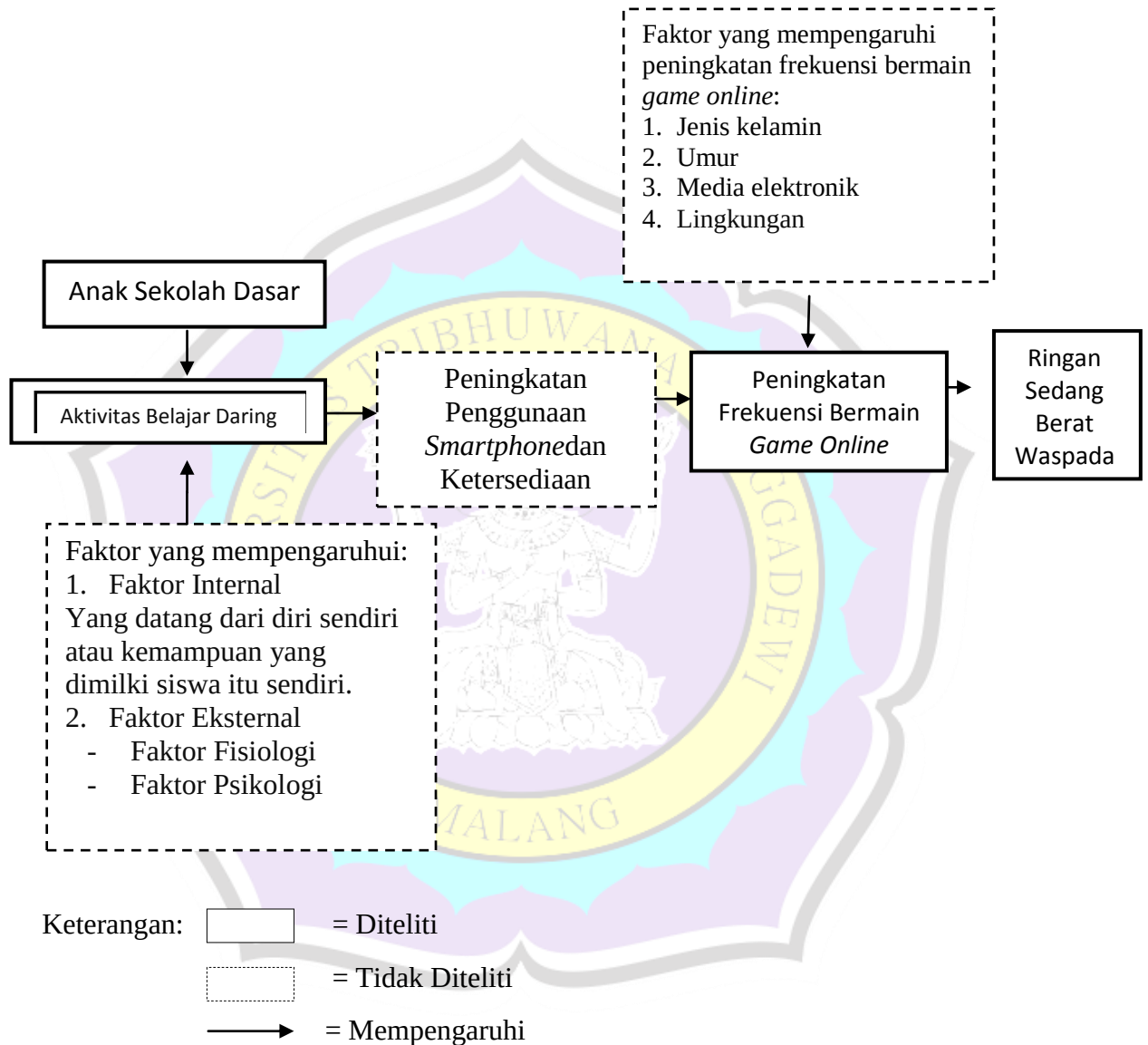


BAB III

KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konseptual



Gambar 3.1 Kerangka Konsep Hubungan Aktivitas Belajar Daring Terhadap Peningkatan Frekuensi Bermain *Game Online* Pada Anak Sekolah Dasar di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang

Anak sekolah dasar yang melakukan aktivitas belajar daring dimasa pandemi menyebabkan peningkatan penggunaan *smartphone* dan ketersediaan internet sehingga berpeluang menyebabkan anak mengalami peningkatan frekuensi bermain *game online*. Faktor yang mempengaruhi anak mengalami peningkatan frekuensi bermain *game online* yaitu jenis kelamin, umur, media elektronik dan lingkungan, sedangkan faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa adalah faktor internal yang datang dari diri sendiri atau kemampuan yang dimiliki siswa itu sendiri, faktor eksternal meliputi faktor fisiologi dan faktor psikologi. Kategori peningkatan frekuensi bermain *game online* yaitu ringan, sedang, berat dan waspada.

3.2 Hipotesis Penelitian

H₁: Ada hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain *game online* pada anak Sekolah Dasar di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang.