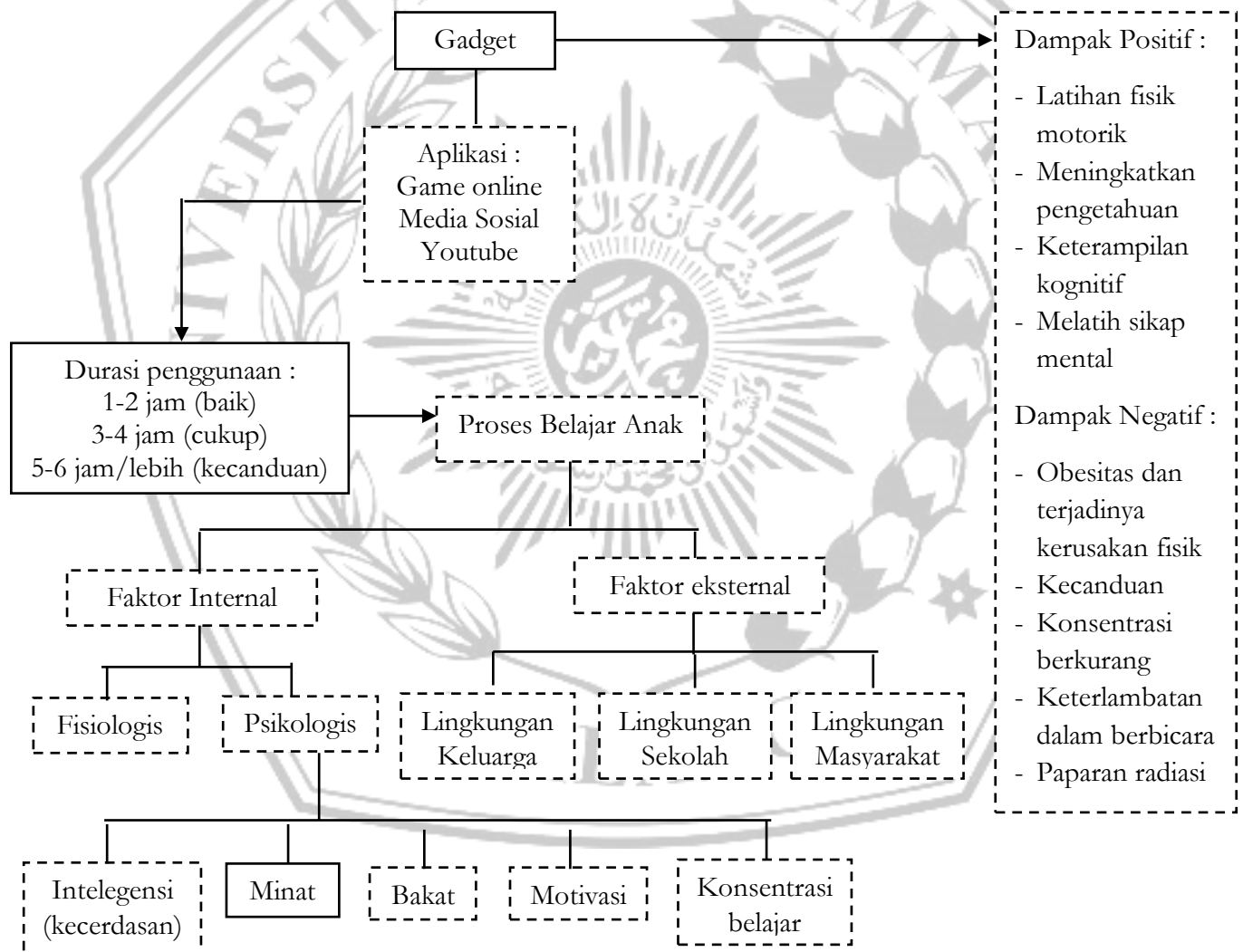


## BAB III

### KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### 3.1. Kerangka Konsep

Menurut (Hadarin 2018) kerangka konsep merupakan hasil dari pemikiran yang sesuai dan keyakinan dalam menguraikan hipotesis (Dewi, 2021). Kerangka konsep dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai berikut :



Keterangan :



### Penjelasan tentang kerangka konseptual :

Dari kerangka konseptual di atas, hal ini dapat dijelaskan :

Gadget mempunyai imbas positif dan negatif. Dampak positif meliputi latihan fisik motorik, meningkatkan pengetahuan, keterampilan kognitif dan melatih sikap mental. Sedangkan dampak negatif yakni obesitas dan terjadinya kerusakan fisik, kecanduan, konsentrasi berkurang, keterlambatan dalam berbicara dan paparan radiasi. Gadget ini memiliki aplikasi yang sering digunakan yaitu game online, media sosial dan youtube. Durasi dalam penggunaan gadget terdiri dari 1-2 jam (baik), 3-4 jam (cukup) dan 5-6 jam atau lebih (kecanduan). Dengan demikian, gadget dapat mempengaruhi dalam proses belajar anak. Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi belajar anak, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal atau faktor luar yang meliputi faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah dan faktor masyarakat. Kemudian faktor internal terdiri dari faktor fisiologis dan faktor psikologis. Dalam faktor fisiologis ini berhubungan dengan keadaan atau fisik seseorang sedangkan untuk faktor psikologis merupakan bidang yang mempelajari tentang perilaku, fungsi dan proses mental seseorang meliputi intelegensi (kecerdasan), minat, bakat, motivasi dan konsentrasi belajar.

Dalam penelitian ini, hubungan antara variabel independen dan variabel dependen ditunjukkan. Dalam hal ini peneliti berfokus pada faktor psikologis khususnya

dalam minat belajar. Dengan demikian, peneliti ingin menganalisis tentang hubungan antara frekuensi penggunaan gadget dengan menurunnya minat belajar pada anak usia sekolah.

### 3.2. Hipotesis

Menurut Rogers (1966) merupakan dugaan yang masih belum pasti dan masih bisa berubah yang digunakan dalam Menyusun teori, eksperimen kemudian diuji. Creswell & Creswell (2018) menyatakan bahwa hipotesis ialah pernyataan yang menyajikan hubungan yang diharapkan antara variabel independent dan variabel dependen. Sedangkan menurut Abdullah (2015) hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara yang akan diuji kebenarannya dengan memalui penelitian. Komponen penting dalam hipotesis yaitu dugaan sementara, hubungan antara variabel serta uji kebenarannya (Yam & Taufik, 2021).

Hipotesis pada penelitian ini bisa dirumuskan menjadi :

H<sub>1</sub> : Ada hubungan antara frekuensi penggunaan gadget dengan menurunnya minat belajar pada anak usia sekolah.