

BAB III

HASIL DAN ANALISIS

A. Hasil

Tabel 3.1 Identitas Jurnal

Nama	Judul	Asal jurnal Volume dan No	Tujuan	Hasil
(Nurdilla, Arnelliwati, & Elita, 2018)	Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Dengan Kualitas Tidur Remaja	Fakultas Keperawatan Universitas Riau (JOM Fkp, Vol.5 No.2 (juli-Desember) 2018	Mengetahui Hubungan kecanduan bermain <i>game online</i> dengan Kualitas tidur remaja	P value yang didapatkan adalah 0,002 < 0,05 sehingga P value < α dan Ho ditolak. Ada Hubungan kecanduan bermain <i>game online</i> dengan Kualitas tidur remaja
(Gurusinga, 2020)	Hubungan kecanduan <i>game online</i> dengan pola tidur pada remaja usia 16-18 tahun di SMA Negri 1 Deli Tua kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang	Jurnal penelitian keperawatan Medik vol.2 No.2 April 2020	Mengetahui Hubungan kecanduan <i>game online</i> dengan pola tidur pada remaja usia 16-18 tahun di SMA Negri 1 Deli Tua kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang	P-value = 0,004 < (α = 0,05) yang artinya Ho = ditolak, Ha = diterima. Ada Hubungan kecanduan <i>game online</i> dengan pola tidur pada remaja usia 16-18 tahun di SMA Negri 1 Deli Tua

				kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang
(Manuputty, Sekeon, & Kandou, 2019)	Hubungan antara kecanduan bermain <i>game</i> <i>online</i> denga Kualitas tidur pada gamer online pengguna computer di warung internet M2G supernova Malalayang	Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi Manado Jurnal KESMAS Vol.8 No.7 , November 2019	Mengetahui Hubungan antara kecanduan bermain <i>game</i> <i>online</i> denga Kualitas tidur pada <i>gamer</i> <i>online</i> pengguna computer di warung internet M2G supernova Malalayang	P <i>value</i> yang diperoleh adalah 0,11 < 0,05 sehingga P <i>value</i> < α dan Ho = ditolak Ada Hubungan antara kecanduan bermain <i>game online</i> denga Kualitas tidur pada gamer online pengguna computer di warung internet M2G supernova Malalayang
(Nofianti, 2018)	Hubungan intensitas bermain <i>game</i> <i>online</i> dengan Kualitas tidur pada remaja akhir	Jurnal ilmiah diagnosis vol.12 no.2 tahun 2018 eISSN : 2302- 2531	Mengetahui Hubungan intensitas bermain <i>game</i> <i>online</i> dengan Kualitas tidur pada remaja akhir	p=0,001 < (p α =0,05) Ha diterima dan Ho ditolak. Ada Hubungan intensitas bermain <i>game online</i> dengan

Artikel penelitian yang ditelaah berjumlah empat artikel dan menggunakan penelitian kuantitatif *non experimental* dengan pendekatan *cross sectional*. Penelitian (Nurdilla, Arnelliwati, & Elita, 2018) bertujuan untuk mencari hubungan bermain *game online* dengan Kualitas tidur pada remaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional* dengan pengumpulan data satu waktu (*point time approach*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP negri 13 Pekanbaru. Pengambilan sampel menggunakan teknik *propotional stratified random sampling* dan terdapat kriteria inklusi yaitu siswa yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 70 responden. Penelitian ini menggunakan 3 alat pengumpulan data yaitu kuesioner karakteristik responden, kuesioner kecanduan *game online* dan kuesioner PSQI (*Pittsburgh Sleep Quality Index*). Setelah dilakukan penelitian ini didapatkan hasil dari 70 responden berdasarkan karakteristik umur, terbanyak 35 (50%) pengguna *game online* yaitu umur 14 tahun dengan jenis kelamin laki-laki, 42 (60%) dengan durasi lama bermain *game online* 1-3 jam/hari sebanyak 30 (42.9%) responden. Didapatkan hasil yaitu terdapat hubungan kecanduan bermain *game online* dengan frekuensi sebanyak 44 (62.9%) responden mengalami kecanduan *game online* dan mengalami Kualitas tidur yang buruk dengan frekuensi 42 (60%) responden.

Penelitian (Gurusinga, 2020) bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan gangguan pola tidur pada remaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional* di SMA Negri Tanah Pinem. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang berusia 16-18 tahun yang berjumlah 225 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan cara *Non Probability Sampling* dengan teknik *Purposive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel

sumber data dengan pertimbangan tertentu atau dengan kriteria yang ditentukan oleh peneliti. Pengumpulan data dilakukan melalui pengumpulan data sekunder dan data primer. Prosedur pengolahan data yang dilakukan melalui tahap *editing, coding, data entry, dan cleaning* serta prosedur analisis univariat dan analisis bivariat dengan menggunakan uji *chi-square* pada tingkat kemaknaan 95%. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang berisi tentang pernyataan untuk mengukur kecanduan *game online* dan pola tidur pada remaja usia 16-18 tahun. Setelah dilakukan penelitian dengan melibatkan 69 responden didapatkan hasil berdasarkan karakteristik responden yaitu 36 (52.2%) responden, berusia 17 tahun dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 46 (66.7%), sebanyak 49 (71%) mengalami kecanduan *game online* dan mengalami pola tidur terganggu yaitu 44(63.8) responden.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan (Manuputty, Sekeon, & Kandou, 2019) bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan Kualitas tidur pada pengguna komputer di warung internet MG2 Supernova Malalayang. Jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian ini bersifat observasional analitik untuk menganalisis hubungan. Subjek penelitian adalah 43 orang. Instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian yaitu kuisoner PSQI dan kuisoner kecanduan game. pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Instrumen atau alat ukur berupa kuisoner PSQI & kuisoner kecanduan *Game Online* menggunakan uji *Chi-Square*. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah responden paling banyak bermain game online adalah usia 16-20 tahun yaitu sebanyak 25(58.3%) dan berdasarkan jenis kelamin terbanyak adalah laki-laki dengan jumlah 41 (95.3%) responden dengan durasi bermain *game online* selama 3-6 jam/hari yaitu 19 (4.1%) responden. Sebanyak 24 (55,8%) responden mengalami Kualitas tidur yang buruk

Penelitian yang ke empat yaitu penelitian (Nofianti, 2018) yang bertujuan untuk mengetahui intensitas bermain *game online* dengan

Kualitas tidur pada remaja akhir pada mahasiswa angkatan 2015 di STIKES Panakukang Makasar. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2015 STIKES Panakukang Makasar sebanyak 101 mahasiswa dengan rincian mahasiswa D3 RMIK sebanyak 72 siswa, Program Studi S1 Keperawatan sebanyak 20 siswa dan mahasiswa D3 Keperawatan sebanyak 9 siswa. Desain Penelitian menggunakan desain non eksperimen dengan jenis penelitian deskriptif analitik yang dilakukan dengan metode pendekatan *cross sectional study*. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Penelitian ini mendapatkan hasil terdapat 44 responden (43,6%) berusia 19 tahun , dengan jenis kelamin mayoritas perempuan sebanyak 74 orang (73,3%) dan sebanyak 60 orang (59.4%) yang mempunyai intensitas bermain game online dengan intensitas tinggi dan dari data Kualitas tidur buruk didapatkan hasil sebanyak 86 (85.1%) orang dari jumlah responden 101 orang.

B. Analisis Jurnal *Literatur Review*

Secara umum empat artikel memiliki persamaan dalam hal kuesioner untuk mengukur kualitas tidur, yaitu *Pittsburgh Sleep of Quality Index (PSQI)*. Namun dalam penelitian ini didapatkan perbedaan dalam penggunaan kuesioner intensitas maupun kecanduan bermain *game online*. Dalam 4 artikel ini juga memiliki persamaan dalam karakteristik responden yaitu usia, jenis kelamin, lama bermain *game online*, durasi bermain *game online* , Kualitas tidur dan pola tidur. Berikut tabel Distribusi berdasarkan Karakteristik Responden.

Tabel 3.2 Karakteristik Responden

No.	Karakteristik Responden	Jurnal 1 n (%)	Jurnal 2 n (%)	Jurnal 3 n (%)	Jurnal 4 n (%)
1.	Usia				

13 tahun	29 (41.4%)	-	-	-
14 tahun	35 (50%)	-	-	-
15 tahun	6 (8.6%)	-	-	-
16 tahun	-	17 (24.6%)	-	-
17 tahun	-	36 (52.2%)	-	3 (3.0%)
18 tahun	-	16 (23.2%)	-	37 (36.6%)
19 tahun	-	-	-	44 (43.6%)
20 tahun	-	-	-	16 (15.8%)
21 tahun	-	-	-	1 (1.0%)
16-20 tahun	-		25 (58.3%)	-
21-25 tahun	-		18 (41.7%)	-
2. Jenis Kelamin				
Laki – laki	42 (60%)	46 (66.7%)	41 (95.3%)	27 (26.7%)
Perempuan	28 (40%)	23 (33.3%)	2 (4.7%)	74 (73.3%)
3. Lama Bermain game online				
1-3 jam/hari	30 (42.9%)	-	-	-
4-6 jam/hari	29 (41.4%)	-	-	-
7-9 jam/hari	8 (11.4%)	-	-	-
>9 jam/hari	3 (4.3%)	-	-	-
4. Durasi bermain game online				
3-6 jam/hari	-	-	19 (44.1%)	-
7-10 jam/hari	-	-	16 (37.6%)	-
11-13 jam/hari	-	-	8 (19.3%)	-
5. Intensitas bermain game online				
Rendah	-	-	-	41 (40.6%)
Tinggi	-	-	-	60 (59.4%)

6. Kecanduan game online				
Kecanduan	44 (62.9%)	49 (71.0%)	24 (55.8%)	-
Tidak Kecanduan	26 (37.1%)	20 (29.0%)	19 (44.2%)	-
7. Kualitas Tidur				
Baik	28 (40%)	-	19 (44.2%)	15 (14.9%)
Buruk	42 (60%)	-	24 (55.8%)	86 (85.15)
8. Pola Tidur				
Terganggu	-	44 (63.8%)	-	-
Tidak Terganggu	-	25 (36.2%)	-	-
Total Responden	70 (100%)	69 (100%)	43 (100%)	101 (100%)

Pada penelitian (Nurdilla, Arnelliwati, & Elita, 2018), bertujuan untuk mencari hubungan bermain *game online* dengan Kualitas tidur pada remaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional* dengan pengumpulan data satu waktu (*point time approach*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP negri 13 Pekanbaru. Pengambilan sampel menggunakan teknik *propotional stratified random sampling* dan terdapat kriteria inklusi yaitu siswa yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 70 responden. Penelitian ini menggunakan 3 alat pengumpulan data yaitu kuesioner karakteristik responden, kuesioner kecanduan *game online* dan kuesioner PSQI (*Pittsburgh Sleep Quality Index*). menunjukkan bahwa sebagian responden yang bermain *game online* berusia 14 tahun yaitu sebanyak 50% (35) responden. Sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 60% (42) responden. Sebagian responden bermain *game online* selama 1-3 jam/hari yaitu 42,9% (30) responden. Dari total 70 responden 62,9% (44) responden mengalami kecanduan bermain *game online* dan sebanyak 37,1% (26) responden tidak mengalami kecanduan *game online*. Responden yang memiliki Kualitas tidur buruk sebanyak 60% (42) orang, sedangkan responden yang memiliki kualitas tidur baik sebanyak 40% (28) responden. Remaja dengan

kecanduan *game online* sebanyak 47,1% (33) orang, remaja memiliki Kualitas tidur yang buruk, sedangkan sebanyak 15,7% (11) orang remaja memiliki Kualitas tidur yang baik. Pada remaja yang tidak kecanduan bermain *game online* sebanyak 24,3% (17) orang remaja yang memiliki Kualitas tidur yang baik dan 12,9% (9) orang remaja memiliki Kualitas tidur yang buruk. P value yang didapatkan adalah $0,002 < 0,05$ sehingga P value $< \alpha$ dan H_0 ditolak. Dari data yang diperoleh disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan Kualitas tidur remaja.

Penelitian (Gurusinga, 2020) bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan dengan menggunakan pendekatan *cross sectional* di SMA Negeri Tanah Pinem. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang berusia 16-18 tahun yang berjumlah 225 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan cara *Non Probability Sampling* dengan teknik *Purposive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu atau dengan kriteria yang ditentukan oleh peneliti. Pengumpulan data dilakukan melalui pengumpulan data sekunder dan data primer. Prosedur pengolahan data yang dilakukan melalui tahap *editing, coding, data entry, dan cleaning* serta prosedur analisis univariat dan analisis bivariat dengan menggunakan uji *chi-square* pada tingkat kemaknaa 95%. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang berisi tentang pernyataan untuk mengukur kecanduan game online dan pola tidur pada remaja usia 16-18 tahun.

Data univariat kelompok usia didapatkan hasil untuk usia mayoritas 17 tahun sebanyak 36 orang (52,2%) dan minoritas 18 tahun sebanyak 16 orang (23,2%). Berdasarkan jenis kelamin didapatkan hasil bahwa mayoritas laki-laki sebanyak 46 orang (66,7%) dan minoritas perempuan sebanyak 23 orang (33,3%). Berdasarkan data kecanduan *game online* didapatkan hasil bahwa kecanduan *game online* mayoritas sebanyak 49 orang (71,0%) dan minoritas tidak kecanduan sebanyak 20 orang (29,0%). Berdasarkan data pola tidur didapatkan hasil pola tidur mayoritas terganggu sebanyak 44 orang (63,8%) dan minoritas tidak terganggu sebanyak 25 orang (36,2%).

Selanjutnya pada data bivariat didapatkan hasil untuk kecanduan dengan kategori pola tidur terganggu sebanyak 37 orang (53,6%), kecanduan dengan kategori pola tidur tidak terganggu sebanyak 12 orang (17,4%), sedangkan untuk tidak kecanduan dengan kategori pola tidur terganggu sebanyak 7 orang (10,1%), tidak kecanduan dengan kategori pola tidur tidak terganggu sebanyak 13 orang (18,8%). Setelah dilakukan uji statistic Chi-Square didapatkan nilai $P\text{-value} = 0,004 < (\alpha = 0,05)$ yang artinya $H_0 =$ ditolak, $H_a =$ diterima yang bermakna terdapat hubungan kecanduan game online dengan pola tidur pada remaja usia 16-18 tahun di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang tahun 2019.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan (Manuputty, Sekeon, & Kandou, 2019) bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan Kualitas tidur pada pengguna computer di warung internet MG2 Supernova Malalayang. Subjek penelitian adalah 43 orang. Instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian yaitu kuisoner PSQI dan kuesioner kecanduan game. pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Instrumen atau alat ukur berupa kuisoner PSQI & kuisoner kecanduan *Game Online* menggunakan uji *Chi-Square*. Berdasarkan penelitian menunjukkan umur responden terbanyak di warung internet adalah pada umur 16-20 tahun dengan jumlah 25 orang (58,3%) sedangkan umur yang sedikit yaitu umur 21-25 tahun berjumlah 18 orang (41,7%). Pada data jenis kelamin yang terbanyak adalah laki-laki dengan jumlah 41 orang (95,3%) dan jenis kelamin perempuan hanya berjumlah 2 orang (4,7%).

Pada data durasi bermain *game online* terbanyak yaitu dengan durasi 3-6 jam/hari dengan 19 responden (44,1%) sedangkan jumlah responden yang bermain *game* dengan durasi 11-13 jam/hari hanya 8 responden (19,3%). Hasil penelitian yang dilakuakn pada 43 responden didapatkan hasil sebanyak 24 (55,8%) responden mengalami kecanduan bermain *game online* dan sebanyak 19 orang (44,2%) respnden tidak mengalami kecanduan bermain *game online*. Pada tabel distribusi berdasrkan Kualitas

tidur diketahui sebanyak 24 responden (55,8%) memiliki Kualitas tidur yang buruk, sedangkan yang memiliki Kualitas tidur baik sebanyak 19 responden (44,2%). Dilihat dari *P value* yang diperoleh adalah $0,11 < 0,05$ sehinggalah $P value < \alpha$ dan $H_0 =$ ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan Kualitas tidur.

Penelitian yang ke empat yaitu penelitian (Nofianti, 2018) yang bertujuan untuk mengetahui intensitas bermain *game online* dengan Kualitas tidur pada remaja akhir pada mahasiswa angkatan 2015 di STIKES Panakukang Makasar. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2015 STIKES Panakukang Makasar sebanyak 101 mahasiswa. Desain Penelitian menggunakan desain non eksperimen dengan jenis penelitian deskriptif analitik yang dilakukan dengan metode pendekatan *cross sectional study*. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner.

Dari hasil penelitian didapatkan hasil dari 101 responden terdapat 44 orang (43,%) yang berusia 19 tahun terdapat 74 orang (73,3%) perempuan dan 27 orang (26,7%) laki-laki. Pada tabel intensitas bermain *game online* terdapat 60 orang (59,4%) mempunyai intensitas *game online* tinggi dan pada tabel frekuensi Kualitas tidur terdapat 86 orang (85,1%) mempunyai Kualitas tidur buruk. Data dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa yang mempengaruhi Kualitas tidur pada remaja akhir dari 101 responden adalah tingginya intensitas bermain *game online* yaitu sebanyak 60 orang (59,4%) remaja dan yang memiliki Kualitas tidur baik sebanyak 3 orang (20%), sedangkan responden yang intensitas bermain *game online* rendah sebanyak 41 orang (40,6%) remaja dan yang memiliki Kualitas tidur buruk ada 29 orang (33,7%) remaja. Setelah dilakukan uji *Chi-square* maka diperoleh hasil nilai $p = 0,001 < (p \alpha = 0,05)$. H_a diterima dan H_0 ditolak aka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan intensitas bermain *game online* dengan Kualitas tidur pada remaja akhir di mahasiswa angkatan 2015 Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Panakkukang Makassar.

Dari keempat artikel memiliki perbedaan yang bervariasi terutama pada kelompok karakteristik responden di mana pada penelitian yang dilakukan (Nurdilla, Arnelliwati, & Elita, 2018) mengambil responden usia 13-15 tahun pada populasi siswa SMP Negeri 13 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data *proportional stratified random sampling* untuk pengambilan sampel dan pada penelitian ini memasukkan karakteristik lama bermain *game online*. Pada penelitian kedua yang dilakukan (Gurusinga, 2020) didapatkan perbedaan pada karakteristik usia responden yaitu usia 16-18 tahun yang menggunakan populasi seluruh siswa – siswi di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Tua Kabupaten Deli Serdang dan penelitian ini tidak menggunakan karakteristik lama bermain *game online* dan menggunakan kuesioner gangguan pola tidur. Jurnal ke tiga (Manuputty, Sekeon, & Kandou, 2019) memiliki perbedaan menggunakan karakteristik responden usia 16-25 tahun dengan populasi *gamer online* di warung internet M2G Supernova Malalayang dengan total sampel 43 responden dan dalam penelitian ini menggunakan karakteristik durasi bermain *game online*.

Pada penelitian artikel ke empat (Nofianti, 2018) memiliki perbedaan pada karakteristik responden yang diambil dari usia 17-21 tahun dan pada penelitian ini menggunakan karakteristik responden berdasarkan frekuensi intensitas bermain *game online*, populasi yang diambil adalah mahasiswa D3 RMIK STIKES Panakkukang Makassar yang mayoritas perempuan. Persamaan pada ke empat artikel tersebut adalah menggunakan karakteristik responden usia remaja akan tetapi pada artikel ke empat mayoritas responden adalah perempuan dan ke tiga artikel menggunakan kuesioner PSQI dengan menggunakan uji komparasi *chi-square*.

C. Tabel PICOS

Tabel 3. 2 Tabel PICOS

Nama jurnal	Populasi	Intervensi	Comparasion	Outcome	Studi / Metode
(Nurdilla, Arnelliwati, & Elita, 2018)	Seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Pekanbaru	Tidak ada intervensi	Setelah dilakukan uji <i>chi-square</i> didapatkan hasil. P value yang didapatkan adalah $0,002 < 0,05$ sehingga P value $< \alpha$ dan H_0 ditolak.	Ada hubungan antara kecanduan bermain <i>game online</i> dengan Kualitas tidur remaja	Deskriptif korelasi dengan pendekatan <i>cross sectional</i> dengan teknik <i>propotional stratified random sampling</i>
(Gurusinga, 2020)	Seluruh siswa-siswi di SMA Negeri Tanah Pinem yang berusia 16-18 tahun yang berjumlah 225 orang	Tidak ada intervensi	Setelah dilakukan uji statistic Chi-Square didapatkan nilai P-value = $0,004 < (\alpha = 0,05)$ yang artinya $H_0 =$ ditolak, $H_a =$ diterima.	Ada hubungan kecanduan <i>game online</i> dengan pola tidur pada remaja usia 16-18 tahun di SMA Negeri 1 Tanah Pinem Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang	<i>Non probability sampling</i> dengan teknik <i>Purposive Sampling</i>
(Manuputty, Sekeon, & Kandou, 2019)	<i>Gamer online</i> pengguna komputer di warung internet M2G Supernova Malalayang	Tidak ada Intervensi	P value yang diperoleh adalah $0,011 < 0,05$ sehinggann P value $< \alpha$ dan $H_0 =$ ditolak	Ada hubungan antara kecanduan bermain <i>game online</i> dengan Kualitas tidur pasa <i>gamer online</i> pengguna komputer dengan Kualitas tidur pada <i>gamer online</i> pengguna komputer di warung internet M2G	Jenis penelitian Kuantitatif dengan desain bersifat observasional analitik dengan teknik <i>Purposive sampling</i>

(Nofianti, 2018)	Mahasiswa di STIKES Panakkukan g Makassar Tahun 2016	Tidak ada Intervensi	Hasil uji <i>chi-square</i> diperoleh nilai $p=0,001 < (p\alpha =0,05)$ H_a diterima dan H_0 ditolak.	Supernova Malalayang	Ada Hubungan intensitas bermain <i>game online</i> dengan Kualitas tidur pada remaja akhir <i>Non eksperimental</i> dengan jenis penelitian deskriptif analitik dengan pendekatan <i>cross sectional</i> dan teknik <i>Purposive sampling</i>
-------------------------	--	----------------------	---	----------------------	--
