

BAB III

HASIL DAN ANALISIS

A. Karakteristik Studi

Dari 10 *literature* yang memenuhi kriteria inklusi untuk *literature review* ini (Tabel 2.2) didapatkan hasil sebanyak delapan studi menggunakan metode *cross-sectional*, satu studi menggunakan metode *longitudinal study* dan metode *descriptive* dan dengan penelitian kuantitatif. Artikel yang digunakan sebagai sumber literatur ini, bahasanya mengenai durasi penggunaan gawai pada remaja awal, kualitas tidur pada remaja awal dan hubungan penggunaan gawai dengan kualitas tidur pada remaja awal. Pada studi literatur ini, penelitian utama peneliti adalah untuk melihat atau mendeskripsikan bagaimana variabel penggunaan gawai dengan kualitas tidur yang dapat mempengaruhi anak remaja awal.

B. Karakteristik Hasil Studi

Responden dalam studi ini adalah anak remaja awal usia 9-14 tahun. Kemudian dijelaskan dampak penggunaan gawai, durasi penggunaan gawai ataupun kualitas tidur remaja awal. Kriteria usia responden merupakan usia generasi Z yang dimana masa peralihan anak-anak ke remaja dengan adanya perkembangan dan perubahan tubuh secara fisik maupun status hormonal.

Karakteristik gender responden dibagi menjadi dua antara laki-laki dan perempuan, tetapi dari hasil analisis artikel, penulis menemukan responden yang lebih banyak diteliti terutama melihat berdasarkan kualitas tidur pada remaja awal yaitu pada responden laki-laki sedangkan lamanya durasi penggunaan gawai pada

remaja awal cenderung lebih banyak pada usia 11-14 tahun dengan karakteristik remaja laki-laki. Jenis aktifitas penggunaan gawai pada remaja awal seperti menonton *youtube*, bermain *game*, *chatting*, *browsing*, pembelajaran daring dan lain sebagainya.

C. Hasil Studi

Hasil penelitian literatur didapatkan 10 artikel penelitian, yang dikemudian dianalisis. Hasil studi yang sesuai dengan kriteria *literature review* ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Matriks sintetis artikel penelitian yang relevan

Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
Shahibatul Hablaini , Raja Fitriana Lestari, Sekani Niriayah, (2020) Volume 4. No.1 Judul: Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kuantitas Dan Kualitas Tidur Pada Anak Sekolah (Kelas Iv Dan V) Di Sd Negeri 182 Kota Pekanbaru	Mengetahui Hubungan penggunaan gadget dengan kuantitas dan kualitas tidur pada anak sekolah (kelas iv dan v) di sd negeri 182 kota pekanbaru	Deskriptif dengan pendekatan <i>cross sectional</i> .	Anak kelas IV dan V yang memenuhi kriteria dengan jumlah sampel 150 orang. Dengan kategori anak-anak masa remaja awal (12-14 tahun).	A. Judul 1. Kelebihan: a. Judul sudah sesuai variabel penelitian b. Judul tidak lebih dari 20 kata c. Judul mencantumkan tempat. 2. Kekurangan: - B. Abstrak 1. Kelebihan: Abstrak sudah mencakup latar belakang, tujuan, metode penelitian, jumlah sampel, hasil	1. Mencari hubungan antara variabel independen yaitu penggunaan gawai variable dependen yaitu kualitas tidur pada remaja awal. 2. Responden yang dipilih dalam penelitian ini yaitu remaja awal	1. Artikel sudah cukup banyak menjelaskan dan menjabarkan dari masing-masing variabel 2. Hasil dan pembahasan dalam artikel ini banyak mencantumkan artikel terdahulu untuk mendukung penelitian 3. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner

penelitian,
kesimpulan,
saran dan kata
kunci

2. Kekurangan:
Abstrak dalam
penelitian ini
tidak
mencantumkan
usia responden.

C. Pendahuluan

1. Kelebihan:
 - a. Prevalensi
sudah
dijabarkan
dengan
lengkap
 - b. Peneliti
sebelumnya
sudah
melakukan
penelitian
pertama
dengan
responden
berjumlah
245 anak

daftar
pertanyaan
mengenai
variabel
independen
yang ada
dalam
penelitian

4. Teknik
pengambilan
sampel dalam
penelitian ini
menggunakan
teknik random
sampling,
penelitian ini
dilakukan
secara strata
dan dapat
diambil
sampel secara
acak, dengan
alat
pengumpulan
data
menggunakan
lembar
kuesioner
-

-
- | | |
|--|--------------|
| 2. Kekurangan: | sebanyak 150 |
| a. Pendahuluan
belum
menjelaskan
manfaat
penelitian | responden |
| b. Pendahuluan
belum
menjelaskan
mengapa
penelitian ini
penting
untuk
dilakukan | |
| c. Peneliti
belum
menjabarkan
durasi
penggunaan
gawai
dengan
lengkap | |

**D. Metode
Penelitian**

1. Kelebihan:
-

Metode penelitian sudah mencantumkan desain penelitian, jumlah populasi, waktu penelitian teknik sampling, jumlah sampel yang digunakan dan teknik pengumpulan data.

2. Kekurangan:
Peneliti belum mencantumkan usia responden sebagai sampel penelitian.

E. Hasil

1. Kelebihan:
 - a. Hasil penelitian dijabarkan secara detail sesuai dengan
-

-
- tujuan penelitian.
 - b. Penyajian data sudah dalam bentuk tabel dan kalimat penjelasan.
 - c. Penulis mencantumkan hasil artikel orang lain
2. Kekurangan: -

F. Pembahasan

1. Kelebihan:
- a. Teori yang digunakan dalam penelitian ini saling berkaitan dengan apa yang diteliti.
 - b. Pembahasan sudah mencantumkan
-

kan hasil
dari
penelitian
sebelumnya
untuk
mendukung
hasil
penelitian
tersebut.

c. Pembahasan
sudah sesuai
dengan
tujuan
penelitian

d. Pembahasan
sudah
mencantumkan
beberapa
penjabaran
dalam
kelompok
variabel

2. Kekurangan: -

G. Kesimpulan dan Saran

1. Kelebihan:

- a. Kesimpulan dalam penelitian ini singkat, padat, dan jelas.
 - b. Peneliti mencantumkan saran untuk semua siswa yang menjadi responden dalam penelitian
2. Kekurangan: -

Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaam	Keunikan
Yofani Laurintia, Augustine, AA Ayu Niti, (2019) Volume 8(4):12-17 Judul: Hubungan Kecanduan dengan Kualitas Tidur	Mengetahui Hubungan tingkat Kecanduan Gadget dengan Kualitas Tidur pada Siswa SDN 7	Penelitian observasional analitik dengan desain penelitian <i>cross sectional</i>	Siswa kelas IV dan V dari SDN 7 Mataram dan SDN 1 Gunungsari Dengan usia 9-12 tahun	A. Judul 1. Kelebihan: a. Judul sudah sesuai dengan isi penelitian. b. Judul tidak lebih dari 20 kata	1. Mencari hubungan antara variabel independen yaitu penggunaan	1. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling

pada Siswa SDN 7 Mataram di
Mataram di Kota Kota Mataram
Mataram dan SDN 1 dan SDN 1
Gunungsari di Kabupaten Gunungsari di
Lombok Barat Lombok Barat

- c. Judul
mencantumkan tempat.
2. Kekurangan: -

B. Abstrak

1. Kelebihan:
 - a. Abstrak sudah mencakup latar belakang, tujuan, metode penelitian, jumlah sampel, hasil penelitian, kesimpulan, saran dan kata kunci
2. Kekurangan: -

C. Pendahuluan

1. Kelebihan:
 - a. Prevalensi sudah

- gawai variabel dependen yaitu kualitas tidur pada remaja awal.
2. Responden yang dipilih dalam penelitian ini yaitu remaja awal

- dan sampel diminta untuk mengisi kuesioner penilaian sebanyak 104 responden
2. Teknik pengukuran data dalam penelitian ini menggunakan *Pittsburg Sleep Quality Indeks (PSQI)*, *Smarthphone Addiction Scale-Short*

	dijabarkan dengan lengkap	<i>Version</i> (SAS-SV)
b.	Durasi kualitas tidur sudah dijabarkan dengan lengkap	
c.	Tipe dan fase tidur sudah dijabarkan dengan lengkap	
2.	Kekurangan:	
a.	Pendahulua n belum menjelaskan manfaat penelitian	
b.	Adanya kebiasaan siswa yang suka menyontek jawaban kuesioner	

teman
sebelahnya
walaupun
sudah
diingatkan
oleh
peneliti.
Sehingga
hal ini
berisiko
dapat
menyebabk
an
ketidaksesu
aian hasil
kedua
variabel
penelitian
pada
responden
ini.

D. Metode Penelitian

1. Kelebihan:

- a. Metode
penelitian
sudah
-

mencantumkan desain penelitian, jumlah populasi, waktu penelitian teknik sampling, jumlah sampel yang digunakan dan teknik pengumpulan data.

2. Kekurangan: -

E. Hasil

1. Kelebihan:
 - a. Hasil penelitian dijabarkan secara detail sesuai dengan tujuan penelitian.
-

b. Penyajian data sudah dalam bentuk tabel dan kalimat.

2. Kekurangan: -

F. Pembahasan

1. Kelebihan:

- a. Pembahasan sudah mencantumkan hasil dari penelitian sebelumnya untuk mendukung hasil penelitian tersebut.
 - b. Pembahasan sudah sesuai dengan tujuan penelitian
-

-
- c. Peneliti mencantumkan keterbatasan dalam penelitiannya
- 2. Kekurangan: Teori yang digunakan dalam penelitian ini tidak saling berkaitan dengan apa yang diteliti

G. Kesimpulan dan Saran

- 1. Kelebihan:
 - a. Kesimpulan dalam penelitian ini singkat, padat, dan jelas.
-

- b. Peneliti menyantumkan saran untuk semua siswa yang menjadi responden dalam penelitian
2. Kekurangan: tidak terdapat hubungan antara tingkat kecanduan gadget dengan kualitas tidur pada responden

Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
Yupi Supartini, Puput Dwi Martiana, Titi Sulastri, (2021). Vol 6, No 1 Judul: Dampak Kecanduan Smartphone Terhadap	Mengetahui Dampak Kecanduan Smartphone Terhadap Kualitas Tidur Siswa SMP	Deskriptif analitik dengan pendekatan <i>cross sectional</i>	seluruh siswa/i SMP Budi Cendikia <i>Islamic School</i>	A. Judul 1. Kelebihan: a. Judul sudah dengan sesuai dengan apa yang akan diteliti	1. Mencari hubungan antara variabel independen yaitu karakteristik remaja	1. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik proporsional stratified

Kualitas SMP	Tidur	Siswa	Depok sebanyak 359 Responden. Jumlah sampel sebanyak 112 Responden dengan kriteria berusia 12 – 14 tahun.	<p>b. Judul tidak lebih dari 20 kata</p> <p>2. Kekurangan: Judul tidak menyantumkan tempat spesifik penelitian</p> <p>B. Abstrak</p> <p>1. Kelebihan: a. Abstrak sudah mencakup latar belakang, tujuan, metode penelitian, jumlah sampel, hasil penelitian, kesimpulan, saran dan kata kunci</p> <p>2. Kekurangan: -</p>	<p>variabel dependen yaitu kualitas tidur pada remaja awal.</p> <p>2. Responden yang dipilih dalam penelitian ini yaitu usia 12-14 tahun (remaja SMP)</p>	<p>simple random sampling dengan rincian sampel kelas VII sebanyak 34 siswa, kelas VIII sebanyak 41 siswa, dan kelas IX sebanyak 37 siswa.</p> <p>2. pengambilan data primer dilaksanakan secara online melalui <i>google form</i>, kuesioner <i>Pittsburgh Sleep Quality</i>,</p>
-----------------	-------	-------	---	---	---	--

C. Pendahuluan

1. Kelebihan:

- a. Durasi penggunaan gawai sudah dijabarkan dengan lengkap
- b. Tipe dan fase tidur sudah dijabarkan dengan lengkap

2. Kekurangan:

- a. Prevelensi belum dijabarkan dengan lengkap
 - b. Pendahuluan belum menjelaskan manfaat penelitian
 - c. Pendahuluan belum menjelaskan
-

engapa
penelitian
ini penting
untuk
dilakukan

**D. Metode
Penelitian**

1. Kelebihan:
Metode
penelitian sudah
mencantumkan
desain
penelitian,
jumlah
populasi, waktu
penelitian
teknik
sampling,
jumlah sampel
yang digunakan
dan teknik
pengumpulan
data.
2. Kekurangan: -

E. Hasil

1. Kelebihan:
-

-
- a. Hasil penelitian dijabarkan secara detail sesuai dengan tujuan penelitian.
 - b. Penyajian data sudah dalam bentuk tabel dan kalimat.
2. Kekurangan: -

F. Pembahasan

1. Kelebihan:
 - a. Teori yang digunakan dalam penelitian ini saling berkaitan dengan apa yang diteliti
 - b. Pembahasan sudah mencantumkan
-

kan hasil
dari
penelitian
sebelumnya
untuk
mendukung
hasil
penelitian
tersebut.

- c. Pembahasan
sudah sesuai
dengan
tujuan
penelitian

2. Kekurangan: -

G. Kesimpulan dan saran

1. Kelebihan:
- a. Kesimpulan
dalam
penelitian
ini singkat,
padat dan
jelas
 - b. Peneliti
menyantum
kan saran
-

- untuk semua siswa yang menjadi responden dalam penelitian
2. Kekurangan: terdapat hubungan antara jenis kelamin dan kecanduan smartphone terhadap kualitas tidur siswa, namun tidak ada hubungan antara usia dan kualitas tidur siswa

Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
Cory Febrina & Rina Mariyana, (2020). RNJ. 3(3) : 174 – 183	Mengetahui Hubungan Karakteristik Anak Dengan	Deskriptif analitik dengan	<i>Stratified Random Sampling</i> sebanyak	A. Judul 1. Kelebihan: a. Judul penelitian	1. Mencari hubungan karakteristik anak dengan	1. Teknik pengumpulan data menggunakan

Judul: Hubungan Karakteristik Remaja dengan Tingkat Kecanduan Gadget di Kota Bukittinggi	Tingkat Kecanduan Gadget.	menggunakan an pendekatan cross sectional	130 orang dengan usia 12-13 tahun	sesuai dengan apa yang akan dibahas dalam penelitian	tingkat kecanduan gadget	n kuisioner skala (SAS-BI)
				b. Judul tidak lebih dari 20 kata	2. Desain penelitian menggunakan <i>cross-sectional study</i>	2. Analisis data menggunakan <i>uji nonparametric korelasi Spearman dan chi_square.</i>
				c. Tempat penelitian sudah tercantum	3. Penelitian ini untuk responden yang dipilih adalah anak remaja awal	
				2. Kekurangan: -		
				B. Abstrak		
				1. Kelebihan: Abstrak sudah mencantumkan, latar belakang, tujuan penelitian, metode penelitian, jumlah sampel, hasil penelitian, kesimpulan, dan kata kunci.		

-
2. Kekurangan:
Peneliti tidak
menuliskan usia
responden di
dalam abstrak.

C. Pendahuluan

1. Kelebihan:
Prevelensi
dijelaskan dan
dijabarkan
dengan lengkap
2. Kekurangan:
Peneliti belum
menjelaskan
alasan mengapa
penelitian ini
penting atau
perlu untuk
dilakukan.

D. Metode penelitian

1. Kelebihan:
Metode
penelitian
telah
mencantumkan
-

n desain
penelitian,
jumlah sampel
yang
digunakan dan
teknik
pengumpulan
data serta
waktu dan
tempat
penelitian

2. Kekurangan: -

E. Hasil

1. Kelebihan:

- a. Hasil
penelitian
dijelaskan
sesuai
dengan
tujuan
penelitian.
 - b. Penyajian
data sudah
dalam
bentuk tabel
dan kalimat
penjelasan.
-

c. Peneliti
artikel ini
mendapatka
n hasil
durasi
bangun
tidur dengan
nilai
 $r=0,217$

2. Kekurangan: -

F. Pembahasan

1. Kelebihan:

- a. Teori yang
dibahas
dalam
penelitian
saling
berhubunga
n dengan
apa yang
diteliti.
 - b. Peneliti
mencantun
kan
penelitian
lain untuk
mendukung
-

hasil
penelitiannya

- a
- c. Pembahasan
mencantumkan
beberapa
hasil yang
diperoleh
dalam
masing-
masing hasil
tabel

2. Kekurangan: -

G. Kesimpulan dan Saran

1. Kelebihan:
 - a. Isi
kesimpulan
penelitian
ini adalah
singkat,
padat dan
jelas
 - b. Saran
dicantumkan
untuk
-

				perawat kesehatan masyarakat, melibatkan lintas sektor memberikan edukasi kepada sekolah dan keluarga terkait kecanduan gadget		
				c. Isi kesimpulan memberikan ucapan terimakasih kepada pihak Universitas <i>Fort De Kock</i> , Dinas pendidikan, SMP 2 Kota Bukittinggi.		
Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan

Armaya Jarmi, Sri Intan Rahayuningsih, (2017). Vol 2, No.3	Mengetahui Hubungan Dari Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di SMP Negeri 1 Banda Aceh.	Deskriptif <i>correlatif</i> dengan desain <i>cross sectional study</i> .	SMP Negeri 1 Banda Aceh dengan sampael 92 siswa	<p>A. Judul</p> <p>1. Kelebihan:</p> <p>a. Judul penelitian sesuai dengan apa yang dibahas dalam penelitian</p> <p>b. Judul tidak lebih dari 20 kata</p> <p>2. Kekurangan: Tempat penelitian belum tercantum dalam judul</p>	<p>1. Mencari hubungan dari penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada remaja</p> <p>2. Desain penelitian menggunakan <i>cross-sectional</i></p> <p>3. Penelitian ini untuk responden yang dipilih adalah anak usia 12 – 14 tahun.</p>	<p>1. Teknik pengambilan data menggunakan kuisisioner yang terdiri dari tiga bagian, yaitu data demografi, penggunaan gadget, dan kualitas tidur dan Semua pertanyaan menggunakan skala <i>Guttman</i> dengan 2 poin</p> <p>2. Penelitian ini menggunakan rancangan <i>cross-sectional</i> dengan teknik <i>proporsional random sampling</i></p>
Judul: Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja				<p>B. Abstrak</p> <p>1. Kelebihan: Abstrak sudah mencantumkan tujuan penelitian, metode penelitian,</p>		

jumlah sampel,
hasil penelitian,
kesimpulan, dan
kata kunci.

2. Kekurangan:

C. Pendahuluan

1. Kelebihan:

Peneliti
mencantumkan
hasil
wawancara
sebelum
penelitian
berlanjut

2. Kekurangan:

a. Peneliti
belum
menjelaskan
alasan
mengapa
penelitian
ini penting
atau perlu
untuk
dilakukan.

b. Prevelensi tidak dijelaskan dalam pendahuluan dengan lengkap

D. Metode penelitian

1. Kelebihan:

Metode penelitian telah mencantumkan desain penelitian, jumlah sampel yang digunakan dan teknik pengumpulan data serta waktu dan tempat penelitian

2. Kekurangan:

Metode penelitian tidak mencantumkan usia sampel

hanya
mencantumkan
usia sampel
dalam hasil saja

E. Hasil

1. Kelebihan:
 - a. Hasil penelitian dijelaskan sesuai dengan tujuan penelitian.
 - b. Penyajian data sudah dalam bentuk *table statistic*, dan kalimat penjelasan masing-masing.
2. Kekurangan: -

F. Pembahasan

1. Kelebihan:
-

-
- a. Teori yang dibahas dalam penelitian saling berhubungan dengan apa yang diteliti.
 - b. Peneliti mencantumkan penelitian lain untuk mendukung hasil penelitiannya

2. Kekurangan: -

G. Kesimpulan dan Saran

1. Kelebihan:
Isi kesimpulan penelitian ini adalah singkat, padat dan jelas
-

Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
Angélick Schweizer, André Berchtold, Yara Barrense-Dias, Christina Akre, Joan-Carles Suris, (2017). Judul: <i>Adolescents With A Smartphone Sleep Less Than Their Peers</i>	Mengetahui Apakah Memeroleh <i>Smartphone</i> Memiliki Efek Pada Remaja' Durasi Tidur.	<i>Longitudinal design study</i>	Sebanyak 591 responden dengan usia 14 tahun	2. Kekurangan: Peneliti tidak memberikan saran dalam penelitiannya A. Judul 1. Kelebihan: a. Judul penelitian sesuai dengan apa yang dibahas dalam penelitian. b. Judul tidak melebihi 20 kata 2. Kekurangan: - B. Abstrak 1. Kelebihan: Abstrak sudah mencantumkan, latar belakang,	1. Mencari hubungan pengaruh <i>smartphone</i> pada remaja dalam kualitas tidur 2. Desain penelitian menggunakan <i>longitudinal study</i> 3. Penelitian ini untuk responden yang dipilih adalah anak usia 14 tahun	1. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner 2. Teknik analisis statistic dalam penelitian ini menggunakan uji chi-kuadrat, ANOVA, uji sidak, uji kuat <i>brown</i> dan <i>forsythe</i>

tujuan
penelitian,
metode
penelitian,
jumlah
sampel, hasil
penelitian,
kesimpulan,
dan kata
kunci.

2. Kekurangan: -

C. Pendahuluan

1. Kelebihan:

- a. Prevalensi
dijelaskan
pada
pendahulua
n
- b. Pendahulua
n telah
menjelaskan
alasan
penelitian
ini penting
untuk
dilakukan

2. Kekurangan: -

D. Metode Penelitian

1. Kelebihan:
 - a. Metode penelitian telah mencantumkan desain penelitian, jumlah sampel yang digunakan dan teknik pengumpulan data serta waktu & tempat penelitian
 - b. Peneliti mencantumkan hasil penelitian terakhir keduanya.
2. Kekurangan: -

E. Hasil

-
1. Kelebihan
 - a. Hasil penelitian dijelaskan sesuai dengan tujuan penelitian
 - b. Penyajian data sudah dalam bentuk tabel dan kalimat penjelelasan
 2. Kekurangan:
 - a. Peneliti hanya membahas durasi tidur dalam penggunaan gawai tetapi tidak banyak membahas mengenai durasi gawai
-

F. Pembahasan

1. Kelebihan:
 - a. Teori yang dibahas dalam penelitian saling berhubungan dengan apa yang diteliti
 - b. Peneliti mencantumkan penelitian lain untuk mendukung hasil penelitiannya
 - c. Pembahasan mencantumkan kelebihan dan kekurangan
-

dari
penelitian

2. Kekurangan: -

**G. Kesimpulan
dan Saran**

1. Kelebihan: -

2. Kekurangan:

- a. Penulis tidak mencantumkan kesimpulan
 - b. Penulis juga tidak mencantumkan kata saran tetapi penulis memberikan pesan kepada peneliti selanjutnya untuk mengkaji penelitiannya
-

a secara detail

Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
Linda Charmaraman, Ph.D, Amanda M. Richer, M.A, Elana Pearl Ben-Joseph, M.D., M.P.H., and Elizabeth B. Klerman, M.D., Ph.D, (2021). Judul: <i>Quantity, Content, and Context Matter: Associations Among Social Technology Use and Sleep Habits in Early Adolescents</i>	Mengetahui Penggunaan Teknologi Sosial dan Kebiasaan Tidur pada Remaja Awal	Desain <i>cross-sectional study</i>	Remaja usia 11 tahun – 14 tahun dari 772 siswa kelas V sampa kelas VI	A. Judul 1. Kelebihan a. Judul penelitian sesuai dengan apa yang dibahas dalam penelitian. b. Judul tidak lebih dari 20 kata 2. Kekurangan: - B. Abstrak 1. Kelebihan: a. Abstrak sudah mencantumkan	1. Mencari hubungan antara teknologi social dan kualitas tdiur pada remaja awal 2. Desain penelitian ini menggunakan <i>cross-sectional study</i> 3. Penelitian ini untuk responden	1. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner atau survey <i>qualtrics</i> 2. Penelitian ini menggunakan rancangan <i>cross-sectional study</i> dan model regresi

kan, tujuan penelitian, metode penelitian, hasil penelitian, kesimpulan, dan kata kunci.	yang dipilih adalah anak remaja awal usia 11-14 tahun
--	--

2. Kekurangan:
Peneliti tidak mencantumkan latar belakang dan jumlah sampel dalam penelitian.

C. Pendahuluan

1. Kelebihan:
 - a. Pendahuluan telah menjelaskan alasan penelitian ini penting untuk dilakukan
-

-
- b. Prevelensi dalam penelitian sudah dijabarkan
 - 2. Kekurangan: Peneliti tidak mencatatkan kata pendahuluan dalam penelitiannya

D. Metode Penelitian

- 1. Kelebihan: Peneliti sudah desain penelitian, jumlah sampel yang digunakan dan teknik pengumpulan data serta waktu dan tempat penelitian
 - 2. Kekurangan:
-

Metode
penelitian tidak
mencantumkan
teknik sampling

E. Hasil

1. Kelebihan:
 - a. Hasil penelitian dijelaskan sesuai dengan tujuan penelitian.
 - b. Penyajian data sudah dalam bentuk tabel dan kalimat.
 2. Kekurangan:
 - a. Hasil dalam penelitian lebih banyak membahas mengenai kualitas tidur
-

-
- dibanding
dengan
pengguna
n gawai
 - b. Hasil dalam
penelitian
hanya
mencantumkan durasi
tidur saja
tidak ada
durasi
pengguna
n gawai

F. Pembahasan

1. Kelebihan:
 - a. Teori yang
dibahas
dalam
penelitian
saling
berhubunga
n dengan
apa yang
diteliti.
 - b. Peneliti
mencantumkan
-

kan
penelitian
lain untuk
mendukung
hasil
penelitiannya

2. Kekurangan: -

**G. Kesimpulan
dan Saran**

1. Kelebihan:

Peneliti
mencantumkan
rasa terimakasih
dalam
penelitian

2. Kekurangan:

Peneliti tidak
mencantumkan
kata kesimpulan
dan tidak
menjelaskan isi
kesimpulan
dalam
penelitian ini.

Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
Dimas Cahyo Wibowo, Della Wahyu Fitriani, Ananda Febina Kimresti, Alfian Ahkamsyah, Isna Sandria Nastiti, Syarifah Dwi Auliani, Siti Ermawati, Sabrina Rizki Andriani, Sulistiawati, Priyo Raharjo,(2020). Vol 1, No 2 Judul: <i>Description Of Gadget Addiction, Sleep Quality, And Students Learning Achievement At Sd Negeri 1 Sidodadi Lawang In 2019</i>	Mendeskripsikan Kecanduan Gadget, Kualitas Tidur, Dan Prestasi Belajar Anak Kelas 5 Dan 6 SD Negeri 1 Sidodadi Lawang. Metode Penelitian Deskriptif	Desain <i>description</i>	seluruh anak sekolah kelas 5 dan 6 SD Negeri 1 Sidodadi, berjumlah 96 anak dengan usia 11-12 tahun	A. Judul 1. Kelebihan a. Judul penelitian sesuai dengan apa yang dibahas dalam penelitian. b. Judul tidak lebih dari 20 kata c. Peneliti sudah mencantumkan tempat penelitian dan tahun penelitian 2. Kekurangan: - B. Abstrak 1. Kelebihan: Abstrak sudah mencantumkan,	1. Mendeskripsikan kecanduan gadget dan kualitas tidur anak remaja awal 2. Desain penelitian ini menggunakan desain <i>description</i> 3. Penelitian ini untuk responden yang dipilih adalah usia anak 11-12 tahun	1. Teknik pengumpulan data menggunakan Skala Ketergantungan Pintar, Kuesioner Indeks Kualitas Tidur <i>Pittsburgh</i> , dan rapor siswa 2. Penelitian ini menggunakan rancangan skala Likert, angket PSQI (<i>The Pittsburgh Sleep Quality Index</i>), dan rapor/nilai raport

tujuan
penelitian,
metode
penelitian, hasil
penelitian,
kesimpulan, dan
kata kunci.

2. Kekurangan: -

C. Pendahuluan

1. Kelebihan:

Prevelensi
dalam
penelitian sudah
dijabarkan
sedikit hanya
jumlah
penggunaan
gadget di dunia
tahun 2013 saja

2. Kekurangan:

Peneliti tidak
mencatumkan
alasan
penelitian ini
pening atau
tidak dalam
penelitian

D. Metode Penelitian

1. Kelebihan:
Peneliti sudah menjabarkan desain penelitian, jumlah sampel yang digunakan dan teknik pengumpulan data serta waktu dan tempat penelitian
2. Kekurangan:
Metode penelitian tidak mencantumkan usia responden hanya di cantumkan pada hasil penelitian saja

E. Hasil

1. Kelebihan:
-

-
- a. Hasil penelitian dijelaskan sesuai dengan tujuan penelitian.
 - b. Penyajian data sudah dalam bentuk tabel dan kalimat dari masing-masing penjelasan.
2. Kekurangan: -

G. Pembahasan

1. Kelebihan:
 - a. Teori yang dibahas dalam penelitian saling berhubungan dengan apa yang diteliti.
-

-
- b. Peneliti mencantumkan penelitian lain untuk mendukung hasil penelitiannya

2. Kekurangan: -

H. Kesimpulan dan Saran

1. Kelebihan:

- a. Isi kesimpulan simple dan jelas hanya menyimpulkan dari hasil keseluruhan saja
 - b. Peneliti mencantumkan rasa terimakasih
-

- dalam penelitian
2. Kekurangan: Peneliti tidak mencantumkan saran bagi anak remaja, orang tua dan perawat kesehatan.

Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan
Agustin J Nanda De Niro, Annisa Pawitra, Novia Nurul Faizah, Rendra Dwi Putra, Veikha Fakhriya Arfiputri, Renata Viola Sihombing, Shabrina Noor Rachmi, Djohar Nuswantoro, Ledy Martha, (2020). Vol 1, No 2	Menganalisis Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Anak Kelas 4-6 SDN 01 Srigading Lawang	Observasional analitik Dengan pendekatan <i>design cross-sectional study</i>	Kelas 4-6 SDN 01 Srigading Lawang. Sebanyak 126 siswa lebih dari 130 siswa dilibatkan dengan usia 10-12 tahun	A. Judul 1. Kelebihan: <ol style="list-style-type: none"> a. Judul penelitian sesuai dengan apa yang dibahas dalam penelitian b. Judul tidak lebih dari 20 kata c. Tempat penelitian, sampel 	1. Mencari Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Kualitas Tidur 2. Desain penelitian ini menggunakan metode observasional analitik dengan pendekatan	1. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel total. Data yang terkumpul ditelaah, disajikan secara deskriptif, dan disajikan
Judul: <i>Corelation Of Gadgets Addiction With Sleep Quality In 4th – 6th Grade Students at SDN</i>						

01 Srigading Lawang In
2019

- | | | |
|---|---|--|
| <p>penelitian dan tahun penelitian dicantumkan dalam judul</p> <p>2. Kekurangan: -</p> <p>B. Abstrak</p> <p>1. Kelebihan:
Abstrak sudah mencantumkan latar belakang, metode penelitian, jumlah sampel, hasil penelitian, kesimpulan, dan kata kunci.</p> <p>2. Kekurangan:
Isi penelitian dari abstrak ini tidak menyantumkan jumlah usia hanya menyantumkan pada kelas,</p> | <p>desain <i>cross-sectional study</i></p> <p>3. Penelitian ini untuk responden yang dipilih adalah usia anak 10-12 tahun</p> | <p>dalam bentuk tabel.</p> <p>2. Teknik ini menggunakan rancangan skala <i>Likert</i> dan <i>PSQI (Indeks Kualitas Tidur Pittsburgh)</i></p> |
|---|---|--|
-

jumlah populasi dan hanya mencantumkan dalam hasil penelitian saja.

C. Pendahuluan

1. Kelebihan:

Peneliti hanya memaparkan dampak dari penggunaan gadget saja

2. Kekurangan:

- a. Durasi kualitas tidur belum dijabarkan dalam penelitian
 - b. Tipe kualitas tidur belum dijelaskan dalam pendahuluan penelitian
-

D. Metode Penelitian

1. Kelebihan:
Metode penelitian sudah mencantumkan desain penelitian, jumlah populasi, waktu penelitian teknik sampling, jumlah sampel yang digunakan dan teknik pengumpulan data
2. Kekurangan: -

E. Hasil

1. Kelebihan:
 - a. Hasil penelitian dijabarkan secara detail sesuai dengan
-

tujuan
penelitian.

- b. Penyajian data sudah dalam bentuk tabel dan kalimat.

2. Kekurangan: -

F. Pembahasan

1. Kelebihan:

- a. Teori yang dibahas dalam penelitian saling berhubungan dengan apa yang diteliti.
 - b. Pembahasan sudah tepat berkaitan dengan tujuan penelitian.
 - c. Penelitian mencantumkan
-

kan hasil
penelitian
orang lain
untuk
mendukung
hasil
penelitiannya

2. Kekurangan: -

G. Kesimpulan dan Saran

1. Kelebihan:

Isi kesimpulan
penelitian ini
adalah singkat
dan jelas.

2. Kekurangan:

a. Isi saran
tidak
dicantumkan untuk
perawat
atau petugas
kesehatan
lainnya

b. Rekomendasi penelitian

							selanjutnya tidak dijelaskan secara rinci apa yang harus diteliti
Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Metode	Sampel	Temuan	Kesamaan	Keunikan	
Irwina Angelia Silvanasari, Hella Meldy Tursina, (2021). Judul: <i>Poor Sleep Quality Differences Among Adolescents With Smartphone Addiction Compared To Adolescents Without Smartphone Addiction</i>	Mengetahui Perbedaan Skor Kualitas Tidur Yang Buruk Antara Remaja Yang Kecanduan Penggunaan Smartphone Dengan Remaja Yang Tidak Kecanduan Penggunaan Telepon Pintar. M	Desain observasional analitik dengan pendekatan cross sectional	SMP Negeri Jenggawah, Jember, Jawa Timur. Populasi sasaran penelitian ini adalah 280 remaja kelas VII SMP. Sebanyak 165 peserta direkrut dalam penelitian	A. Judul 1. Kelebihan: a. Judul penelitian sesuai dengan apa yang akan dibahas dalam penelitian. b. Judul tidak lebih dari 20 kata 2. Kekurangan: Peneliti tidak mencantumkan tempat penelitian dalam judul	1. Mencari hubungan antara variable independen yaitu kecanduan smartphone varoabel dependen yaitu kualitas tidur yang buruk 2. Responden yang dipilih dalam penelitian ini yaitu	1. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling sebagai metode pengambilan sampel 2. Penelitian ini menggunakan rancangan desain observasional dengan pendekatan	

B. Abstrak	anak remaja awal usia 12-14 tahun	<i>cross-sectional</i> dan menggunakan instrumen <i>Pittsburgh Sleep Quality Index</i> (PSQI), dan <i>Addiction Scale: Short Version</i> (SAS-SV)
1. Kelebihan: Abstrak sudah mencantumkan, latar belakang, tujuan penelitian, metode penelitian, jumlah sampel, hasil penelitian, kesimpulan, dan		
2. Kekurangan: -		
C. Pendahuluan		
1. Kelebihan: Peneliti mencantumkan hasil penelitian orang lain untuk menguatkan penelitiannya		
2. Kekurangan: a. Pendahuluan tidak menjelaskan alasan		

-
- penelitian ini penting untuk dilakukan
 - b. Prevalensi tidak dijelaskan dengan lengkap dalam pendahuluan

D. Metode Penelitian

1. Kelebihan:
 - a. Peneliti sudah menjabarkan desain penelitian, jumlah sampel yang digunakan dan teknik pengumpulan data serta waktu dan
-

-
- tempat penelitian
 - b. Peneliti mencantumkan nomor persetujuan etik penelitian dalam metode penelitian
 - 2. Kekurangan: Peneliti belum mencantumkan usia sampel responden dalam metode penelitian hanya di table hasil saja

E. Hasil

- 1. Kelebihan:
 - a. Hasil penelitian dijabarkan secara detail sesuai
-

-
- dengan tujuan penelitian
 - b. Penyajian data sudah dalam bentuk tabel dan kalimat dari masing-masing penjelasan.
2. Kekurangan: -

F. Pembahasan

1. Kelebihan:
- a. Teori yang digunakan dalam penelitian ini saling berkaitan dengan apa yang diteliti
 - b. Pembahasan sudah mencantumkan hasil dari penelitian sebelumnya
-

untuk
mendukung
hasil
penelitian
tersebut

- c. Pembahasan
sudah sesuai
dengan
tujuan
penelitian

2. Kekurangan: -

G. Kesimpulan dan Saran

1. Kelebihan:
Kesimpulan
dalam penelitian
ini singkat padat,
dan jelas.
2. Kekurangan:
Peneliti tidak
mencantumkan
saran bagi
remaja, dan bagi
perawat anak
-

Tabel 3. 2 Deskripsi topik dalam artikel penelitian yang relevan

A. Topik: Karakteristik responden pada remaja awal

No	Penulis, Tahun dan Judul	Deskripsi topik / issue yang sedang direview
1.	Armaya Jarmi, Sri Intan Rahayuningsih, (2017). Vol 2, No 3 Judul: Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja	Mayoritas pengguna gawai adalah remaja rentan usia 13 tahun. Remaja usia 13 tahun adalah remaja awal. Dominan jenis kelamin responden adalah perempuan dengan frekuensi sebanyak 53 orang (57,6%) Ciri-ciri remaja awal antara lain minat terhadap kehidupan sehari-hari keinginan untuk belajar dan bersikap ke kanak-kanak.
2.	Yupi Supartini, Puput Dwi Martiana, Titi Sulastri, (2021). Vol 6, No 1 Judul: Dampak Kecanduan Smartphone Terhadap Kualitas Tidur Siswa SMP	Analisis karakteristik gender dengan usia 12-14 tahun menunjukkan bahwa mayoritas pengguna gawai adalah remaja laki-laki, yaitu sebanyak 59 siswa (52,7%). Namun bagi sebagian besar remaja putri, kualitas tidur yang buruk (46%) lebih tinggi dibandingkan dengan remaja laki-laki (35,6%)
3.	Agustin J Nanda De Niro, Annisa Pawitra, Novia Nurul Faizah, Rendra Dwi Putra,	Jumlah sampel sekitar 126 responden. Karakteristik responden ini kebanyakan laki-laki, berusia antara 10-12 tahun, 65 laki-laki (51,6%),

Veikha Fakhriya Arfiputri, aktivitas yang sering dilakukan adalah menonton video (32,8%) dan bermain game (29,5%). Rata-rata lama penggunaan perangkat adalah sekitar 1-6 jam, yang merupakan persentase dari 109 orang (2020).

Judul:

Corelation Of Gadgets Addiction With Sleep Quality In 4th – 6th Grade Students at SDN 01 Srigading Lawang In 2019

-
4. Dimas Cahyo Wibowo, Della Wahyu Fitriani, Ananda Febina Kimresti, Alfian Ahkami, Isnandria Nastiti, Syarifah Dwi Auliani, Siti Ermawati, Sabrina Rizki Andriani, Sulistiawati, Priyo Raharjo,(2020).

Vol 1, No 2

Judul:

Karakteristik responden penelitian ini didominasi oleh remaja laki-laki sebanyak 54 orang (56,3%) dengan rentang usia 11-12 tahun. Mayoritas responden sudah memiliki smartphone sendiri, yaitu sebanyak 67 orang (69,8%). Sementara itu untuk tingkat kecanduan smartphone rendah berjumlah 21 orang (21,9%), sedang sebanyak 72 orang (75,0%), dan tinggi sebanyak 3 orang (3,1%). Kemudian kualitas tidur memiliki responden dengan tingkat baik sebanyak 23 orang

Description Of Gadget (24,0%), dan tingkat kualitas tidur kurang baik *Addiction, Sleep Quality, And* sebanyak 73 orang (76%).

Students Learning Achievement

At Sd Negeri 1 Sidodadi

Lawang In 2019

5. Shahibatul Hablaini, Raja Sebagian besar kategori penggunaan gawai
Fitrina Lestari, Sekani Niriyah, terbanyak pada usia 12 tahun dengan jenis
(2020) kelamin perempuan 80 responden (53,3%).
Volume 4. No.1 Kegiatan pemakaian pada gawai tersebut
dominan dengan bermain game.

Vol 4. No.1

Judul:

Hubungan Penggunaan Gadget

Dengan Kuantitas Dan Kualitas

Tidur Pada Anak Sekolah

(Kelas Iv Dan V) Di Sd Negeri

182 Kota Pekanbaru

6. Irwina Angelia Silvanasari, Karakteristik jenis kelamin yang cenderung lebih
Hella Meldy Tursina, (2021) banyak dalam penggunaan gawai yaitu
perempuan dengan jumlah 51,5% dari peserta,
Judul: persentase yang lebih banyak daripada laki-laki.
-

*Poor Sleep Quality Differences
Among Adolescents With
Smartphone Addiction
Compared To Adolescents
Without Smartphone Addiction*

7. Yofani Laurintia, Agustine Mahardika, A. A. A. Niti Wedayan, (2019).
Vol 8(4):12-17
- Judul:**
Hubungan tingkat Kecanduan Gadget dengan Kualitas Tidur pada Siswa SDN 7 Mataram di Kota Mataram dan SDN 1 Gunungsari di Kabupaten Lombok Barat
- Penelitian ini memiliki rentang usia 9-12 tahun dengan usia terbanyak 11 tahun. Jenis kelamin pada karakteristik penggunaan gawai didapatkan pada anak remaja laki-laki 53,8%. Presentase tertinggi durasi pemakaian gawai kurang dari 2 jam pemakaian selama sehari sebanyak 71,2%.
-
8. Cory Febrina & Rina Mariyana, (2020).
Vol. 3, No. 3
- Judul:**
Hubungan Karakteristik Remaja dengan Tingkat
- Tingkat ketergantungan pada penggunaan gawai terbanyak mayoritas kategori laki-laki sebanyak 70 responden dengan usia 12-13 tahun.
- Hal ini didasari oleh kebiasaan remaja putri untuk bersosialisasi dan mengakses media sosialMelalui ponsel pintar, seperti mengakses Facebook, WhatsApp, Instagram, fungsi-fungsi
-

Kecanduan Gadget di Kota ini memberi remaja kemampuan untuk Bukittinggi mengeksplorasi diri dan sejarah mereka di antara teman sebayanya. Sementara itu, remaja laki-laki cenderung menggunakan smartphone atau gadget sebagai sarana bermain game online akan menyukai 1 atau 2 jenis game dalam game online.

9. Angélick Schweizer, Andre Berchtold, Yara Barrense-Dias, Christina Akre, Joan-Carles Suris, (2017). Karakteristik remja awal pada penelitian ini mayoritas anak remaja perempuan usia 14 tahun dari siswa kelas 8 dengan banyaknya responden anak 591

Judul:

Adolescents With A Smartphone

Sleep Less Than Their Peers

-
10. Linda Charmaraman, Ph.D, Amanda M. Richer, M.A, Elana Pearl Ben-Joseph, M.D., M.P.H., and Elizabeth B. Klerman, M.D., Ph.D, (2021). Karakteristik anak remaja awal pada penelitian ini adalah dari 4 sekolah AS Timur Laut sebanyak 772 siswa mayoritas perempuan dari siswa kelas 6 (33%), kelas 7 (35%) dan kelas 8 (32%).

Judul:

Quantity, Content, and Context

Matter: Associations Among

*Social Technology Use and
Sleep Habits in Early
Adolescents*

B. Topik: Durasi penggunaan gawai pada remaja awal

No	Penulis, Tahun dan Judul	Deskripsi topik / issue yang sedang direview
1.	Shahibatul Hablaini, Raja Fitrina Lestari, Sekani Niriayah, (2020). Vol 4. No.1 Judul: Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kuantitas Dan Kualitas Tidur Pada Anak Sekolah (Kelas Iv Dan V) Di Sd Negeri 182 Kota Pekanbaru	Buruknya penggunaan gadget pada anak disebabkan oleh intensitas penggunaan gadgetnya. Lebih dari 1 jam dan anak menggunakan gadget untuk berbagai fungsi, seperti browsing, bermain <i>game online</i> bahkan media sosial menggunakan gadget. Anak usia sekolah mudah kecanduan menggunakan gadget, karena rasa ingin tahunya yang sangat tinggi, dan anak usia sekolah merupakan masa transisi menuju remaja sehingga setiap aktivitas anak membutuhkan kontrol orang tua.
2.	Yofani Laurintia, Agustine Mahardika, A. A. A. Niti Wedayani, (2019). Vol 8 (4):12-17	Durasi penggunaan gadget pada usia 9-12 tahun ini tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan kualitas tidur yaitu kurang dari 2 jam per hari disebabkan mampu mengontrol waktu penggunaan hari itu dan pengawasan orang tua mengharuskan

-
- Judul:** anak-anak mereka untuk tidur dan berhenti menggunakan gadget pada waktu tidur
- Hubungan tingkat Kecanduan Gadget dengan Kualitas Tidur pada Siswa SDN 7 Mataram di Kota Mataram dan SDN 1 Gunungsari di Kabupaten Lombok Barat
-
3. Yupi Supartini, Puput Dwi Martiana, Titi Sulastri, (2021). Vol 6, No 1
- Judul:** Kecanduan *smartphone* berdampak negatif bagi kesehatan, antara lain ketidaknyamanan fisik akibat penggunaan *smartphone* secara berlebihan, seperti sakit kepala, sakit mata, dan ketidaknyamanan telinga dengan durasi ≥ 4 jam 17 menit dalam sehari.
- Dampak Kecanduan Smartphone Terhadap Kualitas Tidur Siswa SMP
-
4. Cory Febrina & Rina Mariyana, (2020). Vol. 3, No. 3
- Judul:** Penggunaan gadget umumnya digunakan di jejaring sosial dan game online, terutama pada kelompok remaja laki-laki, termasuk 3 orang Menyatakan penggunaan *smartphone* untuk memenuhi kebutuhan subjek. Gadget umumnya digunakan lebih dari 2 jam sehari, terutama untuk remaja laki-laki Gunakan gadget untuk bermain game online saat berkumpul atau bersama teman-teman.
-

-
5. Armaya Jarmi, Sri Intan Rahayuningsih, (2017).
Vol 2, No 3
- Judul:**
Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja
- Remaja yang menggunakan gadget pada malam hari dan sebelum tidur dapat mempengaruhi kualitas tidur, karena menunda waktu tidur dan menyulitkan remaja untuk mulai tertidur. Jika waktu sebelum tidur digunakan untuk aktivitas menggunakan gadget maka waktu sebelum tidur dapat melebihi 30 menit. Selain itu menurut data demografi responden mendapatkan memiliki dan gunakan 1 unit gadget agar remaja lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan gadget.
-
6. Agustin J Nanda De Niro, Annisa Pawitra, Novia Nurul Faizah, Rendra Dwi Putra, Veikha Fakhriya Arfiputri, Renata Viola Sihombing, Shabrina Noor Rachmi, Djohar Nuswantoro, Ledy Martha, (2020).
- Judul:**
Corelation Of Gadgets Addiction With Sleep Quality In 4th – 6th Grade Students at
- Kegiatan remaja awal yang selalu dilakukan yaitu menonton video sebagian besar dilakukan oleh subjek laki-laki. Anak laki-laki lebih cenderung mengunggah video secara online dan menggunakan gawai nya untuk bermain game online serta mengakses situs video seperti youtube. Sementara perempuan lebih sering berbagi video dan berkomunikasi seperti mengobrol. Durasi yang dibutuhkan dalam pemakaian gawai berkisar antara 1-2 jam atau 3-4 jam tetapi kepuasan yang didapat dari waktu pemakaian tersebut biasanya merasa kurang, maka durasi penggunaan akan di tambah
-

SDN 01 Srigading Lawang In 2019	sehingga menyebabkan kecanduan gawai pada remaja.
------------------------------------	---

7. Irwina Angelia Silvanasari, Hella Meldy Tursina, (2021)	Sebagian besar remaja yang menggunakan gawai selama 1 jam sebelum tidur atau menggunakannya di tempat tidur mengalami gangguan kemampuan untuk tertidur
Judul:	
<i>Poor Sleep Quality Differences Among Adolescents With Smartphone Addiction Compared To Adolescents Without Smartphone Addiction</i>	

8. Dimas Cahyo Wibowo, Della Wahyu Fitriani, Ananda Febina Kimresti, Alfian Ahkami, Isna Sandria Nastiti, Syarifah Dwi Auliani, Siti Ermawati, Sabrina Rizki Andriani, Sulistiawati, Priyo Raharjo,(2020).	Kecanduan gawai pada penelitian ini memang tidak mencantumkan durasi penggunaan gawai tersebut tetapi hanya mencantumkan jumlah kecanduan gawai yang paling banyak pada remaja laki – laki sekitar 72 responden (75%)
Judul:	
<i>Description Of Gadget Addiction, Sleep Quality, And Students Learning Achievement</i>	

At Sd Negeri 1 Sidodadi

Lawang In 2019

9. Angélick Schweizer, Andre Berchtold, Yara Barrense-Dias, Christina Akre, Joan-Carles Suris, (2017). Siswa yang menggunakan gawai pada penelitian ini memiliki aktivitas saat bermain pada hari-hari sekolah ataupun pada hari libur sekolah serta pada penelitian ini tidak mencantumkan hasil durasi penggunaan gawai tersebut tetapi hanya membahas penggunaan gawai pada durasi kualitas tidur siswa.

Judul:

Adolescents With A

Smartphone Sleep Less Than

Their Peers

-
10. Linda Charmaraman, Ph.D, Amanda M. Richer, M.A, Elana Pearl Ben-Joseph, M.D., M.P.H., and Elizabeth B. Klerman, M.D., Ph.D, (2021). Aktivitas anak remaja awal dalam penelitian ini adalah dengan menonton *youtube* bersosial media dan hiburan lainnya, tetapi dalam penelitian ini hanya membahas aktivitas penggunaan gawai dengan durasi kualitas tidur anak remaja hal ini tidak ada bahasan mengenai waktu durasi menggunakan gawai.

Judul:

Quantity, Content, and Context

Matter: Associations Among

Social Technology Use and

Sleep Habits in Early

Adolescents

C. Topik: Kualitas tidur pada remaja awal

No	Penulis, Tahun dan Judul	Deskripsi topik / issue yang sedang direview
1.	<p>Shahibatul Hablaini, Raja Fitriana Lestari, Sekani Niriyah, (2020). Vol 4. No.1</p> <p>Judul: Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kuantitas Dan Kualitas Tidur Pada Anak Sekolah (Kelas IV Dan V) Di Sd Negeri 182 Kota Pekanbaru</p>	<p>Berdasarkan kualitas tidur buruk pada remaja didaparkan sebanyak 139 orang (92,7%). Kualitas tidur buruk pada anak usia sekolah dapat disebabkan oleh banyak faktor. Perhatian khusus perlu diberikan untuk memenuhi kualitas tidur anak, karena ini merupakan kondisi penting untuk kesehatan. Penting untuk aktivitas sehari-hari seperti anak kecil, perlu dibatasi penggunaan gadget untuk meningkatkan kualitas tidur anak. Jika kualitas tidur baik, tubuh akan selalu sehat dan bugar, bersemangat untuk beraktivitas di siang hari.</p>
2.	<p>Agustin J Nanda De Niro, Annisa Pawitra, Novia Nurul Faizah, Rendra Dwi Putra, Veikha Fakhriya Arfiputri, Renata Viola Sihombing, Shabrina Noor Rachmi, Djohar</p>	<p>Hasil yang didapat dari kualitas tidur dalam penelitian ini adalah sebanyak 64 siswa (54,5%). Ada banyak faktor yang mempengaruhi kualitas tidur, namun faktor gaya hidup yang terbukti mempengaruhi pengaturan tidur pada anak dan remaja antara lain penggunaan teknologi modern,</p>

Nuswantoro, Ledy Martha, menyebabkan paparan cahaya dan iritasi, (2020).

begadang dan konsumsi zat meningkatkan kesadaran (misalnya, kafein) regulasi fisiologis

Judul: yang mempengaruhi kesadaran dan tidur; waktu

Corelation Of Gadgets makan, semua aspek lingkungan fisik (Misalnya

Addiction With Sleep Quality In kualitas udara) menghalangi tidur; dan prioritas

4th – 6th Grade Students at tidur rendah.

SDN 01 Srigading Lawang *In*

2019

3. Yupi Supartini, Puput Dwi Kualitas tidur dipengaruhi oleh bermacam

Martiana, Titi Sulastri, (2021). aspek, termasuk aspek fisiologis serta

Vol 6, No 1

psikologis. Berdasarkan aspek fisiologis, pergantian hormonal sepanjang siklus haid pada

Judul: wanita mempengaruhi ritme sirkadian serta

Dampak Kecanduan formasi tidur yang kerap menimbulkan terjadi

Smartphone Terhadap Kualitas kendala tidur dan memperparah kualitas tidur

Tidur Siswa SMP yang kurang baik. Hasil yang didapat dalam

kualitas tidur yang buruk adalah 70,5%. Tidak

hanya itu, pergantian hormonal semacam

depresi, kecemasan, serta perasaan mudah

tersinggung pada wanita bisa menimbulkan

penyusutan kualitas tidur. Berkenaan dengan

aspek psikososial, wanita cenderung lebih rentan terhadap stressor.

4. Dimas Cahyo Wibowo, Della Wahycory Fitriani, Ananda Febina Kimresti, Alfah Ahkami, Isna Sandria Nastiti, Syarifah Dwi Auliani, Siti Ermawati, Sabrina Rizki Andriani, Sulistiawati, Priyo Raharjo,(2020).
Vol 1, No 2
- Kualitas tidur yang buruk dalam penelitian ini memiliki hasil 73 orang dengan presentase 76%. Tidur ialah salah satu mekanisme untuk memulihkan otak. Tidur juga membantu otak buat pulih serta beregenerasi. Sepanjang tidur kita, otak bisa memproses informasi, mengkonsolidasikan ingatan, serta memungkinkan kita buat belajar dan berperan secara efektif sepanjang

Judul:

Description Of Gadget Addiction, Sleep Quality, And Students Learning Achievement At Sd Negeri 1 Sidodadi Lawang In 2019

-
5. Yofani Laurintia, Augustine Mahardika, A. A. A. Niti Wedayani, (2019).
Vol 8 (4):12-17
- Kualitas tidur dalam penelitian ini menunjukkan kualitas tidur baik dengan hasil yang didapat 76 orang (73,1%). Kualitas tidur baik pada responden dikarenakan adanya pengawasan orang tua yang mengharuskan anaknya tidur
-

<p>Judul:</p> <p>Hubungan tingkat Kecanduan Gadget dengan Kualitas Tidur pada Siswa SDN 7 Mataram di Kota Mataram dan SDN 1 Gunungsari di Kabupaten Lombok Barat</p>	<p>dan menghentikan penggunaan gadget pada waktu sebelum tidur.</p>
---	---

<p>6. Cory Febrina & Rina Mariyana, (2020). Vol. 3, No. 3</p> <p>Judul:</p> <p>Hubungan Karakteristik Remaja dengan Tingkat Kecanduan Gadget di Kota Bukittinggi</p>	<p>Hasil yang diperoleh dalam penelitian kualitas tidur ini memiliki hubungan dengan nilai ($r=0,217$). Waktu pemakaian gawai setelah bangun tidur adalah 118,8 menit, gawai merupakan salah satu bagian terpenting bagi kehidupan seseorang. Perasaan membutuhkan dan ketergantungan cukup kuat sehingga hal pertama ketika anda bangun, pikiran Anda adalah alat kecil banyaknya acara, pengumuman, dan iklan serta berbagai fungsi yang dapat digunakan untuk menciptakan rasa kebutuhan dan ketergantungan yang cukup kuat sehingga hal pertama yang anda ingat saat bangun tidur adalah gawai.</p>
---	--

<p>7. Irwina Angelia Silvanasari, Hella Meldy Tursina, (2021).</p>	<p>Penggunaan gawai secara berlebihan dapat menimbulkan kecemasan yang pada akhirnya</p>
--	--

	berujung pada gangguan tidur pada remaja.
Judul:	Remaja yang mengalami gangguan tidur akibat
<i>Poor Sleep Quality Differences Among Adolescents With Smartphone Addiction Compared To Adolescents Without Smartphone Addiction</i>	penggunaan teknologi yang berlebihan cenderung mengantuk dan sulit berkonsentrasi di siang hari. Aspek penting dari kecanduan smartphone wanita adalah aplikasi multimedia, penggunaan jejaring sosial, depresi, kecemasan, dan kualitas tidur yang buruk. Rata-rata skor kualitas tidur buruk adalah 6,93 dengan standat deviasi 1.156
<hr/>	
8.	Hasil yang didapat dalam nilai kualitas tidur
Angélick Schweizer, Andre Berchtold, Yara Barrense-Dias, Christina Akre, Joan-Carles Suris, (2017).	penelitian ini adalah (pemilik, $7,28 \pm 0,09$ jam; bukan pemilik, $8,0 \pm 0,20$ jam; $P = 0,002$) karena dalam penelitian ini peneliti meneliti berdasarkan kepemilikan dan non kepemilikan gawaidengan kualitas tidur. Kurang tidur dapat mempengaruhi kesehatan dan kesejahteraan.
Judul:	Beberapa penelitian menunjukkan bahwa
<i>Adolescents With A Smartphone Sleep Less Than Their Peers</i>	selama ini mengurangi waktu tidur, bahkan selama 1 jam, akan berdampak negatif pada perkembangan remaja.

-
- Tidur tampaknya menjadi penting selama kematangan otak, yang merupakan karakteristik masa remaja
-
9. Linda Charmaraman, Ph.D, Amanda M. Richer, M.A, Elana Pearl Ben-Joseph, M.D., M.P.H., and Elizabeth B. Klerman, M.D., Ph.D, (2021). Hasil yang didapat dari kualitas tidur penelitian ini dapat mempengaruhi remaja yang mengaku kurang tidur karena tidak bisa menghentikan aktivitas online, tonton videonya *youtube* sebelum tidur dikaitkan dengan waktu tidur yang lebih lambat, dan waktu tidur yang berkurang. Memeriksa media sosial sebelum tidur dikaitkan dengan waktu tidur yang lebih lambat.
- Judul:** *Quantity, Content, And Context Matter: Associations Among Social Technology Use And Sleep Habits In Early Adolescents*
-
10. Armaya Jarmi, Sri Intan Rahayuningsih, (2017). Nilai pada kualitas tidur buruk dalam penelitian ini didapatkan sebanyak 37 orang 74%. Ketika remaja menggunakan gawai di malam hari ini mempengaruhi kualitas sebelum tidur, karena menyebabkan remaja menunda waktu tidur dan sulit untuk mulai tertidur. Dikarenakan otak menerima rangsangan eksternal berupa suara, cahaya dan getaran dari gawai, kemudian otak
-

mengirimkan sinyal-sinyal tersebut yang dapat mengaktifkan RAS sehingga menyebabkan remaja tidur nyenyak di malam hari. Jika situasi ini berlanjut dalam situasi lama akan mengganggu kualitas tidur remaja

D. Topik: Hubungan penggunaan gawai dengan kualitas tidur pada remaja awal

No	Penulis, Tahun dan Judul	Deskripsi topik / issue yang sedang direview
1.	Linda Charmaraman, Ph.D, Amanda M. Richer, M.A, Elana Pearl Ben-Joseph, M.D., M.P.H., and Elizabeth B. Klerman, M.D., Ph.D, (2021). Judul: <i>Quantity, Content, And Context Matter: Associations Among Social Technology Use And Sleep Habits In Early Adolescents</i>	Hasil yang didapat dalam penelitian ini $< .05$; $**p < .01$. Wanita lebih rentan terhadap hubungan yang dimediasi tidur antara pemakaian media sosial yang sering dan hasil kesehatan dari pada remaja laki-laki. Walaupun remaja mengawali pemakaian teknologi sosial pada umur yang lebih muda, riset sebagian besar berfokus pada anak muda yang lebih tua. Oleh sebab itu kami sudah memilih untuk kesenjangan pengetahuan dengan menyelidiki ikatan antara frekuensi teknologi sosial, konten, serta konteks yang

bisa pengaruhi waktu serta durasi tidur pada malam sekolah pada remaja awal umur 11-14 tahun. Hasil penelitian membuktikan Kuantitas pemakaian teknologi sosial (seperti, memeriksa media sosial, perilaku internet bermasalah, pemakaian seluler), konten yang dilihat (seperti, video emosional ataupun kekerasan, perilaku berisiko), dan konteks sosial (seperti, perilaku sebelum tidur, memulai media sosial pada usia dini) sangat signifikan berhubungan dengan durasi tidur yang lebih lambat dan jam tidur yang lebih sedikit pada malam sekolah.

-
2. Yupi Supartini, Puput Dwi Martiana, Titi Sulastri, (2021).
Vol 6, No 1
- Judul:** Dampak Kecanduan Smartphone Terhadap Kualitas Tidur Siswa SMP
- Penggunaan gadget dengan kualitas tidur akan mempengaruhi motivasi belajar, penurunan konsentrasi serta emosional. Sedangkan hasil riset menampilkan bahwa nilai dengan ($p=0,938 \alpha = < 0.05$), terdapat hubungan yang signifikan antara jenis kelamin dan kecanduan gadget dengan kualitas tidur, tetapi tidak terdapat hubungan yang signifikan antara umur dengan kualitas tidur
-

-
3. Armaya Jarmi, Sri Intan Menurut para peneliti, tidur fisiologis diatur dalam RAS (sistem aktivasi retikulus) dan BSR (zona sinkronisasi bulbar). Namun ketika remaja menggunakan gawai, otak menerima rangsangan eksternal berupa suara, cahaya dan getaran dari gawai, kemudian otak mengirimkan sinyal-sinyal tersebut yang dapat mengaktifkan RAS sehingga menyebabkan remaja tidur nyenyak di malam hari. Jika keadaan ini berlangsung lama akan mengganggu kualitas tidur remaja. Seperti yang kita ketahui bersama, hasil uji statistik ($p=,000 < a=0,05\%$). terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget, lama penggunaan gadget, aktivitas penggunaan gadget, dan kualitas tidur pada remaja.
- Judul:** Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja
-
4. Agustin J Nanda De Niro, Annisa Pawitra, Novia Nurul Faizah, Rendra Dwi Putra, Veikha Fakhriya Arfiputri, Renata Viola Sihombing, Shabrina Noor Remaja awal belajar dengan mengamati apa yang dicoba orang lain. Mereka belajar meniru, setelah itu secara kognitif mempresentasikan sikap orang lain serta mengambil sikap orang tersebut. Proses ini dapat jadi faktor kecanduan smartpone
-

Rachmi, Djohar Nuswantoro, pengguna. Kecanduan gawai mempunyai korelasi yang signifikan pada kualitas tidur, Ledy Martha, (2020).

Judul: dengan demikian hasil penilaian ini adalah korelasi $r=0,286$ yang menunjukkan tingkat korelasi yang lemah yang terdapat hubungan *Corelation Of Gadgets Addiction With Sleep Quality In 4th – 6th Grade Students at SDN 01 Srigading Lawang In 2019* signifikan dengan hubungan yang rendah antara kecanduan gawai dengan kualitas tidur pada anak kelas 4-6 SDN 01 Sigading Lawang.

-
5. Febrina, Cory ; Rina, 2020) Cory Penggunaan gawai dengan kualitas tidur Febrina & Rina Mariyana, remaja awal ini dapat mempengaruhi motivasi (2020). belajar dan kesehatan anak karena remaja dalam penelitian ini selalu bersosialisasi menggunakan gawai dengan fitur *whatsapp, facebook, instagram* untuk bereksplorasi pada Vol. 3, No. 3 kalangana sebayannya. Hal ini dapat meningkatkan aktifitas berlebih sehingga dapat menimbulkan rasa penasaran dalam penggunaan gawai dan ketergantungan yang cukup kuat sehingga kualitas tidur yang dibutuhkan sangat kurang. Dengan itu Hasil dan pembahasan diperoleh nilai (*P value 0,01*) ada hubungan signifikan antara durasi bangun
-

-
- tidur dengan penggunaan gadget terhadap tingkat kecanduan gadget pada remaja dengan hasil (P value 0,013).
-
6. Yofani Laurintia, Agustine Mahardika, A. A. A. Niti Wedayani, (2019). **Judul:** Hubungan tingkat Kecanduan Gadget dengan Kualitas Tidur pada Siswa SDN 7 Mataram di Kota Mataram dan SDN 1 Gunungsari di Kabupaten Lombok Barat
- Tingkat kecanduan gawai responden cenderung terletak pada tingkat risiko rendah dan kualitas tidur responden cenderung baik. Tingkatan risiko rendah kecanduan gawai pada responden disebabkan sebagian besar responden penelitian ini telah mampu mengendalikan durasi pemakaian gawai selama satu hari dengan baik. Kualitas tidur baik pada responden disebabkan terdapatnya pengawasan orang tua yang mewajibkan anaknya tidur dan menghentikan penggunaan gawai pada waktu saat sebelum tidur. Hasil dari penelitian ini menunjukkan nilai uji korelasi yang di dapat ($p= 0,205$) ($r=0,293$) Hal ini dapat menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara tingkat kecanduan gawai.
-
7. Shahibatul Hablaini , Raja Fitriana Lestari, Sekani Niriyah, (2020). Vol 4. No.1
- Remaja yang mempunyai kualitas tidur yang kurang baik bisa diakibatkan oleh aspek seperti pemakaian gawai. Pemakaian gawai yang berlebihan dan apabila terus di biarkan anak
-

<p>Judul:</p> <p>Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kuantitas Dan Kualitas Tidur Pada Anak Sekolah (Kelas Iv Dan V) Di Sd Negeri 182 Kota Pekanbaru</p>	<p>memakai gawai tersebut hendak berakibat kurang baik pada kesehatan anak, hal ini perlu pengawasan yang ketat untuk orang tua dalam memberikan anak suatu gawai. Hasil nilai dalam penggunaan gawai dengan kualitas tidur ini yaitu ($P=0,041 < 0,05$). Dengan ini terdapat hubungan penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada anak sekolah</p>
<p>8. Irwina Angelia Silvanasari, Hella Meldy Tursina, (2021).</p> <p>Judul:</p> <p><i>Poor Sleep Quality Differences Among Adolescents With Smartphone Addiction Compared To Adolescents Without Smartphone Addiction</i></p>	<p>Pemakaian gawai cenderung dengan kebiasaan remaja di media sosial atau, messenger untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Remaja dengan ketergantungan gawai mempunyai nilai kualitas tidur yang lebih buruk dibandingkan dengan teman-teman mereka tanpa ketergantungan gawai. Hasil uji statistik yang didapat $p < alpha (0,000 < 0,05)$ berarti pada tingkat kepercayaan 95% terlihat ada perbedaan skor kualitas tidur yang buruk</p>
<p>9. Angélick Schweizer, Andre Berchtold, Yara Barrense-Dias, Christina Akre, Joan-Carles Suris, (2017).</p>	<p>Pemakaian gawai di malam hari dapat meningkatkan gairah mental, emosional, atau fisiologis yang terkait dengan bermain gamer atau interaksi sosial melalui SMS, <i>Facebook</i>, dan lain-lain. Sehingga lebih susah untuk</p>

Judul: *Adolescents With A Smartphone Sleep Less Than Their Peers*

tertidur. Kedua, pancaran cahaya terang dari layar bisa menekan melatonin dan akibatnya menunda ritme sirkadian. Mengingat meluasnya pemakaian gawai di kalangan remaja Swiss dan mengingat perbedaan waktu tidur antara pemilik baru, dan bukan pemilik yang ditunjukkan dalam artikel ini, oleh sebab itu, di sisi lain remaja serta orang tua harus mendapat informasi yang lebih baik mengenai potensial pada tidur dan kesehatan. Hasil yang didapat dalam nilai kualitas tidur penelitian ini adalah (pemilik, $7,28 \pm 0,09$ jam; bukan pemilik, $8,0 \pm 0,20$ jam; $P = 0,002$)

-
- 10.** Dimas Cahyo Wibowo, Della Wahyu Fitriani, Ananda Febina Kimresti, Alfian Ahkami, Isna Sandria Nastiti, Syarifah Dwi Auliani, Siti Ermawati, Sabrina Rizki Andriani, Sulistiawati, Priyo Raharjo (2020).
Vol 1, No 2
- Penggunaan gawai dapat menghasilkan dampak positif maupun negatif untuk anak. Dampak negatif pemakaian gawai mempengaruhi kualitas tidur dan prestasi belajar pada anak. Sekolah telah mewajibkan aturan untuk tidak membawa gawai saat jam sekolah. Jika ada siswa yang melanggar aturan tersebut, maka gawai akan terkena razia dan orang tua akan dipanggil ke sekolah untuk diberikan arahan/nasehat oleh guru dan
- Judul:**
-

Description Of Gadget mengambil gadwai tersebut. istribusi tingkat
Addiction, Sleep Quality, And kecanduan gadget dalam penelitian ini adalah
Students Learning Achievement 21 orang (21,9%) dengan tingkat rendah, 72
At Sd Negeri 1 Sidodadi Lawang orang (75%) dengan tingkat sedang, dan 3
In 2019 orang (3,1%) dengan tingkat tinggi. Terdapat
73 orang (76%) dengan kualitas tidur buruk
maka terdapat hubungan penggunaan gawai
dengan kualitas tidur.
