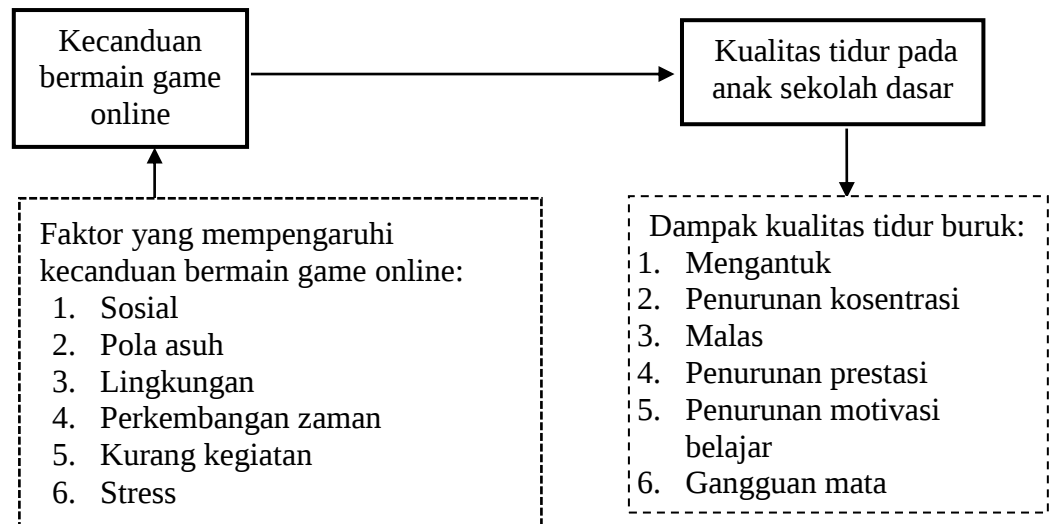


BAB III

KERANGKA KONSEP

A. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep yang ingin diamati atau diukur melalui penelitian yang akan dilakukan. Dengan kata lain, kerangka konsep merupakan rumusan atau penyederhanaan dari kerangka teoritis yang mendukung penelitian (Resia, 2020). Kerangka konsep dalam penelitian ini digambarkan seperti berikut:



Keterangan :



= Variable yang diteliti



= Variabel yang tidak diteliti



= Hubungan

Gambar 1. Kerangka konsep hubungan kecanduan bermain game online dengan kualitas tidur pada anak usia sekolah dasar.

B. Variable Penelitian Dan Definisi Operasional

1. Variable penelitian

Menurut (Nursalam, 2016) variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu. Variabel juga merupakan konsep dari berbagai level abstrak yang didefinisikan sebagai suatu fasilitas untuk pengukuran dan atau manipulasi suatu penelitian. Konsep yang dituju dalam suatu penelitian bersifat konkret dan secara langsung dapat diukur. Adapun variabel dari penelitian meliputi :

a. Variabel bebas (variabel independen)

Definisi dari variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau nilainya menentukan variabel lain. Suatu kegiatan stimulus yang dimanipulasi oleh peneliti menciptakan suatu dampak pada variabel dependen. Variabel bebas biasanya dimanipulasi, diamati, dan diukur untuk diketahui hubungannya atau pengaruhnya terhadap variabel lain. Variabel bebas pada penelitian ini adalah kecanduan game online

b. Variabel terikat (variabel dependen)

Merupakan variabel yang dipengaruhi nilainya ditentukan oleh variabel lain. Dalam ilmu perilaku, variabel terikat adalah aspek tingkah laku yang diamati dari suatu organisme yang dikenai stimulus. Dengan kata lain, variabel terikat adalah factor yang diamati dan diukur untuk menentukan ada tidaknya hubungan atau pengaruh dari variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah Kualitas tidur pada anak usia sekolah dasar

2. Definisi operasional

Definisi oprasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang dapat diamati sesuatu yang didefinisikan. Dapat diamati artinya memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena yan kemudian dapat diulangi lagi oleh orang lain (Nursalam, 2016). Definisi operasional dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut

Variable Penelitian	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala
Kecanduan bermain game online	Kecanduan bermain game online, kebiasaan anak bermain game online setiap hari yang diukur menggunakan kuensioner dengan 10 pertanyaan	Kuensioner kecanduan game online	Ordinal 1. Selalu = 4 2. Sering = 3 3. Kadang kadang = 2 4. Tidak pernah = 1
Kualitas tidur pada anak usia sekolah dasar	Keadaan dimana tidur yang dirasakan seorang individu menghasilkan kesegaran dan kebugaran disaat terbangun, kepuasan tidur yang dirasakan oleh anak setiap hari pada saat bangun tidur yang diukur menggunakan kuensioner dengan 09 pertanyaan.	Kuensioner kualitas tidur pada anak usia sekolah dasar	Ordinal 1. Kualitas tidur baik = < 5 2. kualitas tidur buruk = > 5

Tabel 1. Definisi operasional hubungan kecanduan bermain game online dengan kualitas tidur pada anak usia sekolah dasar.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara berdasarkan teori yang belum dibuktikan dengan data atau fakta. Bukti diberikan dengan menguji hipotesis menggunakan uji statistik (Masturoh dan Anggita, 2018). Hipotesis penelitian ini adalah adanya Hubungan kecanduan bermain game online dengan kualitas tidur pada anak usia sekolah dasar.