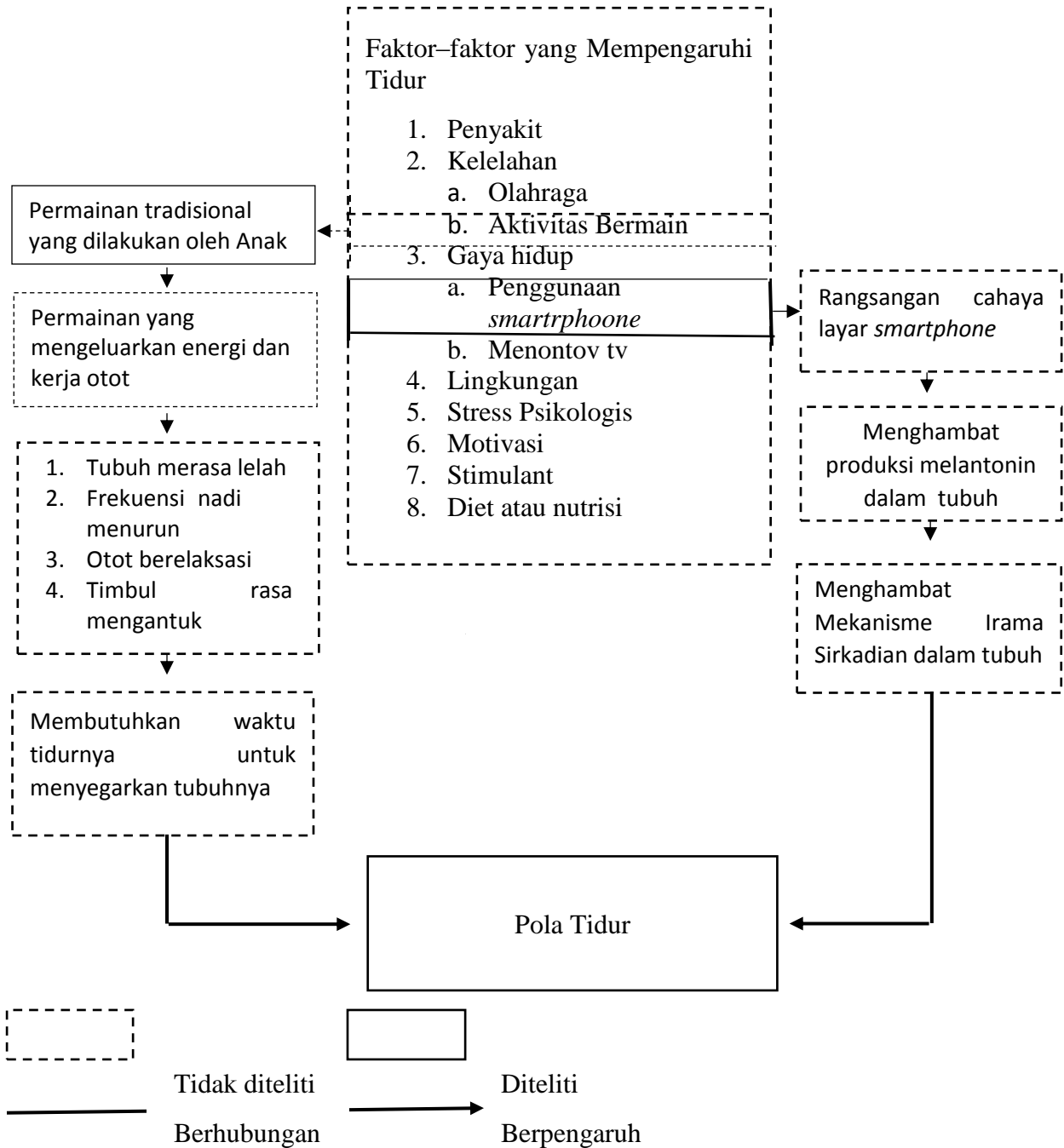


BAB 3

KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konsep



Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Penelitian Hubungan Penggunaan *Smartphone* dan Aktivitas Permainan Tradisional dengan Pola Tidur pada Anak Kelas IV dan V di SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo.

3.2 Hipotesis

1. Hipotesis pada penelitian ini adalah ada hubungan penggunaan *smartphone* dengan pola tidur pada anak kelas IV dan V di SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo.
2. Hipotesis pada penelitian ini adalah ada hubungan aktivitas permainan tradisional dengan pola tidur pada anak kelas IV dan V di SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo.