

## **BAB III**

### **HASIL DAN ANALISIS**

#### **A. Analisis Artikel**

Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan metode *Literature Review* yang diambil dari beberapa artikel. Peneliti mengambil 10 artikel yaitu 5 artikel bereputasi nasional dan 5 artikel bereputasi internasional. Artikel telah disesuaikan dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Berikut adalah tabel matriks sintesis artikel yang relevan:

**Tabel 3. 1**  
**Matriks Sintesis Artikel Penelitian yang Relevan**

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
1	Eka Maya Saputri, Ahmad Satria Efendi, Juli Selvi Yanti (2018)  Judul: Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kejadian Obesitas Pada Anak Di SDN 176 Kota Pekanbaru	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang berhubungan dengan kejadian obesitas pada anak SD Negeri 176 Kota Pekanbaru	Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan <i>Cross Sectional Study</i> dengan menggunakan analisis secara univariat, bivariate dan multivariat.	Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa dan siswi SDN 176 Kota Pekanbaru dengan jumlah 100 responden. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan <i>Proporsional Stratified Sampling</i> atau <i>Proporsional</i> .	<b>A. Kelebihan:</b> 1. Tempat penelitian dicantumkan dalam judul 2. Abstrak sudah mencantumkan latar belakang, metode penelitian, jumlah sampel, hasil penelitian, kesimpulan, saran dan kata kunci 3. Peneliti sudah menjelaskan alasan penelitian ini penting untuk dilakukan 4. Peneliti mencantumkan studi desain dan sampel	1. Penelitian ini mencari faktor-faktor yang berhubungan dengan kejadian obesitas 2. Desain penelitian menggunakan <i>cross sectional study</i> 3. Penelitian ini untuk responden yang dipilih adalah anak usia sekolah yaitu kelas 4, 5 dan 6 SD.	1. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan kuisioner sera objek penelitian diukur dalam waktu bersamaan 2. Data dalam penelitian ini adalah data kategorik yang dideskripsikan dalam distribusi frekuensi dan persentase dari setiap variabelnya serta uji hipotesis yang digunakan yaitu <i>multiple logistic regression analisis</i>

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
					<p>5. Penyajian data sudah dalam bentuk tabel dan kalimat</p> <p>6. Teori yang dibahas dalam penelitian saling berhubungan dengan apa yang diteliti.</p> <p>7. Peneliti mencantumkan penelitian sebelumnya dalam pembahasan untuk mendukung hasil penelitian tersebut.</p> <p><b>B. Kekurangan:</b></p> <p>1. Abstrak tidak menyebutkan teknik sampling yang digunakan dalam penelitian.</p> <p>2. Metode penelitian tidak</p>		

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
					<p>mencantumkan waktu penelitian</p> <p>3. Saran tidak dicantumkan baik untuk perawat atau petugas kesehatan lainnya.</p> <p>4. Rekomendasi penelitian selanjutnya tidak dijelaskan secara rinci apa yang harus diteliti.</p>		
2	<p>Andika Rikarno, Dina Rahayuning P, Martha Irene (2017)</p> <p>Judul: Hubungan Aktivitas Fisik Dan Waktu Di Depan Layar Elektronik Dengan Indeks</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan aktivitas fisik dan <i>screen time</i> dengan BMI siswa SD Islam Hidayatullah Semarang</p>	<p>Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan <i>Cross Sectional Study</i></p>	<p>Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 berumur 10-11 tahun yang berjumlah 136 orang</p>	<p><b>A. Kelebihan</b></p> <p>1. Judul sudah sesuai dengan isi penelitian</p> <p>2. Tempat penelitian dicantumkan dalam judul</p> <p>3. Abstrak sudah mencantumkan latar belakang, tujuan, metode penelitian, jumlah sampel, hasil</p>	<p>1. Mencari hubungan antara <i>screen time</i> dengan BMI siswa sekolah dasar</p> <p>2. Desain penelitian menggunakan <i>cross sectional study</i></p> <p>3. Penelitian ini untuk responden</p>	<p>1. Penyajian data menggunakan diagram</p> <p>2. Pengukuran data dalam penelitian menggunakan kuisioner terstruktur yaitu 3DPAR. 3DPAR merupakan bentuk kuisioner bahasa Inggris dimana <i>University of</i></p>

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
	Massa Tubuh Siswa SD Islam Hidayatullah Semarang				<p>penelitian, kesimpulan dan kata kunci.</p> <p>4. Pengumpulan data menggunakan kuisisioner terstruktur yaitu 3DPAR.</p> <p>5. Penyajian data menggunakan diagram dan kalimat.</p> <p>6. Rekomendasi untuk peneliti lain dijelaskan apa saja yang harus diteliti untuk penelitian selanjutnya</p> <p><b>B. Kekurangan</b></p> <p>1. Abstrak tidak menggunakan bahasa indonesia sehingga sulit dipahami oleh pembaca</p>	yang dipilih adalah anak usia sekolah yaitu kelas 5 SD yang berumur 10-11 tahun.	<i>South Carolina</i> pernah menggunakan bentuk kuisisioner ini.

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
					2. Peneliti tidak memaparkan alasan penelitian penting dilakukan pada bagian pendahuluan 3. Metode penelitian tidak mencantumkan waktu penelitian 4. Peneliti tidak mencantumkan penelitian sebelumnya dalam pembahasan untuk mendukung hasil penelitian tersebut.		
3	Sakinah Ramadhani, Luki Mundiastuti, Trias Mahmudiono (2018)  Judul:	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan aktivitas fisik ketika istirahat dan intensitas penggunaan	Penelitian yang dilakukan adalah penelitian observasional analitik dengan	Sampel dalam penelitian ini adalah 110 responden SD yang berasal dari kelas 4 dan 5 SD. Responden	<b>A. Kelebihan:</b> 1. Judul sudah sesuai dengan isi penelitian 2. Tempat penelitian dicantumkan dalam judul 3. Pendahuluan telah menjelaskan alasan	Penelitian ini untuk responden yang dipilih adalah anak usia sekolah yaitu kelas 5 SD.	1. Penelitian ini menggunakan penelitian observasional analitik dengan rancangan <i>case control</i> dimana membagi

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
	Aktivitas Fisik Saat Istirahat, Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i> , dan Kejadian Obesitas Pada Anak <i>Full day School</i> (Studi di SD Al Muslim Sidoarjo)	<i>handphone</i> dengan obesitas dan status gizi normal pada anak	rancangan <i>case control</i>	dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok status obesitas 55 responden dan kelompok status gizi normal 55 responden. Teknik sampel yang digunakan adalah <i>propotional random sampling</i>	penelitian ini penting untuk dilakukan 4. Peneliti memaparkan kelemahan dan kelebihan penelitiannya 5. Peneliti mencantumkan penelitian sebelumnya dalam pembahasan untuk mendukung hasil penelitian tersebut. 6. Pengumpulan data menggunakan wawancara dengan kuisisioner <i>Physical Activity Questionnaire</i> (PAQ-C)		responden menjadi dua kelompok yaitu kelompok status obesitas dengan kelompok status gizi normal. 2. Peneliti menggunakan metode wawancara dengan kuisisioner aktivitas fisik atau <i>Physical Activity Questionnaire</i> (PAQ-C)
					<b>B. Kekurangan:</b> 1. Abstrak tidak mencantumkan saran		

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
					2. Peneliti tidak mencantumkan saran.		
4	Evi Kusumawati, Teguh Fathurrahman, Estin Sutriani Tizar (2020)  Judul: Hubungan antara Kebiasaan Makan Fast Food, Durasi Penggunaan Gadget dan Riwayat Keluarga dengan Obesitas pada Anak Usia Sekolah (Studi di SDN 84 Kendari)	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan makan <i>fast food</i> , durasi bermain gawai serta riwayat keluarga obesitas dengan kejadian obesitas pada anak usia sekolah.	Penelitian yang dilakukan adalah penelitian observasional dengan rancangan <i>cross sectional</i>	Penelitian ini memiliki populasi 307 responden siswa kelas 4 dan 5 dengan sampel yaitu sebanyak 75 responden. Teknik sampel yang digunakan adalah <i>purposive random sampling</i> dan dengan uji <i>c-square</i>	<b>A. Kelebihan:</b> 1. Judul penelitian sesuai dengan apa yang akan dibahas dalam penelitian.. 2. Tempat penelitian dicantumkan dalam judul 3. Abstrak sudah mencantumkan latar belakang, metode penelitian, jumlah sampel, hasil penelitian, kesimpulan, dan kata kunci 4. Hasil penelitian dijelaskan sesuai dengan tujuan penelitian	1. Mencari hubungan antara durasi bermain gawai dengan kejadian obesitas anak usia sekolah 2. Desain penelitian menggunakan <i>cross sectional study</i> 3. Penelitian ini untuk responden yang dipilih adalah anak usia sekolah yaitu kelas 4 & 5 SD	Penelitian ini menggunakan dua teknik pengambilan sampel yaitu <i>purposive random sampling</i> dan <i>propotional random sampling</i>

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
					5. Penyajian data sudah dalam bentuk tabel dan kalimat 6. Penelitian menggunakan 2 teknik sampling dalam satu waktu 7. Peneliti mencantumkan penelitian lain untuk mendukung hasil penelitiannya		
					<b>B. Kekurangan:-</b> 1. Abstrak tidak mencantumkan tujuan dan saran 2. Teori di pendahuluan tidak dipaparkan secara jelas tentang fast food dan penggunaan gadget hanya tentang obesitasnya saja yang dibahas		

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
					3. Metode penelitian tidak memaparkan teknik sampling hanya dibahas dibagian abstrak. 4. Peneliti tidak mencantumkan saran.		
5	Shinta Maharani, Rice Hernanda (2020)  Judul: Faktor Yang Berhubungan Dengan Kejadian Obesitas Pada Anak Usia Sekolah	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor apa saja yang berhubungan dengan obesitas pada anak usia sekolah	Penelitian ini menggunakan metode survei analitik dengan rancangan <i>cross sectional</i>	Penelitian ini memiliki populasi 163 responden yaitu semua siswa di SDN Semendo Darat Laut Muara Enim	<b>A. Kelebihan:</b> 1. Judul tidak lebih dari 20 kata 2. Abstrak sudah mencantumkan tujuan penelitian, latar belakang, metode penelitian, jumlah sampel, hasil penelitian, kesimpulan, saran dan kata kunci. 3. Pendahuluan telah menjelaskan alasan penelitian ini	1. Penelitian ini mencari faktor-faktor yang berhubungan dengan kejadian obesitas 2. Desain penelitian menggunakan <i>cross sectional study</i> 3. Penelitian ini untuk responden yang dipilih adalah anak sekolah usia 6-12 tahun	1. Penelitian ini memberikan saran khusus untuk perawat berbeda dari artikel lain yang ada dalam <i>literature reveiw</i> ini. 2. Teknik pengambilan sampel dengan <i>total sampling</i>

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
					<p>penting untuk dilakukan</p> <p>4. Penyajian data sudah dalam bentuk tabel dan kalimat.</p> <p>5. Peneliti mencantumkan penelitian lain untuk mendukung hasil penelitiannya</p> <p>6. Peneliti mencantumkan saran untuk perawat</p> <p><b>B. Kekurangan:</b> Saran tidak membahas rekomendasi untuk peneliti selanjutnya.</p>		
6	Yui Mineshita, Hyeon-Ki Kim, Hanako Chijiki, Takuya Nanba, Takae Shinto,	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan durasi	Pada penelitian ini menggunakan penelitian survey analitik	Penelitian ini memiliki populasi yaitu 7419 responden yang berusia	<p><b>A. Kelebihan</b></p> <p>1. Judul penelitian sesuai dengan apa yang akan dibahas dalam penelitian</p>	1. Mencari hubungan antara screen time dengan obesitas	Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data kuisisioner dimana disesuaikan dengan

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
	Shota Furuhashi, Satoshi Oneda, Mai Kuwahara, Anzu Suwarna, dan Shigenobu Shibata (2021)  Judul: <i>Screen Time Duration and Timing: Effects on Obesity, Physical Activity, Dry Eyes and Learning Ability in Elementary School Children</i>	dan waktu <i>screen time</i> pada obesitas, aktivitas fisik, kesehatan mata dan kemampuan belajar pada anak sekolah dasar	dengan rancangan <i>cross sectional</i>	(6-12 tahun) dari 18 sekolah dasar di Minato, Jepang	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Abstrak sudah mencantumkan tujuan penelitian, latar belakang, metode penelitian, jumlah sampel, hasil penelitian, kesimpulan, dan kata kunci</li> <li>3. Peneliti menjelaskan di pendahuluan alasan penelitian ini penting untuk dilakukan</li> <li>4. waktu penelitian telah disebutkan dalam penelitian ini</li> <li>5. Hasil penelitian dijelaskan sesuai dengan tujuan penelitian</li> <li>6. Penyajian data sudah dalam bentuk tabel dan kalimat.</li> </ol>	<p>pada anak sekolah dasar</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Desain penelitian menggunakan <i>cross sectional study</i></li> <li>3. Penelitian ini untuk responden yang dipilih adalah anak sekolah usia 6-12 tahun</li> </ol>	<i>the super diet education (sokuiku)</i> yang merupakan program edukasi makanan yang didukung oleh kementerian Jepang

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
					<p><b>B. Kekurangan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti tidak mencantumkan penelitian sebelumnya dalam pembahasan untuk mendukung hasil penelitian tersebut.</li> <li>2. Isi kesimpulan singkat namun tidak menjelaskan keseluruhan apa yang diteliti</li> <li>3. Saran tidak membahas rekomendasi untuk peneliti selanjutnya.</li> </ol>		
7	Ghobad Moradi, Farideh Mostafavi, Namamil Azadi, Nader Esmaeilnasab,	Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki hubungan <i>screen time</i> dengan aktivitas fisik, kelebihan berat	Penelitian ini menggunakan desain <i>cross sectional</i>	Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa laki-laki dan perempuan dari kelas 5 dan 6 SD (berusia 10-	<p><b>A. Kelebihan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul penelitian sesuai dengan apa yang akan dibahas dalam penelitian.</li> <li>2. Tempat penelitian dan desain</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari hubungan antara <i>screen time</i> dengan obesitas pada anak sekolah</li> <li>2. Desain penelitian menggunakan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teknik pengumpulan data menggunakan <i>random convenience sampling</i></li> </ol>

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
	Bijan Nouri (2016) Judul: <i>Evaluation of Screen Time Activities and Their Relationship with Physical Activity, Overweight and Socioeconomic Status in Children 10-12 Years of Age in Sanandaj Iran: A Cross Sectional Study In 2016</i>	badan dan status sosial ekonomi pada anak berusia 10-12 tahun di Sanandaj, Iran		12 tahun) dengan jumlah 2506 responden. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan <i>random convenience sampling</i>	penelitian dicantumkan dalam judul 3. Abstrak sudah mencantumkan, latar belakang, tujuan penelitian, metode penelitian, jumlah sampel, hasil penelitian, kesimpulan, dan kata kunci. 4. Peneliti menjelaskan di pendahuluan alasan dilakukan penelitian ini 5. Pengumpulan data menggunakan <i>Modifiable Activity Questionnaire</i> (MAQ), 6. Hasil penelitian dijelaskan sesuai dengan tujuan penelitian.	cross sectional study 3. Penelitian ini untuk responden yang dipilih adalah anak kelas 5 & 6 SD yang berusia 10-12 tahun	2. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan stata 13 dan spss 20 3. Pengumpulan data pada penelitian ini untuk variabel screen time dan aktivitas fisik menggunakan <i>Modifiable Activity Questionnaire</i> (MAQ), untuk variabel berat badan ditentukan berdasarkan BMI yang direkomendasikan WHO, untuk status sosial ekonomi dihitung menggunakan <i>Principal Component Analysis (PCA)</i>

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
					<p>7. Penyajian data sudah dalam bentuk tabel dan kalimat.</p> <p>8. Peneliti mencantumkan penelitian sebelumnya untuk mendukung hasil penelitian tersebut.</p> <p><b>B. Kekurangan:</b> Kesimpulan singkat namun tidak menjelaskan keseluruhan apa yang diteliti hanya mencantumkan saran.</p>		
8	Hannah J Wilkie, Martyn Standage, Fiona B Gillison, Sean P Cumming, Peter T Katzmarzyk (2016)	Penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengeksplorasi hubungan independen antara gaya	Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan rancangan <i>cross</i>	Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa laki-laki dan perempuan kelas 5 dan 6 SD (berusia 9-	<p><b>A. Kelebihan:</b></p> <p>1. Abstrak sudah mencantumkan latar belakang, tujuan penelitian, jumlah sampel, hasil</p>	1. Mencari hubungan antara screen time dengan berat badan lebih dan obesitas pada anak	1. Deskriptif statistik pada penelitian ini menggunakan uji t-independen untuk variabel kontinu dan $\chi^2$ untuk data kategorikal serta

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
	Judul: <i>Multiple Lifestyle Behaviours and Overweight and Obesity Among Children 9-11 Years: Result From the UK Site of the International Study of Childhood Obesity, Lifestyle, and the Environment</i>	hidup (aktivitas fisik, waktu tidur, <i>screen time</i> dan diet ) dengan kelebihan berat badan dan obesitas pada anak-anak di Inggris	<i>sectional</i> dengan uji t-independen, $\chi^2$ test, dan <i>multilevel multiple logistic regression</i>	12 tahun (tahun) dengan 374 responden dari 26 sekolah di Bath dan North East Somerset dan West Wiltshire. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan <i>random convenience sampling</i>	penelitian, kesimpulan, dan kata kunci. 2. Pendahuluan telah menjelaskan alasan penelitian ini penting untuk dilakukan 3. Metode penelitian telah mencantumkan desain penelitian, jumlah sampel yang digunakan dan teknik pengumpulan data serta waktu & tempat penelitian 4. Hasil penelitian dijelaskan sesuai dengan tujuan penelitian. 5. Penyajian data sudah dalam bentuk tabel dan kalimat. 6. Peneliti mencantumkan kekurangan dan	2. Desain penelitian menggunakan <i>cross sectional study</i> 3. Penelitian ini untuk responden yang dipilih adalah anak kelas 5 & 6 SD yang berusia 9-12 tahun	untuk variabel hubungan antara gaya hidup (aktivitas fisik, durasi tidur, <i>screen time</i> , diet) dengan kelebihan berat badan dan obesitas menggunakan uji <i>multilevel multiple logistic regression</i> 2. Pada isi artikel menyebutkan kelebihan dan kekurangan dalam penelitiannya

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
					<p>kelebihan penelitian ini</p> <p>7. Saran mencantumkan rekomendasi untuk peneliti selanjutnya</p> <p><b>B. Kekurangan:</b></p> <p>1. Tempat penelitian tidak dicantumkan dalam penelitian ini</p> <p>2. Peneliti tidak mencantumkan penelitian lain untuk mendukung hasil penelitiannya</p> <p>1.</p>		
9	Keiko Wada, Miciyo Yamakawa, Kie Konishi, Yuko Gato (2019)  Judul:	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan telepon dan menatap layar elektronik terhadap	Penelitian ini menggunakan rancangan <i>cross sectional</i> dengan <i>uji one way analysis of variance</i> ,	Sampel dalam penelitian ini adalah anak sekolah yang berusia 6-7 tahun yang berpartisipasi dalam <i>Hekinan Children's</i>	<p><b>A. Kelebihan:</b></p> <p>1. Judul penelitian sesuai dengan apa yang akan dibahas dalam penelitian</p> <p>2. Abstrak sudah mencantumkan, latar belakang, tujuan penelitian, metode</p>	1. Mencari hubungan pengaruh penggunaan telepon dan menatap layar elektronik dengan berat badan lebih pada anak sekolah	1. Teknik pengambilan data menggunakan kuisioner yang dikelola oleh orangtuanya dimana untuk memunculkan data demografi, status

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
	<i>Association of Cell Phone Use and Screen Viewing with Overweight in Children</i>	kelebihan berat badan pada anak sekolah di Jepang	<i>c-square dan model regresi logistic multivariat</i>	<i>Study</i> dengan jumlah responden 2596 siswa, dimana 1381 siswa laki-laki dan 1215 siswa perempuan	<p>penelitian, jumlah sampel, hasil penelitian, kesimpulan, dan kata kunci.</p> <p>3. Pendahuluan telah menjelaskan alasan penelitian ini penting untuk dilakukan</p> <p>4. Penelitian ini menggunakan berbagai uji yang digunakan <i>uji one way analysis of variance, uji c-square dan model regresi logistic multivariat</i></p> <p>5. Hasil penelitian dijelaskan sesuai dengan tujuan penelitian</p> <p>6. Penyajian data sudah dalam bentuk tabel dan kalimat</p>	<p>2. Desain penelitian menggunakan cross sectional study</p> <p>3. Penelitian ini untuk responden yang dipilih adalah anak sekolah berusia 6-7 tahun</p>	<p>kesehatan serta gaya hidup.</p> <p>2. Penelitian ini menggunakan rancangan <i>cross sectional</i> dengan <i>berbagai uji yang digunakan uji one way analysis of variance, uji c-square dan model regresi logistic multivariat</i></p> <p>3. Teknik analisis statistik dalam penelitian ini dilakukan dengan <i>software (version 9.4; the SAS Institute, Inc.)</i></p> <p>4. Pembahasan mencamtukan kelebihan dan kekurangan penelitian</p>

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
					<p>7. Peneliti mencantumkan penelitian lain untuk mendukung hasil penelitiannya</p> <p>8. Pembahasan mencantumkan kelebihan dan kekurangan dari penelitian ini</p> <p>9. Saran mencantumkan rekomendasi untuk peneliti selanjutnya</p>		
					<p><b>B. Kekurangan:</b></p> <p>1. Tempat penelitian tidak dicantumkan dalam judul</p> <p>2. Pendahuluan tidak mencantumkan teknik sampling</p> <p>3. Metode penelitian tidak mencantumkan teknik sampling</p>		

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
10	Eman M. Aliss, Rima H. Sutaih, Hayat Z. Kamfar, Abdulmoeen E. Alagha, Zuhair M. Marzouki (2020)  Judul: <i>Physical Activity Pattern (Screen Time) and Its Relationship with Overweight and Obesity in Saudi Children</i>	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan pola aktifitas <i>screen time</i> dengan berat badan obesitas pada anak usia sekolah di Saudi	Penelitian ini menggunakan rancangan <i>cross sectional</i>	Sampel dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berusia 5-12 tahun dengan jumlah responden sebanyak 200 siswa	<b>A. Kelebihan:</b> 1. Judul penelitian sesuai dengan apa yang akan dibahas dalam penelitian. 2. Peneliti mencantumkan tempat penelitian 3. Abstrak sudah mencantumkan, latar belakang, tujuan penelitian, metode penelitian, jumlah sampel, hasil penelitian, kesimpulan, dan kata kunci. 4. Pendahuluan telah menjelaskan alasan penelitian ini penting untuk dilakukan 5. Metode penelitian telah mencantumkan desain penelitian, jumlah sampel yang digunakan dan	1. Mencari hubungan <i>screen time</i> dengan obesitas pada anak sekolah 2. Desain penelitian menggunakan <i>cross sectional study</i> 3. Penelitian ini untuk responden yang dipilih adalah anak usia sekolah	1. Pengumpulan data menggunakan kuisisioner untuk aktifitas fisik yaitu <i>the International Physical Activity Questionnaire-Short Form-A (IPAQeSFeA)</i> 2. Penyajian data dalam bentuk diagram

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
					<p>teknik pengumpulan data serta waktu &amp; tempat penelitian</p> <p>6. Pengumpulan data menggunakan kuisisioner <i>the International Physical Activity Questionnaire-Short Form-A</i> (IPAQeSFeA)</p> <p>7. Hasil penelitian dijelaskan sesuai dengan tujuan penelitian.</p> <p>8. Penyajian data dalam bentuk diagram</p> <p>9. Peneliti mencantumkan rekomendasi bagi peneliti selanjutnya</p>		
<b>B. Kekurangan:</b>							

---

No	Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
					<ol style="list-style-type: none"><li>1. Metode penelitian tidak mencantumkan teknik sampling</li><li>2. Peneliti tidak mencantumkan penelitian lain untuk mendukung hasil penelitiannya</li></ol>		

---

Berikut merupakan tabel yang berisikan deskriptif topik atau *issue* yang direview oleh peneliti dari 10 artikel yang didapatkan dari 5 artikel bereputasi nasional dan 5 artikel bereputasi internasional.

#### A. Topik: Karakteristik Responden Anak Usia Sekolah

Dibawah ini merupakan tabel yang berisikan deskriptif topik atau *issue* yang direview oleh peneliti dari 10 artikel yang didapatkan. Berikut adalah tabel deskripsi dengan topik karakteristik responden anak usia sekolah:

**Tabel 3. 2 Karakteristik Responden Anak Usia Sekolah**

No.	Penulis dan Tahun	Deskripsi topik / issue yang sedang direview
1	Eka Maya Saputri, Ahmad Satria Efendi, Juli Selvi Yanti (2018)	Karakteristik anak usia sekolah dalam penelitian ini adalah mayoritas anak sekolah berusia 10-11 tahun dari kelas 4, 5, 6 SD dengan banyaknya responden anak perempuan yaitu 60 % (60 orang). Anak memiliki aktivitas fisik jarang (41 responden)
2	Andika Rikarno, Dina Rahayuning P, Martha Irene (2017)	Karakteristik anak usia sekolah dalam penelitian ini adalah anak berusia 10-11 tahun yang duduk di kelas 5 SD memiliki kebiasaan memiliki aktivitas fisik $\leq 1$ jam (54 %). Dalam penelitiannya tidak disebutkan karakter responden berdasarkan jenis kelamin anak.
3	Sakinah Ramadhani, Luki Mundiastuti, Trias Mahmudiono (2018)	Karakteristik respondennya yaitu siswa sekolah dasar kelas III-VI usia 9-12 tahun yang mayoritas responden adalah anak laki-laki (37 anak) dan anak perempuan (18 anak). Aktifitas fisik anak dibagi menjadi 2 waktu yaitu istirahat pertama dan istirahat kedua. Pada istirahat pertama anak jarang melakukan aktifitas fisik lebih banyak duduk (32 responden), untuk istirahat kedua anak banyak melakukan aktifitas fisik seperti berlari-lari, bermain (16 responden).
4	Evi Kusumawati, Teguh Fathurrahman, Estin Sutriani (2020)	Karakteristik anak usia sekolah dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1-6 yang berusia 6-12 tahun, dengan mayoritas sampel penelitian adalah siswa laki-laki yaitu 50,7 %

		dan untuk siswa perempuan yaitu 49,3%. Anak memiliki kebiasaan aktifitas fisik jarang karena sering menggunakan gadget lebih lama (67,7%).
5	Shinta Maharani, Rice Hernanda (2020)	Dalam penelitiannya karakteristik responden anak usai sekolah yaitu dibagi kedalam 3 kelompok dimana pertama berdasarkan jenis kelamin, mayoritas responden adalah anak perempuan sebesar 55,8 % (91 siswi) dan anak laki-laki 44,2% (73 siswa). Kedua lama tidur, dengan mayoritas tidur cukup yaitu 85% dengan tidur kurang dari 8,5 jam sehari. Ketiga aktifitas fisik, mayoritas anak memiliki aktifitas fisik ringan yaitu 82,2% karena kebiasaan menonton tv, bermain gadget.
6	Yui Mineshita, Hyeon-Ki Kim, Hanako Chijiki, Takuya Nanba, Takae Shinto, Shota Furuhashi, Satoshi Oneda, Mai Kuwahara, Anzu Suwarna, dan Shigenobu Shibata (2021)	Karakteristik responden dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah berusia 6-12 tahun duduk di kelas 1-6 SD yang tinggal dan bersekolah di kota Minato Jepang, dimana mayoritas responden adalah anak laki-laki yaitu 3346 dan anak perempuan 2298. Karakteristik responden berdasarkan aktivitas fisik tinggi: anak laki-laki 59,7% dan anak perempuan 46,8%, untuk aktifitas fisik rendah: anak laki-laki 40,3% dan anak perempuan 53,2%.
7	Ghobad Moradi, Farideh Mostafavi, Namamil Azadi, Nader Esmaeilnasab, Bijan Nouri (2016)	Dalam penelitian ini karakteristik respondennya yaitu anak usia sekolah baik itu laki-laki dan perempuan yang duduk di kelas 5-6 SD berusia (11-12) tahun. Status ekonomi anak dilihat, anak dengan status ekonomi tinggi yaitu 54.80% memiliki kebiasaan bermain gadget lama, anak laki-laki memiliki kebiasaan melakukan aktivitas fisik 3 jam dalam seminggu (50,08%), untuk anak perempuan melakukan aktivitas fisik 2 jam dalam seminggu (45,21%).
8	Hannah J Wilkie, Martyn Standage, Fiona B Gillison, Sean P Cumming, Peter T Katzmarzyk (2016)	Berdasarkan penelitiannya bahwa 42,8 % respondennya adalah anak laki-laki dengan usia anak rata-rata 9-11 tahun yang duduk di kelas 5 & 6 SD. 69,4% anak laki-laki memiliki aktifitas fisik 1 jam / hari dan 39,3% anak perempuan memiliki aktifitas fisik 1 jam / hari.

9	Keiko Wada, Miciyo Yamakawa, Kie Konishi, Yuko Gato (2019)	Dalam penelitian ini untuk karakteristik respondennya adalah anak sekolah dengan mayoritas responden yaitu anak laki-laki yaitu sebanyak 1381 dan 1215 anak perempuan. Anak sekolah berusia 6-7 tahun duduk di kelas 1 dan 2 SD. 64 % anak melakukan aktifitas fisik 1 jam dalam sehari.
10	Eman M. Aliss, Rima H. Sutaih, Hayat Z.Kamfar, Abdulmoeen E. Alagha, Zuhair M. Marzouki (2020)	Mayoritas responden adalah anak laki-laki yaitu 118 dan 82 anak perempuan yang berusia 5-12 tahun. Anak laki-laki lebih sering melakukan aktivitas fisik 2110,3 menit/minggu daripada anak perempuan 1824,7 menit/minggu.

### B. Topik: *Screen Time* pada Anak Usia Sekolah

Dibawah ini merupakan tabel yang berisikan deskriptif topik atau issue yang direview oleh peneliti dari 10 artikel yang didapatkan. Berikut adalah tabel deskripsi dengan topik *screen time* pada anak usia sekolah:

**Tabel 3. 3 *Screen Time* pada Anak Usia Sekolah**

No	Penulis dan Tahun	Deskripsi topik / issue yang sedang direview
1	Eka Maya Saputri, Ahmad Satria Efendi, Juli Selvi Yanti (2018)	Anak usia sekolah memiliki kebiasaan menonton tv $\geq$ dua jam per hari. Pada saat menonton tv anak biasanya sambil ngemil, minum minuman ringan dari kemasan.
2	Andika Rikarno, Dina Rahayuning P, Martha Irene (2017)	Waktu di depan layar elektronik atau biasa disebut <i>screen time</i> merupakan waktu yang dihabiskan untuk, menonton tv, bermain gadget, bermain game di komputer. Sebanyak 79% anak sekolah memiliki kebiasaan $\geq$ 2 jam perhari untuk menatap layar elektronik, dimana 90 menit untuk menonton tv, 30 menit menggunakan komputer dan 58 menit untuk bermain <i>gadget</i> atau tab. Waktu di depan layar elektronik atau <i>screen time</i> merupakan perilaku dari <i>sedentary life</i> .
3	Sakinah Ramadhani, Luki Mundiastuti, Trias Mahmudiono (2018)	Anak sekolah menggunakan <i>smartphone</i> saat <i>weekdays</i> adalah $\leq$ 2 jam perhari. Hal ini karena adanya batasan penggunaan

		<i>smartphone</i> yang diberlakukan oleh pihak sekolah karena dapat mengganggu belajar sedangkan waktu <i>weekdend</i> anak menggunakan <i>smartphone</i> $\geq 2$ jam perhari.
4	Evi Kusumawati, Teguh Fathurrahman, Estin Sutriani Tizar (2020)	Dalam penelitian ini untuk aktifitas <i>screen time</i> tidak dijelaskan secara spesifik per masing-masing kegiatan hanya durasi secara keseluruhannya saja. Waktu yang anak sekolah habiskan dalam menggunakan <i>gadget</i> adalah 3 jam 48 menit yang mencakup kegiatan menonton tv atau <i>youtube</i> , bermain <i>game</i> , serta sosial media seperti facebook, instagram dan lain sebagainya. Lamanya durasi yang anak habiskan untuk bermain <i>gadget</i> dapat berdampak pada kesehatan anak yaitu meningkatkan resiko obesitas, gangguan tidur, tidak konsentrasi saat belajar bahkan dapat menyebabkan gangguan mental pada anak sekolah.
5	Shinta Maharani, Rice Hernanda (2020)	Dalam penelitian ini tidak disebutkan waktu spesifik saat <i>screen time</i> hanya menyebutkan bahwa anak usia sekolah lebih banyak menghabiskan waktu di rumah sampai berjam-jam untuk bermain <i>game</i> di komputer atau di <i>hanphone</i> , nonton tv atau <i>youtube</i> .
6	Yui Mineshita, Hyeon-Ki Kim, Hanako Chijiki, Takuya Nanba, Takae Shinto, Shota Furuhashi, Satoshi Oneda, Mai Kuwahara, Anzu Suwarna, dan Shigenobu Shibata (2021)	Dalam penelitian ini untuk aktifitas <i>screen time</i> tidak dijelaskan secara spesifik per masing-masing kegiatan hanya durasi secara keseluruhannya saja. <i>Screen time</i> pada siswa sekolah di Kota Minato meningkat setiap tahunnya, yaitu rata- $\geq 3$ jam perhari. Hal ini dikarenakan karena adanya penerapan untuk seluruh sekolah di kota Minato memperkenalkan bahan ajar elektronik sehingga ada kecenderungan anak mengerjakan tugas menggunakan media elektronik. Selain itu sebelum tidur anak menghabiskan waktu sambil nonton tv, bermain <i>game</i> di <i>handphone</i> atau laptop. Durasi <i>screen time</i> $\geq 3$ jam perhari pada anak usia sekolah dilaporkan bahwa banyak anak mengeluhkan sakit kepala dan kesulitan tidur
7	Ghobad Moradi, Farideh Mostafavi, Namamil Azadi, Nader	Waktu yang anak sekolah habiskan untuk bermain <i>game</i> elektronik, menonton tv, nonton video di <i>youtube</i> yaitu $\geq 2$ jam perhari. Dalam

	Esmailnasab, Nouri (2016)	Bijan	penelitian ini untuk aktifitas screen time tidak dijelaskan secara spesifik per masing-masing kegiatan hanya durasi secara keseluruhannya saja. Aktivitas <i>screen time</i> lebih banyak pada anak laki-laki daripada anak perempuan yaitu 54,08% responden anak laki-laki dan 45,21 % responden anak perempuan. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tingginya aktivitas <i>screen time</i> adalah status sosial ekonomi yang tinggi dan daerah tempat tinggal di perkotaan
8	Hannah J Wilkie, Martyn Standage, Fiona Gillison, Sean Cumming, Peter Katzmarzyk (2016)	B P T	<i>Screen time</i> yang mencakup menonton tv, bermain <i>game</i> di <i>handphone</i> atau komputer pada anak sekolah $\geq 2$ jam per hari. . Dalam penelitian ini untuk aktifitas screen time tidak dijelaskan secara spesifik per masing-masing kegiatan hanya durasi secara keseluruhannya saja. <i>Screen time</i> lebih banyak dilakukan oleh anak laki-laki didapatkan 3,3 % karena kebiasaan bermain game elektronik lama, sedangkan anak perempuan 2,7%. Pada saat menonton tv, bermain game anak memiliki kebiasaan mengemil.
9	Keiko Wada, Miciyo Yamakawa, Kie Konishi, Yuko Gato (2019)		Anak-anak yang memiliki ponsel yaitu sekitar 6,7 %, dimana 6,9 % digunakan untuk telepon, 30,2% untuk berbalas chat dan 3,6 % untuk mengakses internet ponsel. Waktu yang anak sekolah habiskan untuk menonton televisi dan bermain ponsel untuk berbalas pesan dengan keluarga atau temannya adalah $\geq 2,16$ jam dan 0,78 jam untuk bermain game atau komputer per hari. Anak yang memiliki kebiasaan menonton tv, bermain <i>handphone</i> untuk game atau sosial media $\geq 2$ jam perhari dalam sehari memiliki kebiasaan waktu tidur lebih singkat di malam hari yang bahkan menyebabkan anak insomnia.
10	Eman M. Aliss, Rima H. Sutaih, Hayat Z.Kamfar, Abdulmoeen E. Alagha, Zuhair M. Marzouki (2020)		Lebih dari 2,3 populasi responden anak sekolah memiliki kebiasaan bermain game elektronik, menonton tv, mendengarkan musik $\geq 2$ jam perhari. Dalam penelitian ini untuk aktifitas screen time tidak dijelaskan secara spesifik per masing-masing kegiatan hanya durasi secara keseluruhannya saja. Screen time lebih banyak pada anak perempuan daripada anak laki-laki. Anak yang memiliki kebiasaan menonton tv atau bermain <i>handphone</i> lama

---

cenderung tidak banyak melakukan aktifitas fisik

---

### C. Topik: Angka Kejadian Obesitas pada Anak Usia Sekolah

Dibawah ini merupakan tabel yang berisikan deskriptif topik atau issue yang direview oleh peneliti dari 10 artikel yang didapatkan. Berikut adalah tabel deskripsi dengan topik angka kejadian obesitas pada anak usia sekolah:

**Tabel 3. 4 Angka Kejadian Obesitas pada Anak Usia Sekolah**

No	Penulis dan Tahun	Deskripsi topik/issue yang sedang di review
1	Eka Maya Saputri, Ahmad Satria Efendi, Juli Selvi Yanti (2018)	Dari hasil penelitiannya mengatakan bahwa dari 100 responden, terdapat 39 anak yang memiliki kebiasaan makan tidak baik, dari 39 anak tersebut terdapat 17 siswa (43,6%) yang mengalami obesitas. Dalam penelitiannya juga menyebutkan dari 100 responden terdapat 45 anak yang sering memiliki kebiasaan menonton TV/main <i>game</i> dan dari 45 yang sering menonton TV ada 15 anak (33,3%) yang mengalami obesitas.serta dari 100 responden tersebut terdapat 41 anak yang kurang beraktifitas fisik dan dari 41 anak tersebut ada 15 anak (39,0%) mengalami obesitas.
2	Andika Rikarno, Dina Rahayuning P, Martha Irene (2017)	Dalam penelitiannya didapatkan 52 % anak usia sekolah memiliki berat badan dengan IMT berdasarkan pengukuran antropometri <i>Z score</i> (IMT/U) dengan nilai $>2$ SD yaitu obesitas.
3	Sakinah Ramadhani, Luki Mundiastuti, Trias Mahmudiono (2018)	Dalam penelitiannya menyebutkan obesitas banyak terjadi pada anak sekolah usia 10 tahun yaitu sebesar 23,6 %. Kejadian obesitas banyak terjadi pada siswa laki-laki yaitu 33,6 % daripada siswa perempuan yaitu hanya 16,39 %. Obesitas yang terjadi karena kurangnya aktivitas fisik saat istirahat pertama anak di sekolah.
4	Evi Kusumawati, Teguh Fathurrahman, Estin Sutriani Tizar (2020)	Berdasarkan penelitiannya bahwa anak yang mengalami obesitas di SDN 84 Kendari yaitu 36,0%. Data ini lebih besar dibandingkan data Riskesdas tahun 2013 untuk prevalensi obesitas pada anak sekolah yaitu 8 %. Berdasarkan data tersebut didapatkan bahwa siswa yang

		mengalami obesitas di SDN 84 Kendari merupakan kategori tinggi.
5	Shinta Maharani, Rice Hernanda (2020)	Kejadian obesitas pada anak sekolah yaitu 18%
6	Yui Mineshita, Hyeon-Ki Kim, Hanako Chijiki, Takuya Nanba, Takae Shinto, Shota Furuhashi, Satoshi Oneda, Mai Kuwahara, Anzu Suwarna, dan Shigenobu Shibata (2021)	Berdasarkan penelitiannya didapatkan bahwa obesitas banyak terjadi pada anak laki-laki, untuk pengukuran BMI anak laki-laki obesitas 13,9%, anak perempuan 8,25%, serta berdasarkan pengukuran Rohrer index anak laki-laki lebih tinggi mengalami obesitas yaitu 16,3%, anak perempuan 10,2%.
7	Ghobad Moradi, Farideh Mostafavi, Namamil Azadi, Nader Esmailnasab, Bijan Nouri (2016)	Dalam penelitian menyebutkan bahwa 47,28% anak sekolah menghabiskan waktu untuk bermain <i>game</i> , menonton televisi dan video $\geq 2$ jam per hari, serta didapatkan 24,1 % anak mengalami kelebihan berat badan & 11,57% mengalami kejadian obesitas.
8	Hannah J Wilkie, Martyn Standage, Fiona B Gillison, Sean P Cumming, Peter T Katzmarzyk (2016)	Berdasarkan penelitiannya bahwa 58,3% respondennya adalah anak laki-laki dengan usia anak rata-rata 9-11 tahun, dan didapatkan 28,6 % anak mengalami kelebihan berat badan atau obesitas
9	Keiko Wada, Miciyo Yamakawa, Kie Konishi, Yuko Gato (2019)	Anak sekolah pengguna ponsel memiliki risiko relatif 1,74 % untuk mengalami kelebihan berat badan dibandingkan anak yang bukan pengguna ponsel. Sedangkan untuk anak yang sering menonton tv memiliki risiko relatif 1,77% untuk memiliki berat badan lebih, didapatkan bahwa 199 anak memiliki berat badan lebih.
10	Eman M. Aliss, Rima H. Sutaih, Hayat Z.Kamfar, Abdulmoeen E. Alagha, Zuhair M. Marzouki (2020)	Prevalensi berat badan lebih dan obesitas banyak terjadi pada anak perempuan daripada anak laki-laki dimana 36,38 % anak perempuan mengalami obesitas.

#### D. Topik: Hubungan *Screen Time* dengan Kejadian Obesitas pada Anak Usia Sekolah

Dibawah ini merupakan tabel yang berisikan deskriptif topik atau issue yang direview oleh peneliti dari 10 artikel yang didapatkan. Berikut adalah tabel deskripsi dengan topik hubungan *screen time* dengan kejadian obesitas pada anak usia sekolah:

**Tabel 3. 5 Hubungan *Screen Time* dengan Kejadian Obesitas pada Anak Usia Sekolah**

No	Penulis dan Tahun	Deskripsi topik/issue yang sedang direview
1	Eka Maya Saputri, Ahmad Satria Efendi, Juli Selvi Yanti (2018)	Hasil penelitian menyebutkan 45 anak dari 100 responden memiliki kebiasaan menonton tv dan dari 45 anak yang sering menonton tv didapatkan 15 anak (33,33%) anak memiliki obesitas. Sehingga kebiasaan menonton tv memiliki hubungan dengan kejadian obesitas pada anak usia sekolah dengan nilai P value = 0,013 atau $P < 0,05$ . Pada saat menonton tv biasanya anak sambil mengemil, minum minuman ringan dalam kemasan yang memiliki kecenderungan mempunyai kadar garam, kalori, serta gula tinggi jika tidak diimbangi dengan aktifitas fisik maka dapat menyebabkan tertimbunnya lemak dalam tubuh serta mengakibatkan pada kenaikan berat badan dan obesitas.. Anak usia sekolah yang memiliki kebiasaan bermain menonton tv lebih dari 2 jam dapat berisiko 4 kali mengalami obesitas
2	Andika Rikarno, Dina Rahayuning P, Martha Irene (2017)	Waktu di depan layar elektronik atau biasa disebut <i>screen time</i> memiliki hubungan dengan IMT anak sekolah dengan P value = 0,045 atau $P < 0,05$ . Waktu yang anak habiskan di depan layar elektronik > 2 jam perhari. Semakin banyak waktu yang anak habiskan di depan layar elektronik maka semakin besar berisiko tinggi IMTnya . Waktu di depan elektronik merupakan salah satu kegiatan dari kurangnya aktivitas fisik pada anak. Hal ini menyebabkan pengeluaran energi

---

		menjadi berkurang dari pemasukan energi sehingga terdapat kelebihan energi dalam tubuh yang dapat diubah menjadi lemak tubuh. Banyaknya lemak dalam tubuh menyebabkan terjadinya berat badan lebih dan obesitas pada anak sekolah.
3	Sakinah Ramadhani, Luki Mundiastuti, Trias Mahmudiono (2018)	Intensitas penggunaan <i>smartphone</i> dan aktivitas fisik kedua tidak memiliki hubungan dengan obesitas pada anak sekolah didapatkan dengan nilai $P = 0,748$ ( $P > 0,05$ ). Dalam penelitian ini, aktivitas fisik kedua yang dimaksud adalah saat istirahat kedua anak banyak melakukan kegiatan seperti berlari, bermain bersama teman-teman. Adanya pengawasan dari pihak sekolah untuk tidak menggunakan <i>smartphone</i> saat sekolah, waktu <i>weekdays</i> menghabiskan waktu $\leq 2$ jam untuk menggunakan <i>smartphone</i> sedangkan saat <i>weekend</i> $\geq 2$ jam perhari untuk menggunakan <i>smartphone</i> . Banyaknya anak melakukan aktifitas, maka banyak energi yang digunakan sehingga tidak terdapat penimbunan lemak berlebih di dalam tubuh dan tidak menimbulkan risiko kejadian obesitas
4	Evi Kusumawati, Teguh Fathurrahman, Estin Sutriani Tizar (2020)	Durasi penggunaan <i>gadget</i> memiliki hubungan dengan kejadian obesitas pada anak usia sekolah. Dalam uji <i>chi-square</i> diperoleh nilai $p = 0,000$ . Rata-rata durasi penggunaan gadget setiap hari pada anak yaitu 3 jam 48 menit dimana untuk kegiatan nonton tv, bermain <i>game</i> , sosial media dan nonton youtube di <i>hanpphone</i> . Lamanya durasi penggunaan <i>gadget</i> ini menyebabkan anak malas bergerak sehingga mengakibatkan kurangnya aktivitas fisik dan latihan fisik pada anak. kurangnya aktivitas fisik dan latihan fisik menyebabkan penurunan massa otot serta maasa lemak dalam tubuh meningkat.
5	Shinta Maharani, Rice Hernanda (2020)	Aktivitas fisik yang ringan seperti menonton tv, bermain <i>game</i> , bermain komputer berjam-jam memiliki hubungan dengan kejadian obesitas pada anak sekolah dengan nila p-value 0.004. Aktivitas fisik yang ringan mengakibatkan tidak banyaknya energi yang keluar maka terjadi ketidakseimbangan energi dimana energi di dalam tubuh lebih banyak,

---

		yang kemudian akan diubah menjadi lemak sehingga terjadi penumpukan lemak dalam tubuh yang berkontribusi pada berat badan lebih dan obesitas pada anak sekolah dasar.
6	Yui Mineshita, Hyeon-Ki Kim, Hanako Chijiki, Takuya Nanba, Takae Shinto, Shota Furuhashi, Satoshi Oneda, Mai Kuwahara, Anzu Suwarna, dan Shigenobu Shibata (2021)	Durasi <i>screen time</i> yang lama memiliki hubungan yang signifikan dengan kejadian obesitas didapatkan nilai p-value 0,001. Adanya kebiasaan anak menonton tv, bermain game atau bermain komputer sambil makan dapat meningkatkan kalori dalam tubuh dengan menunda rasa kenyang selama makan atau mengurangi sinyal dari makanan yang dikonsumsi sebelumnya. Selain itu durasi <i>screen time</i> yang lama dapat menyebabkan adanya penurunan aktivitas yang berkontribusi pada kejadian obesitas pada anak.
7	Ghobad Moradi, Farideh Mostafavi, Namamil Azadi, Nader Esmailnasab, Bijan Nouri (2016)	<i>Screen time</i> berhubungan dengan kelebihan berat badan dan obesitas pada anak usia 1-12 tahun dengan nilai p=0,001. Semakin lama durasi <i>screen time</i> yang anak sekolah habiskan setiap hari maka semakin berisiko tinggi memiliki berat badan lebih dan obesitas
8	Hannah J Wilkie, Martyn Standage, Fiona B Gillison, Sean P Cumming, Peter T Katzmarzyk (2016)	<i>Screen time</i> yang mencakup menonton tv, bermain game, menggunakan komputer berhubungan positif dengan kelebihan berat badan dan obesitas didapatkan nilai p=0.001. Pada saat menonton tv memiliki kebiasaan mengemil. Adanya pengaruh dari iklan makanan di televisi anak memiliki kebiasaan makan <i>junkfood</i> serta minuman kemasan yang dapat menjadi faktor risiko adipositas sehingga dapat menyebabkan kelebihan berat badan dan obesitas. Kegiatan <i>screen time</i> pada anak biasanya sering dilakukan saat sebelum tidur, sehingga mengganggu jam tidur anak.
9	Keiko Wada, Miciyo Yamakawa, Kie Konishi, Yuko Gato (2019)	Penggunaan ponsel dan menonton tv memiliki hubungan positif dengan kelebihan berat badan. Durasi penggunaan ponsel $\geq 2$ jam per hari sangat berisiko lebih tinggi menyebabkan berat badan lebih didapatkan dengan nilai p=0,018. Menonton tv juga berisiko menyebabkan obesitas dengan nilai p=0,003. Kegiatan menggunakan ponsel, menonton tv berbanding terbalik dengan olahraga karena terjadinya penurunan aktivitas serta memiliki

---

	hubungan dengan durasi dan waktu tidur yang kurang.
<b>10</b>	Eman M. Aliss, Rima H. Sutaih, Hayat Z.Kamfar, Abdulmoeen E. Alagha, Zuhair M. Marzouki (2020)
	<i>Screen time</i> memiliki hubungan yang signifikan dengan kejadian berat bada lebih dan obesitas pada anak sekolah. Didapatkan dengan nilai p value=0,001. Semakin tinggi durasi <i>screen time</i> semakin tinggi meningkatkan risiko angka kejadian berat badan lebih dan obesitas pada anak. <i>Sedentary behavior</i> seperti sering duduk, <i>screen time</i> yang lama dapat menurunkan aktivitas fisik sehingga energi yang keluar sedikit akibatnya dapat menjadi faktor yang dapat menyebabkan obesitas.

---