

LAMPIRAN

Table 1 Jurnal literature Review

Sitasi	Negara	Desain	Tujuan Penelitian	Variabel Independen	Variabel Dependen dan pengambilan data	Jumlah Sampel	Hasil
(Nurdilla, Arnelliwati, & Elita, 2018) https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMPSIK/article/view/21007	Indonesia	Penelitian ini menggunakan pendekatan <i>cross sectional</i> dengan pengambilan sampel menggunakan teknik <i>propotional stratified random sampling</i> menggunakan uji <i>Chi-Square</i>	mengetahui hubungan kecanduan bermain <i>game online</i> dengan Kualitas tidur remaja	Bermain <i>game online</i>	Dengan menggunakan kuesioner kecanduan <i>game online</i> dan keusioner <i>Pittsburgh Sleep Quality Indeks (PSQI)</i> . Penelitian ini diambil pada bulan february-juli 2018 dengan memperhatikan kriteria inklusi mahasiswa selama satu bulan terakhir.	Penelitian ini menggunakan sampel 70 responden	Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan kecanduan bermain <i>game online</i> dengan Kualitas tidur remaja dengan total 44 (62,9%) responden mengalami kecanduan <i>game online</i>
(Gurusinga, 2020) http://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/JPKM/article/download/194/141/	Indonesia	Penelitian ini menggunakan pendekatan <i>cross sectional</i> dengan cara <i>Non probability Sampling</i> dengan teknik <i>purposive sampling</i>	Mengetahui hubungan kecanduan <i>game online</i> dengan pola tidur pada remaja usia 16-18 tahun di SMA Negeri 1	Bermain <i>game online</i>	Dengan menggunakan kuesioner yang berisi tentang pernyataan untuk mengukur kecanduan <i>game online</i> dan pola	Jumlah responden 69 responden	Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan kecanduan <i>game online</i> dengan pola tidur pada remaja usia 16-

			Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang		tidur pada remaja usia 16-18 tahun		18 tahun di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang
(Manuputty, Sekeon, & Kandou, 2019) https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/kesmas/article/view/26552	Indonesia	Penelitian ini menggunakan kuantitatif yang bersifat obeservasional analitik dan pengambilan data menggunakan teknik <i>Purposive sampling</i> dengan menggunakan uji <i>Chi-Square</i>	Mengetahui hubungan antara kecanduan bermain <i>game online</i> dengan Kualitas tidur pada <i>gamer online</i> pengguna komputer warung internet M2G Supernova Malalayang	Bermain <i>game online</i>	Dengan menggunakan kuesioner PSQI <i>Pittsburgh Sleep Quality Indeks</i> dan kuesioner kecanduan <i>game online</i> dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pad beberapa <i>gamer</i> kemudia peneliti membagi kuesioner PSQI dan kuesioner kecanduan <i>game online</i>	Sampel yang diambil sebanyak 43 responden	Penelitian ini menunjukkan hubungan antara kecanduan bermain <i>game online</i> dengan Kualitas tidur pada <i>gamer online</i> pengguna komputer warung internet M2G Supernova Malalayang dengan nilai <i>P value</i> 0,011 < 0,05.
(Nofianti, 2018) http://ejournal.stikesnh.ac.id/index.php/jikd/article/view/329	Indonesia	Penelitian ini menggunakan <i>non eksperimen</i> dengan jenis penelitian deskriptif analitik dengan pendekatan <i>cross sectional study</i> dan	Mengetahui hubungan antara intensitas bermain <i>game online</i> dengan Kualitas tidur pada remaja akhir	Bermain <i>game online</i>	Menggunakan instrument kuesioner dengan jumlah populasi sebanyak 320 responden pada program studi D3 RMIK STIKES Panakkukang Makassar yang	Jumlah responden 101	Penelitian ini menunjukkan hubungan antara intensitas bermain <i>game online</i> dengan Kualitas tidur pada remaja akhir dengan

		menggunakan uji <i>Chi-Square</i>			disaring dengan menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah di tetapkan		nilai P = 0,001 < (p α = 0,05).
--	--	--------------------------------------	--	--	--	--	---

Tabel 2 Perbandingan Jurnal *Literature review*

No.	Perbandingan	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4
1.	Metode / teknik pengambilan data	Deskriptif korelasi dengan pendekatan <i>cross sectional</i> dengan teknik <i>propotional stratified random sampling</i>	<i>Non probability sampling</i> dengan teknik <i>Purposive Sampling</i>	Jenis penelitian Kuantitatif dengan desain bersifat observasional analitik dengan teknik <i>Purposive sampling</i>	<i>Non eksperimental</i> dengan jenis penelitian deskriptif analitik dengan pendekatan <i>cross sectional</i> dan teknik <i>Purposive sampling</i>
2.	Populasi	Seluruh siswa kelas VIII di SMP Negri 13 Pekanbaru	Seluruh siswa-siswi di SMA Negri Tanah Pinem yang berusia 16-18 tahun yang berjumlah 225 orang	<i>Gamer online</i> pengguna komputer di warung internet M2G Supernova Malalayang	Mahasiswa di STIKES Panakkukang Makassar Tahun 2016
3.	Kuesioner Kualitas tidur	PSQI	Kuesioner pernyataan gangguan tidur	PSQI	PSQI
4.	Karakteristik Responden	-Usia -Jenis Kelamin -Lama bermain <i>game</i> -kualitas Tidur Remaja	-Usia -Jenis Kelamin -kecanduan bermain <i>game online</i> -kualitas tidur	-Usia -Jenis Kelamin -Kecanduan <i>game online</i> -Pola tidur	-Usia -Jenis Kelamin -Durasi Bermain <i>game online</i> -Kecanduan bermain <i>game online</i> -Kualitas Tidur
Persamaan					
No.	Pernyataan	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4

1.	Hasil	<p>P value yang didapatkan adalah $0,002 < 0,05$ sehingga $P \text{ value} < \alpha$ dan H_0 ditolak.</p> <p>Ada Hubungan kecanduan bermain <i>game online</i> dengan Kualitas tidur remaja</p>	<p>$P\text{-value} = 0,004 < (\alpha = 0,05)$ yang artinya $H_0 =$ ditolak, $H_a =$ diterima.</p> <p>Ada Hubungan kecanduan <i>game online</i> dengan pola tidur pada remaja usia 16-18 tahun</p>	<p>P value yang diperoleh adalah $0,11 < 0,05$ sehingga $P \text{ value} < \alpha$ dan $H_0 =$ ditolak</p> <p>Ada Hubungan antara kecanduan bermain <i>game online</i> dengan Kualitas tidur pada gamer online</p>	<p>$p=0,001 < (p \alpha =0,05)$ H_a diterima dan H_0 ditolak.</p> <p>Ada Hubungan intensitas bermain <i>game online</i> dengan Kualitas tidur pada remaja akhir</p>
----	-------	--	---	---	---