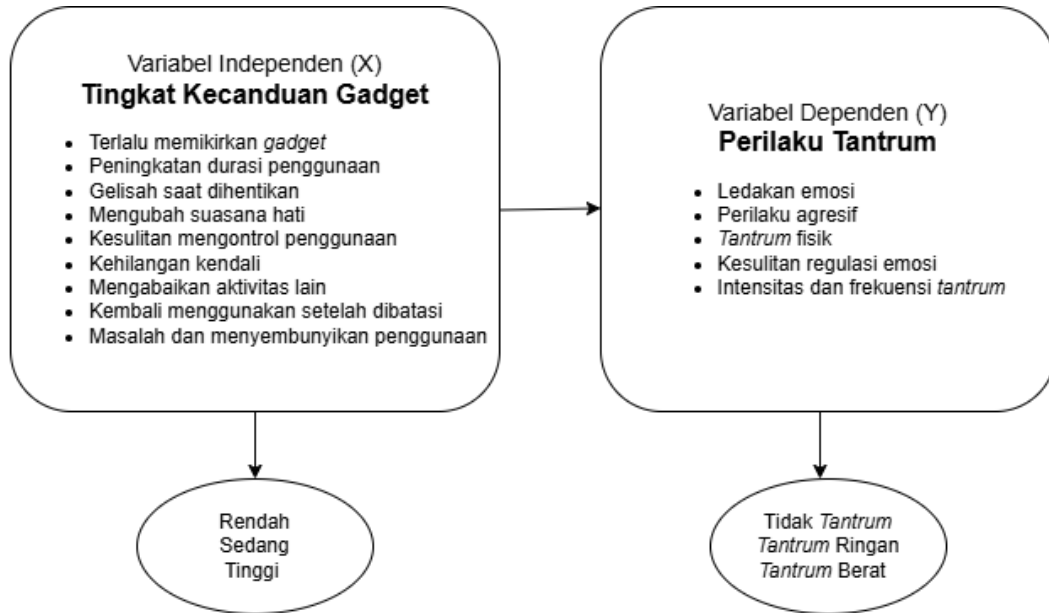
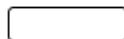




BAB III KERANGKA KONSEP

A. Kerangka Konsep



Keterangan :

-  : Variabel (indikator)
-  : Hubungan konseptual antar variabel
-  : Kategori variabel

Gambar 1. Kerangka Konsep Penelitian

B. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2019), variabel penelitian adalah hal-hal yang ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis agar bisa diperoleh informasi, lalu dibuat kesimpulan darinya. Dalam penelitian ini, digunakan dua variabel utama, yaitu variabel bebas (X) yang merujuk pada tingkat kecanduan *gadget* dan variabel

terikat (Y) yang menggambarkan perilaku *tantrum* pada anak usia dini, yaitu anak usia 4 sampai 6 tahun (Sugiyono, 2019).

Menggunakan variabel yang sudah didefinisikan secara operasional dan diukur dengan alat yang sudah baku ini sesuai dengan pendapat Creswell dan Magnan tahun 2018, yang mengatakan bahwa penelitian kuantitatif membutuhkan kejelasan dalam konsep dan cara mengukur variabel agar bisa menganalisis hubungan antar variabel secara statistik dengan benar. Oleh karena itu, penelitian ini tidak memasukkan variabel perantara karena penelitian ini hanya fokus pada analisis hubungan langsung antara kecanduan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak usia dini. (Creswell dan Magnan, 2018).

Untuk lebih memperjelas definisi operasional setiap variabel disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3
Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala Ukur
1	2	3	4
Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i> (X)	Tingkat kecanduan <i>gadget</i> adalah tingkat ketergantungan anak usia 4-6 tahun terhadap penggunaan perangkat berbasis layar yang diukur menggunakan kuesioner adaptasi “ <i>Digital Addiction Scale for Children</i> ” (Hawi dkk., 2019) yang diisi oleh orang tua. Kuesioner terdiri dari 25 item dengan skala likert 1-5. Skor total berkisar antara 25-125. Semakin tinggi skor menunjukkan tingkat kecanduan <i>gadget</i> yang semakin tinggi. Kategori: 1. Kecanduan rendah (skor 25-58) 2. Kecanduan sedang (skor 59-92) 3. Kecanduan tinggi (skor 93-125)	Kuesioner	Ordinal

1	2	3	4
Perilaku <i>Tantrum</i> (Y)	<p>Perilaku <i>tantrum</i> adalah bentuk luapan emosi anak usia 4-6 tahun yang diukur menggunakan kuesioner <i>tantrum</i> “<i>Rating Scale Perilaku Emosi Marah dan Temper Tantrum</i>” (Wigati, 2022) yang diisi oleh orang tua.</p> <p>Kuesioner terdiri dari 31 item dengan skala 0-4.</p> <p>Skor total berkisar antara 0-93. Semakin tinggi skor menunjukkan tingkat perilaku <i>tantrum</i> yang semakin berat.</p> <p>Kategori:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak <i>tantrum</i> (skor 0-31) 2. <i>Tantrum</i> ringan (skor 32-62) 3. <i>Tantrum</i> berat (skor 63-93) 	Kuesioner	Ordinal

C. Hipotesis

1. H₁ (Hipotesis Alternatif):

H₁: Terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak usia 4-6 tahun.

2. H₀ (Hipotesis Nol):

H₀: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak usia 4-6 tahun ($p > 0,05$).