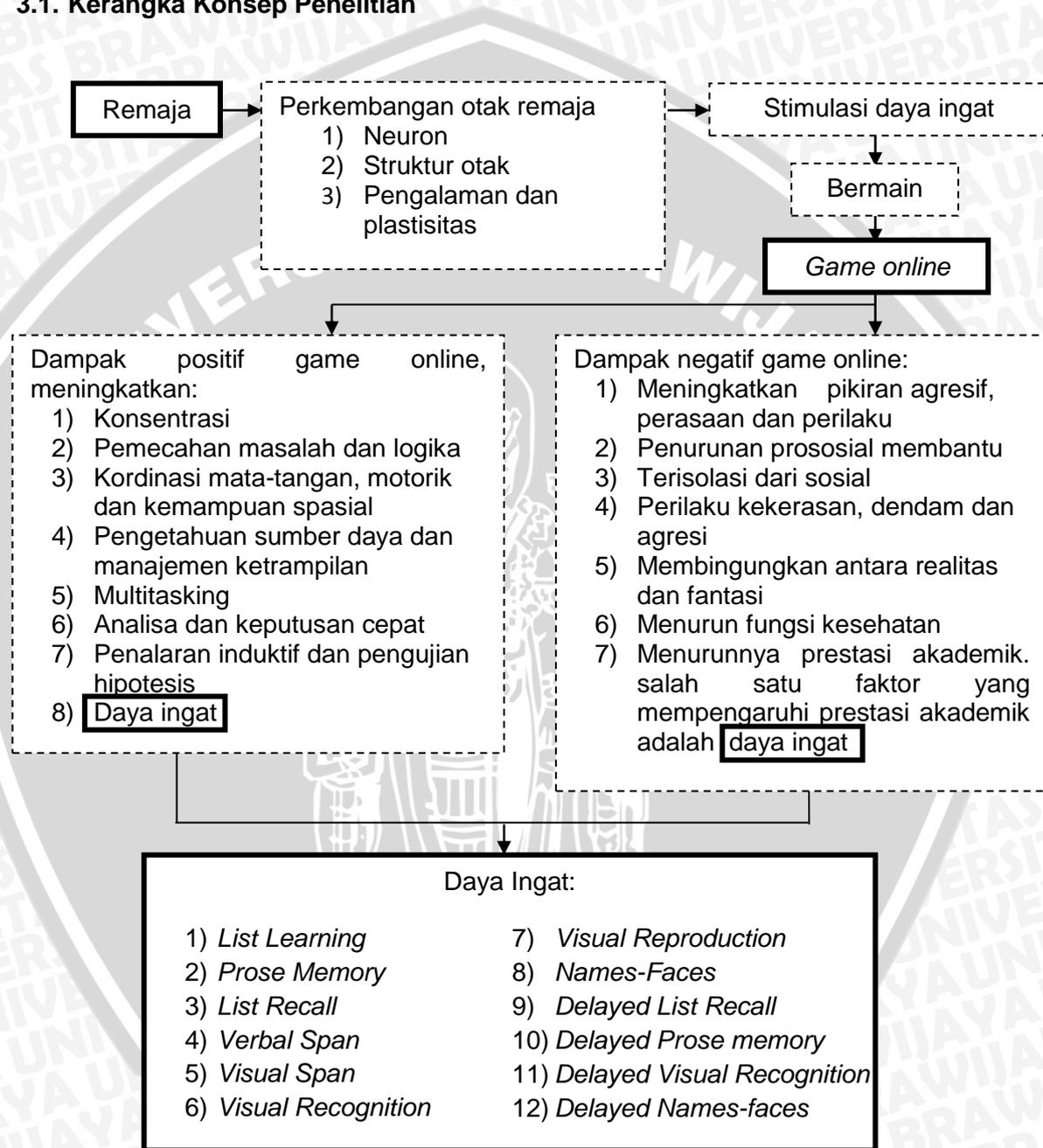


BAB III

KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1. Kerangka Konsep Penelitian



Keterangan :



: variable yang diteliti



: variable yang tidak diteliti

Gambar 3.1 Kerangka konsep



Masa remaja dipercaya sebagai masa puncak perkembangan dari manusia. Salah satu perkembangan yang terjadi yaitu pada otak, perkembangan pada otak remaja ini terjadi pada neuron, struktur otak, pengalaman dan plastisitas. Pada neuron dan struktur otak terjadi perkembangan dan perubahan pesat yang memiliki pengaruh terhadap daya ingat seseorang. Sedangkan pada pengalaman dan plastisitas, otak mengalami perubahan dan perkembangan karena pengaruh pengalaman lingkungan yang kaya akan stimulasi.

Stimulasi pada otak dapat diperoleh dari bermain. Dan bermain merupakan salah satu unsur penting pada tahap perkembangan anak baik secara fisik, emosi, maupun intelektual. Pada masa perkembangan remaja, permainan yang paling diminati adalah permainan yang bersifat persaingan dan mudah diakses dimana banyak terdapat pada jenis-jenis *game online*.

Game online merupakan permainan yang populer beberapa tahun terakhir, terlebih dikalangan remaja. *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana aplikasi permainan tersebut dihubungkan oleh internet. Bermain *game online* memiliki dampak positif dan negatif. Salah satu dampak positif dalam bermain video *game* adalah meningkatkan kemampuan daya ingat seseorang. Dan salah satu dampak negatif bermain *game online* yaitu dapat menurunkan prestasi akademik seseorang, sedangkan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi akademik adalah daya ingat.

Untuk mengetahui skala daya ingat seseorang dilakukan pengukuran menggunakan *Memory Assessment Scales* (MAS) yang telah dimodifikasi.

3.2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konsep yang telah dirumuskan, maka dapat disusun kerangka hipotesis penelitian sebagai berikut : ada hubungan antara pola bermain *game online* dengan daya ingat pada remaja (usia 12-14 tahun). Semakin tinggi pola bermain *game online* maka semakin baik pula daya ingat pada remaja (usia 12-14 tahun) dengan kriteria tidak kecaduan *game online*.

