

SKRIPSI

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *SMARTPHONE* DAN AKTIVITAS
PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN POLA TIDUR
PADA ANAK KELAS IV DAN V
DI SDN KRAMATJEGU 1
TAMAN SIDOARJO**



Oleh :

NANDIKA NUR AYU FARADILLA

NIM. 161.0068

**PROGRAM STUDI S-1 KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN HANG TUAH
SURABAYA
2020**

SKRIPSI

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *SMARTPHONE* DAN AKTIVITAS
PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN POLA TIDUR
PADA ANAK KELAS IV DAN V
DI SDN KRAMATJEGU 1
TAMAN SIDOARJO**

**Diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya**



**Oleh :
NANDIKA NUR AYU FARADILLA
NIM.161.0068**

**PROGRAM STUDI S-1 KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN HANG TUAH
SURABAYA
2020**

HALAMAN PERNYATAAAN

Saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nandika Nur Ayu Faradilla

Nim : 161.0068

Tanggal Lahir : 30 November 1997

Program Studi : S1 Keperawatan

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “Hubungan Penggunaan *Smartphone* dan Aktivitas Permainan Tradisional dengan Pola Tidur pada Anak Kelas IV dan V di SDN Kramatjegu Taman Sidoarjo”, saya susun tanpa melakukan plagiat sesuai peraturan yang berlaku di Stikes Hang Tuah Surabaya.

Jika kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiat saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Stikes Hang Tuah Surabaya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 5 Maret 2020



Nandika Nur Ayu faradilla
161.0068

HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah kami periksa dan amati, selaku pembimbing mahasiswa :

Nama : Nandika Nur Ayu Faradilla

NIM : 161.0068

Program Studi : S-1 Keperawatan

Judul : Hubungan Penggunaan *Smartphone* dan Aktivitas Permainan Tradisional dengan Pola Tidur pada Anak Kelas IV dan V di SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo.

Serta perbaikan-perbaikan sepenuhnya, maka kami menganggap dan dapat menyetujui bahwa Skripsi ini diajukan dalam sidang guna memenuhi sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar :

SARJANA KEPERAWATAN (S.Kep)

Pembimbing 1



Faridah, SST. M.Kes
NIP.197212122005012001

Pembimbing 2



Yoga Kertapati, S.Kep.,Ns.,M.Kep.Sp.Kom
NIP. 03.042

Ditetapkan di : STIKES Hang Tuah Surabaya

Tanggal :

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dari :

Nama : Nandika Nur Ayu Faradilla

NIM : 161.0068

Program Studi : S-1 Keperawatan

Judul : Hubungan Penggunaan *Smartphone* dan Aktivitas Permainan Tradisional dengan pola Tidur pada Anak Kelas IV dan V di SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji Skripsi di Stikes Hang Tuah Surabaya, dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar “SARJANA KEPERAWATAN” pada Prodi S1-Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya

Penguji 1 : Iis Fatimawati.S.Kep.,Ns.M.Kes
NIP. 03.067



Penguji 2 : Faridah, SST.,M.Kes
NIP. 197212122005012001



Penguji 3 : Yoga Kertapati,S.Kep.,Ns.,M.Kep.,Sp.Kom
NIP.03.042



Mengetahui,
STIKES HANG TUAH SURABAYA
KAPRODI S-1 KEPERAWATAN

PUJI HASTUTI, S.Kep., Ns., M.Kep
NIP.03010

Ditetapkan di : STIKES Hang Tuah Surabaya

Tanggal : 2020

ABSTRAK

Penggunaan *smartphone* pada anak apabila tidak dikontrol bisa berdampak pada kesehatan, salah satunya adalah kurangnya kebutuhan tidur. Faktor lain yang dapat mempengaruhi tidur adalah kelelahan setelah bermain tradisional. Tujuan penelitian ini yaitu mengidentifikasi penggunaan *smartphone*, aktivitas permainan tradisional, pola tidur pada anak, menganalisis hubungan penggunaan *smartphone* dengan pola tidur dan menganalisis hubungan aktivitas permainan tradisional dengan pola tidur.

Desain penelitian *observasional* dengan pendekatan komparatif. Variabel independen adalah penggunaan *smartphone*, aktivitas permainan tradisional dan variabel dependen adalah pola tidur. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 54 anak pada penggunaan *smartphone* dan 54 anak pada aktivitas permainan tradisional, menggunakan teknik *probability sampling* dengan pendekatan *Stratified random sampling*. Instrumen penelitian menggunakan lembar kuesioner SAS, APT dan *PSQI*, diuji menggunakan uji *Spearman rho test*.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat penggunaan *smartphone* yang paling banyak sedang (50.0%) dan aktivitas permainan tradisional paling banyak tinggi (40.7%) dengan pola tidur sedang pada penggunaan *smartphone* (51.9%) dengan pola tidur aktivitas permainan tradisional baik (44.4%). Uji *spearman rho* menunjukkan tidak ada hubungan penggunaan *smartphone* dengan pola tidur $\rho=0.572(\rho \leq \alpha = 0.05)$ dan tidak ada hubungan aktivitas permainan tradisional dengan pola tidur $\rho=0.481(\rho \leq \alpha = 0.05)$.

Implikasi hasil penelitian menunjukkan tidak ada hubungan penggunaan *smartphone* dengan pola tidur pada anak dan tidak ada hubungan aktivitas permainan tradisional dengan pola tidur pada anak. Penelitian ini berguna untuk orang tua dalam memantau aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak.

Kata Kunci :Anak Sekolah, Pola Tidur, *Smartphone*, Permainan Tradisional.

ABSTRACT

Smartphone usage in children if not controlled can have an impact on health, one of which is lack of sleep needs another factor that can affect sleep is fatigue after physical activity such as traditional play. This study will identify of smartphone usage, traditional play activities, sleep patterns in children, analyze the relationship of using smartphone with sleep patterns and analyze the relationship traditional play activities and sleep patterns.

The study used design observational design with komparatif approach. The independent variable was the use of smartphone , traditional play activity and the dependent variable was sleep patterns. The sample were 54 children on smartphone use and 54 children on traditional play activities, used probability sampling technique with the Stratified random sampling approach. The instrument on this study used questionnaire SAS , traditional play activities and PSQI, analyzed were by Spearman rho test.

The results showed the level of smartphone usage is at most moderate (50.0%) and traditional play activities is at most highest (40.7%) with sleep patterns on smartphone use moderate (51.9%) and with sleep patterns on traditional play activities good (44.4%). Spearman rho test showed there is no relationship between using smartphone with sleep patterns $\rho = 0.572$ ($\rho \leq \alpha = 0.05$) and there is no relationship between traditional play activities with sleep patterns $\rho = 0.481$ ($\rho \leq \alpha = 0.05$).

Implications of the results showed the use of no smartphone usage don't have relationship with sleep patterns in children and there is traditional play activities don't have relationship with sleep patterns in children. This research is useful for parents in monitoring play activities carried out by children.

Keywords: Children School, Sleep Pattern, Smartphone, Traditional Play.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan atas kehendak dan ridho Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan segala hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Hubungan Penggunaan *Smartphone* dan Aktivitas Permainan Tradisional dengan Pola Tidur Pada Anak Kelas IV dan V Di SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo” sesuai waktu yang telah ditentukan.

Penyusunan skripsi ini digunakan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep) di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bimbingan dan bantuan dari para pembimbing serta semua pihak yang ikut membantu dalam penyelesaiannya. Untuk itu dalam kesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada yang terhormat :

1. Ibu Wiwiek Lestyaningrum, S.Kp., M.Kep selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada peneliti untuk mengikuti dan menyelesaikan Program Studi S1-Keperawatan.
2. Puket 1, Puket 2, Puket 3 STIKES Hang Tuah Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada peneliti untuk mengikuti dan menyelesaikan program studi S1-Keperawatan.
3. Ibu Puji Hastuti, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Kepala Program Studi Pendidikan S1-Keperawatan yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk mengikuti dan menyelesaikan Program Pendidikan S1 Keperawatan.

4. Ibu Iis Fatimawati, S.Kep., Ns.,M.,Kes selaku Ketua penguji terima kasih atas segala arahannya dalam pembuatan Skripsi ini.
5. Ibu Faridah, SST. M.Kes selaku Pembimbing I yang penuh kesabaran dan penuh perhatian memberikan saran, kritik dan bimbingan demi kesempurnaan penyusunan Skripsi ini.
6. Bapak Yoga Kertapati, S.Kep, Ns.,M.Kep., Sp Kom selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan arahan dan bimbingan dan penyelesaian Skripsi ini.
7. Seluruh staf dan karyawan STIKES Hang Tuah Surabaya yang telah memberikan bantuan dalam kelancaran proses belajar di perkuliahan.
8. Orangtua saya Ibunda Sulianah dan Ayahanda Romadi tercinta yang senantiasa mendoakan, mendukung,memotivasi dan memberikan semangat selama proses penyusunan penelitian ini.
9. Teman-teman sealmamater di STIKES Hang Tuah Surabaya yang selalu bersama-sama dan menemani dalam pembuatan Skripsi ini.
10. Serta semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu atas dukungan dan bantuan telah diberikan.

Penulis berusaha untuk dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan sebaik – baiknya, namun penulis menyadari Skripsi ini jauh dari kata sempurna. Penulis berharap Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak terutama masyarakat dan perkembangan ilmu keperawatan. Semoga budi baik yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan pahala dari Tuhan Yang Maha Esa.

Surabaya, Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	1
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SINGKATAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.3.1 Tujuan Umum	Error! Bookmark not defined.
1.3.2 Tujuan Khusus	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4.1 Manfaat Teoritis	Error! Bookmark not defined.
1.4.2 Manfaat Praktis	Error! Bookmark not defined.
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Konsep Tidur	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Definisi.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Fisiologi Tidur.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Mekanisme Tidur (Irama Sirkadian).....	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Tahapan Tidur	Error! Bookmark not defined.
2.1.5 Siklus Tidur.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.6 Fungsi dan Tujuan Tidur.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.7 Kebutuhan dan Pola Tidur Pada Setiap Tingkat Perkembangan	Error! Bookmark not defined.
2.1.8 Faktor – faktor yang Mempengaruhi Pola Tidur ..	Error! Bookmark not defined.
2.1.9 Dampak Kekurangan Kebutuhan Tidur	Error! Bookmark not defined.
2.1.10 Instrumen Pola Tidur.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Konsep <i>Smartphone</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian <i>Smartphone</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Fungsi <i>Smartphone</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Fitur <i>Smartphone</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Sistem Operasi <i>Smartphone</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.5 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan <i>Smartphone</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.6 Situs Penggunaan <i>Smartphone</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.7 Dampak Penggunaan <i>Smartphone</i> Pada Anak	Error! Bookmark not defined.

2.2.8	Instrumen Penggunaan <i>Smartphone</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3	Konsep Aktivitas Permainan Tradisional	Error! Bookmark not defined.
2.3.1	Definisi Bermain	Error! Bookmark not defined.
2.3.2	Definisi Permainan Tradisional.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.3	Mengenal Permainan Tradisional	Error! Bookmark not defined.
2.3.4	Jenis – jenis Permainan Tradisional	Error! Bookmark not defined.
2.3.5	Peran Permainan Tradisional Pada Anak	Error! Bookmark not defined.
2.3.6	Permainan Tradisional pada Perkembangan Anak	Error! Bookmark not defined.
2.3.7	Instrumen Aktivitas Permainan Tradisional...	Error! Bookmark not defined.
2.4	Konsep Anak Usia Sekolah	Error! Bookmark not defined.
2.4.1	Pengertian Anak Usia Sekolah.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.2	Masa Anak Usia Sekolah	Error! Bookmark not defined.
2.4.3	Karakteristik Anak Usia Sekolah	Error! Bookmark not defined.
2.4.4	Perkembangan Anak Usia Sekolah ..	Error! Bookmark not defined.
2.5	Model Konsep Teori Keperawatan	Error! Bookmark not defined.
2.6	Hubungan Antar Konsep.....	Error! Bookmark not defined.
BAB 3 KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS		Error! Bookmark not defined.
3.1	Kerangka Konsep.....	Error! Bookmark not defined.
3.2	Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
BAB 4 METODE PENELITIAN.....		Error! Bookmark not defined.
4.1	Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2	Waktu dan Tempat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.3	Populasi, Sampel, Besar Sampel dan Sampling Desain	Error! Bookmark not defined.
4.4.1	Populasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.4.2	Sampel Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.4.3	Besar Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
4.4.4	Teknik Sampling	Error! Bookmark not defined.
4.4	Identifikasi Variabel.....	Error! Bookmark not defined.
4.5.1	Variabel <i>Independen</i> (Bebas).....	Error! Bookmark not defined.
4.5.2	Variabel <i>Dependen</i> (Terikat).....	Error! Bookmark not defined.
4.5	Definisi Operasional	Error! Bookmark not defined.
4.6	Pengumpulan data Pengolahan Data.....	Error! Bookmark not defined.
4.7.1	Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
4.7.2	Analisa Data	Error! Bookmark not defined.
4.7	Etika Penelitian	Error! Bookmark not defined.
5.1 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		Error! Bookmark not defined.
5.1.1	Gambaran Umum Lahan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
5.1.2	Data Demografi.....	Error! Bookmark not defined.
5.1.3	Data Umum Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
5.1.4	Data Khusus Penelitian	Error! Bookmark not defined.
5.2 Pembahasan		Error! Bookmark not defined.
5.2.1	Penggunaan <i>Smartphone</i> pada Anak Kelas IV dan V di SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo.....	Error! Bookmark not defined.

5.2.2	Aktivitas Permainan Tradisional pada Anak Kelas IV dan V di SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo.....	Error! Bookmark not defined.
5.2.3	Pola Tidur Pada Anak Kelas IV dan V di SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo.....	Error! Bookmark not defined.
5.2.4	Hubungan Penggunaan <i>Smartphone</i> dengan Pola Tidur Pada Anak Kelas IV dan V di SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo.	Error! Bookmark not defined.
5.2.5	Hubungan Aktivitas Permainan Tradisional dengan Pola Tidur Pada Anak Kelas IV dan V di SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo	Error! Bookmark not defined.
5.2.6	Perbandingan Pola Tidur pada Penggunaan <i>Smartphone</i> dan Pola Tidur pada Aktivitas Permainan Tradisional.....	Error! Bookmark not defined.
5.3	Keterbatasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB 6 PENUTUP		Error! Bookmark not defined.
6.1	Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
6.2	Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

- Tabel 2.1 Kebutuhan dan Pola Tidur Pada Setiap Tingkat Perkembangan
.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.1 Definisi Operasional Penelitian Hubungan Penggunaan *smartphone*
dan Aktivitas Permainan Tradisional dengan Pola Tidur pada anak
kelas IV dan V SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo. **Error!**
Bookmark not defined.
- Tabel 5.1 Karakteristik responden penggunaan *smartphone* berdasarkan kelas
pada anak kelas IV dan V di SDN Kraamatjegu 1 Taman Sidoarjo
pada 23-27 April 2020.**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 5.2 Karakteristik responden penggunaan *smartphone* berdasarkan usia
pada anak kelas IV dan V di SDN Kraamatjegu 1 Taman Sidoarjo
pada 23-27 April 2020.**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 5.3 Karakteristik responden penggunaan *smartphone* berdasarkan jenis
kelamin pada anak kelas IV dan V di SDN Kraamatjegu 1 Taman
Sidoarjo pada 23-27 April 2020.**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 5.4 Karakteristik responden penggunaan *smartphone* berdasarkan situs
pada anak kelas IV dan V di SDN Kraamatjegu 1 Taman Sidoarjo
pada 23-27 April 2020.**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 5.5 Karakteristik responden penggunaan *smartphone* berdasarkan waktu
penggunaan dalam sehari-hari pada anak kelas IV dan V di SDN
Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo pada 23-27 April 2020. **Error!**
Bookmark not defined.
- Tabel 5.6 Karakteristik responden aktivitas permainan tradisiona berdasarkan
kelas pada kelas IV dan V di SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo
23-27 April 2020.**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 5.7 Karakteristik responden aktivitas permainan tradisional berdasarkan
usia anak kelas IV dan V di SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo
pada 23-27 April 2020.**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 5.8 Karakteristik responden aktivitas permainan tradisional berdasarkan
jenis kelamin pada anak kelas IV dan V di SDN Kramatjegu 1
Taman Sidoarjo pada 23-27 April 2020. **Error! Bookmark not**
defined.
- Tabel 5.9 Data kategori penggunaan *smartphone* pada anak kelas IV dan V di
SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo pada april 2020. **Error!**
Bookmark not defined.
- Tabel 5.10 Data kategori aktivitas permainan tradisional pada anak kelas IV dan
V di SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo pada april 2020. **Error!**
Bookmark not defined.
- Tabel 5.11 Data kategori pola tidur pada penggunaan *smartphone* anak kelas IV
dan V di SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo pada april 2020. **Error!**
Bookmark not defined.
- Tabel 5.12 Data kategori pola tidur pada aktivitas permainan tradisional anak
kelas IV dan V di SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo pada april
2020.**Error! Bookmark not defined.**

- Tabel 5.13 Hubungan Penggunaan *Smartphone* Dengan Pola Tidur Pada Anak Kelas IV dan V di SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo pada april 2020.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 5.14 Hubungan Aktivitas Permainan Traisional Dengan Pola Tidur Pada Anak Kelas IV dan V di SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo pada april 2020.**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 5.15 Perbandingan Pola Tidur pada Penggunaan *Smartphone* dan Pola Tidur pada Aktivitas Permainan Tradisional. . **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Engklek	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.2 Permainan Gobak Sodor.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.3 Permainan Congklak	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.4 Permainan Benteng – bentengan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.5 Permainan Kelereng	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.6 Permainan lompat Tali	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.7 Permainan Layang – layang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.8 Permainan Petak Umpet	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.9 Permainan Boi-boian.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 Bagan Penelitian Komparatif	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.2 Kerangka kerja penelitian hubungan penggunaan <i>smartphone</i> dan aktivitas permainan tradisional dengan pola tidur pada anak kelas IV dan V di SDN Kramatjegu 1 Taman Sidoarjo..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 Teknik Sampling.	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Curriculum Vitae**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2 Halaman Motto dan Persembahan**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3 Surat Ijin Pengambilan data Studi Pendahuluan**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4 Surat Ijin Pengambilan Data Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5 Surat Persetujuan Etik**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6 Surat Persetujuan Menjadi Responden **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7 Surat Permohonan Menjadi Responden **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8 Kuesioner Gambaran Umum**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9 Kuesioner Smartphone Addiction Scale..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10 Kuesioner Aktivitas Permainan Tradisional... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11 Jenis-Jenis Permainan Tradisional....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 12 Kuesioner *PSQI***Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Data**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 14 Output Hasil Analisis *software computer*..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR SINGKATAN

SINGKATAN

EEG	: <i>Elektro Ensefalogram</i>
NREM	: <i>Non-Rapid Eye Movement</i>
OS	: <i>Operation System</i>
REM	: <i>Rapid Eye Movement</i>
SAS	: <i>Smartphone Addiction Scale</i>
SCN	: <i>Supra Chiasmatic Nucleus</i>
WHO	: <i>World Health Organization</i>
WiFi	: <i>Wireless Fidelity</i>
PSQI	: <i>Pittsburg Sleep Quality Index</i>
BSR	: <i>Bulbar Synchronizing Regional</i>
RAS	: <i>Reticular Activating System</i>
RHT	: <i>Retinohypothalamic Trac</i>

SIMBOL

%	: Persen
=	: Sama Dengan
–	: Sampai
<	: Kurang Dari
>	: Lebih Dari
≤	: Kurang Dari Sama Dengan
≥	: Lebih Dari Sama Dengan

