan :



= Diteliti



= Tidak diteliti



= Hubungan

Menurut Notoatmodjo (2018), peta konsep adalah representasi visual dari suatu konsep atau variabel yang akan diteliti lebih lanjut. Berdasarkan kerangka teori diatas yang telah dibuat peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Remaja di Malang". Efek awal dari bermain game online adalah pelepasan kadar dopamin. Hormon dopamine menyebabkan seseorang merasa bahagia. Bermain game yang menyenangkan dapat merangsang otak untuk meningkatkan hormon dopamin. Akan tetapi hormon dopamin dalam jumlah yang berlebihan dapat merusak fungsi hipotalamus yang berfungsi mengatur emosi, sehingga menyebabkan suasana hati yang rendah diri, kebahagiaan, dan kepuasan yang tidak wajar. Bermain game selama 3-4 jam setiap hari dapat menyebabkan ketergantungan game online. Kecanduan disebabkan oleh faktor didalam dan diluar. Remaja yang ketergantungan *game online* mengalami gejala seperti sakit kepala, mual, mengantuk, sulit berkonsentrasi, dan lebih suka bolos. Bermain game online memiliki efek negatif dan positif. Game online dapat meningkatkan proses belajar. Terdapat faktor yang mempengaruhi pembelajaran anak: eksternal dan internal. Faktor eksternal diantaranya dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Sedangkan, faktor internal meliputi fisik dan psikologis.

Faktor fisiologi berfokus pada kesehatan fisik seseorang, sedangkan psikologi berfokus pada proses mental seperti pemahaman, motivasi, ketrampilan, dan hasil belajar.

Riset ini mengungkapkan hubungan antara variabel independen dan dependen. Penelitian ini berfokus pada faktor psikologis diantaranya motivasi belajar dan prestasi akademik. Riset ini bertujuan menganalisis hubungan antara game online terhadap motivasi dan prestasi akademik..

3.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian didefinisikan sebagai hipotesis yang dikembangkan sebelumnya yang dievaluasi dengan menggunakan statistik (Adiputra et al. 2021).

Hipotesis dalam riset ini sebagai berikut:

H₀: Tidak ada hubungan antara game online dengan motivasi belajar pada remaja di Malang.

H_a: Terdapat hubungan antara game online dengan motivasi belajar pada remaja di Malang.