

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdalqader, *et al.*, 2018. Prevalence of Insomnia and Its Association with Social Media Usage Among University Students In Selangor, Malaysia, 2018. *Fol Med Indones*, 54(4), pp. 289-293.
- Adam & Rolling., 2007. *Fundamental of Game Design Barkeley* : New Riders.
- Admar, H., Yakub, E, & Rosmawati., 2018. Penggunaan gadget dan kepribadian penggunanya di SMPN Pekanbaru. *Jom FKIP*, 5(2), 1-12.
- Alageel, *et al.*, 2021. Smartphone Addiction and Associated Factors Among Postgraduate Students in an Arabic Sample: a Cross-sectional Study. *BMC Psychiatry*, 21(302) pp. 2-10 doi:10.1186.
- Alavi, *et al.*, 2012. Behavioral Addiction versus Substance Addiction: Correspondence of Psychiatric and Psychological Views. *International Journal of Preventive Medicine*, 3(4), 290-294.
- Alfitri, R., & Widiatrilupi Raden, M., V., 2020. The Effect Duration of Internet Usage on The Physical Development in Adolescent during COVID-19 Pandemic in Malang City, *Proceeding The 4th International Conference On Health Science (ICH)* ISBN: 978-602-51528-4-9, pp. 77–82.
- American Academy of Sleep Medicine. 2008. *Insomnia*. [online] <https://aasm.org/resources/factsheets/insomnia.pdf> [diakses 21 Maret 2021].
- American Psychiatric Association. 2020. *Addiction and Substance Use Disorder*. [online] <https://www.psychiatry.org/patients-families/addiction/what-is-addiction> [diakses 21 Juli 2021].
- Anindya, M. A. G. 2017. *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik*. Skripsi Sarjana. Fakultas Kedokteran. Universitas Diponegoro, Semarang.
- Asriani. 2019. *Faktor yang Berhubungan dengan Kejadian Insomnia pada Mahasiswa Tingkat Akhir di Universitas Hasanuddin*. Skripsi Sarjana. Fakultas Kesehatan Masyarakat. Universitas Hasanuddin, Makassar.
- Australian Parents Council. 2016. *Screentime, What is the recommended screen time for Australian kids*. [online]. [austparents.edu.au/wp-content/uploads/2019/03/screentime.pdf](http://austparents.edu.au/wp-content/uploads/2019/03/screentime.pdf) [diakses 27 Maret 2021].
- Badan Pusat Statistik. 2021. *Proporsi Remaja dan Dewasa Usia 15-24 Tahun dengan Keterampilan Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) menurut Provinsi (persen) 2017-2019*. [online] [www.bps.go.id](http://www.bps.go.id) [diakses 27 Maret 2021].
- Bodytalk, Seni., 2008. *Yoga Insomnia*. Jakarta: PT, Elex Komputido.

- Bollu P.C., & Kaur H., 2019. Sleep Medicine: Insomnia and Sleep. *Missouri Medicine* 116(1), pp. 68-75.
- British Psychological Society., 2014. *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Tidur*. [online] <http://www.bps.org.uk/news/gadgets-are-harming-sleep-among-teens>. [diakses 4 April 2021].
- Budiman. 2011. *Penelitian Kesehatan Buku Pertama*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Çağan, Özlem & Koca, Bennur., 2020. Evaluation of High School Students' Smartphone Addiction and Insomnia Level. *Journal of Turkish Sleep Medicine*, 7(1) pp. 45-51, doi: 10.4274.
- Chasanah, A, M., & Kilis, G., 2018. \_Adolescents Gadget Addiction and Family Functioning. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, vol. 139 pp. 350-358.
- Davis, P., Patton, R., & Jackson, S., 2017. *Addiction: Psychology and Treatment*. [e-book]. London: Wiley. <https://www.google.co.id/books/edition/Addiction/kZiLBgAAQBAJ?hl=id&gbpv=1> [diakses 21 Juli 2021].
- Derry I., 2011. *Bila si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. [online] [https://play.google.com/books/reader?id=\\_t\\_uBQAAQBAJ&pg=GBS.PP1&hl=id](https://play.google.com/books/reader?id=_t_uBQAAQBAJ&pg=GBS.PP1&hl=id) [diakses 4 April 2021].
- Desriyanti, L., 2018. *Hubungan Adiksi Games dengan Kualitas Tidur pada Mahasiswa di Lingkungan Universitas Sumatera Utara*. Skripsi Sarjana. Fakultas Keperawatan. Universitas Sumatera Utara, Medan.
- DSM IV-TR. 2000. *The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM IV-TR)*. Washington DC: American Psychiatric Association.
- Emanuel, R, *et al.* 2015. 'The truth about smartphone addiction'. *College Student Journal*, 49(2) pp. 291-299.
- Fernando, R., & Hidayat, R., 2020. Hubungan Lama Penggunaan Media Sosial Dengan Kejadian Insomnia Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Tahun 2020. *Jurnal Ners* 4(2) pp. 83-89.
- Gandaputra, *et al.*, 2021. Insomnia Status of Middle School Students in Indonesia and Its Association with Playing Games before Sleep: Gender Difference. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 18(691) doi:10.3390.
- Hale, L. *et al.* 2018. Youth Screen Media Habits and Sleep: Sleep-friendly Screen Behavior Recommendations for Clinicians, Educators, and Parents. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 27(2), pp. 229–245. doi: 10.1016/j.chc.2017.11.014.

- Hammoudi *et al.*, 2021. Smartphone Screen Time Among University Students in Lebanon and Its Association With Insomnia, Bedtime Procrastination, and Body Mass Index During the COVID-19 Pandemic: A Cross-Sectional Study. *Psychiatry Investig*, 18(9), pp. 871-878.
- Harmoko, Eriq. 2019. *Hubungan Durasi Waktu Bermain Game Online Dengan Kejadian Insomnia Pada Remaja di SMP Wahid Hasyim Malang*. Diploma (D3) thesis, Poltekkes RS dr. Soepraoen.
- Hardianti, H., 2021. Perbedaan Kecenderungan Adiksi Video Game Pada Anak Sekolah Dasar Berdasarkan Jenis Kelamin dan Durasi Bermain. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional (TEMILNAS XII): Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, hal. 181-187, ISBN: 978-623-97248-0-1.
- Herlina., 2013. *Bibliotherapy: Mengatasi Masalah Anak dan Remaja melalui Buku*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
- Hidayat, A. A. A. 2006. *Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia: Aplikasi Konsep*. Jakarta : Salemba Medika.
- Huda, N. 2016. *100 Fakta seputar Tidur yang Perlu Anda Tahu*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hysing, M. *et al.*, 2015. Sleep and Use of Electronic Devices in Adolescence: Results from a Large Population-based Study. *BMJ Open*, 5(1), pp. 1-7 doi: 10.1136/bmjopen-2014-006748.
- International Classification of Sleep Disorders III., 2014. 'Contemporary Reviews in Sleep Medicine' pp. 1387 – 1394.
- Kania, L. & Probowani, S. 2019. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Kejadian Insomnia pada Siswa Siswi Kelas X SMA Negeri 9 Kota Tangerang. *Edu Masda Journal*, 3(1), pp. 77-91.
- KBBI Edisi V Daring. 2016. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. [online] <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> [diakses 7 Juli 2021].
- Keswara Umi, R., Syuhada, N., & Wahyudi Wahid, T., 2019. Perilaku Penggunaan Gadget dengan Kualitas Tidur pada Remaja. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 13(3), pp. 233-239.
- Khristianty, dkk., 2015. Hubungan Durasi Penggunaan Media Sosial dengan Kejadian Insomnia pada Remaja di SMA Negeri 9 Manado. *E-Journal Keperawatan* 3(1) pp. 1-10.
- Kominfo. 2014. *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. [online]. [kominfo.go.id](http://kominfo.go.id) [diakses 5 Mei 2021].
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. 2020. *Hasil Survei Pemenuhan Hak dan Perlindungan Anak pada Masa Pandemi Covid-19*. [online]. [bankdata.kpai.go.id](http://bankdata.kpai.go.id) [diakses 4 April 2021].

- Krori, S., 2011. Developmental Psychology. *Homeopathic Journal*, 4(3).
- Lam, L. T. 2014. Internet Gaming Addiction Problematic Use of the Internet, and Sleep Problems: A Systematic Review, *Current Psychiatry Reports*. 16(4) doi:10.1007/s11920-014-0444-1.
- LeBourgeois, *et al.*, 2017. Digital Media and Sleep in Childhood and Adolescence. *Pediatrics* 140(2) e20161758.
- Luas, C., Maramis, F., & Wowor, R., 2019. Hubungan Antara Penggunaan Media Sosial Dengan Kejadian Insomnia Pada Remaja Di Sma Advent Tanah Putih Likapang Barat. *Jurnal Kesmas* 8(3) pp.85-93.
- Mais, F, S., Rompas, S., & Gannika, L., 2020. Kecanduan Game Online dengan Insomnia pada Remaja. *Jurnal Keperawatan* 8(2) pp.18-27.
- Marlianti, D., 2015. *Hubungan Kecanduan Bermain Games dengan Pola Tidur dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar*. Skripsi Sarjana. Fakultas Ilmu Kesehatan. UIN Alauddin Makassar, Makassar.
- Mawitjere, O. T., Onibala, F., & Ismanto., 2017. Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Kejadian Insomnia pada Siswa Siswi di SMA Negeri 1 Kawangkoan. *e-KP* 5(1), pp. 1-5.
- Nagata J, M., Abdel Magid H, S., & Pettee G, K., 2020. Screen Time for Children and Adolescents During the Coronavirus Disease 2019 Pandemic. *Obesity (Silver Spring)* 28(9), pp. 1582-1583.
- National Sleep Foundation. 2020. *Do I have Insomnia?*. [online] <https://www.thensf.org/do-i-have-insomnia/> [diakses 6 Mei 2021].
- Nursikuwagus, dkk., 2020. Kajian Saintifik Fenomena Adiksi Gadget dan Media Sosial di Indonesia. *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, 10(1) pp. 25-39.
- Oktaviani, D., 2019. *Pengaruh Media Sosial terhadap Gaya Hidup Mahasiswa IAIN Metro*. Skripsi Sarjana. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Lampung.
- Oktia, K., 2017. *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Skripsi Sarjana. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Owens, J., 2014. Insuffiiient sleep in adolesents and young adults: An Update Cause and Consequences. *Pediatrics*, 134(3), e921-e932. <https://doi.org/10.1542/peds.2014-1696>.
- Pacheco, D., 2020. How Electronics Affect Sleep. *Sleep Foundation, A OneCare Media Company*.

- Patel *et al.*, 2018. Insomnia in the Elderly: A Review. *Journal of Clinical Sleep Medicine* 14(6), pp. 1017-1024.
- Pew Research Center. 2020. *What We've Learned about American's Views of Technology During the Time of COVID-19*. [online] [www.pewresearch.org](http://www.pewresearch.org) [diakses 4 April 2021].
- Potter & Perry., 2006. *Buku Ajar Fundamental Keperawatan : Konsep, Proses dan Praktis*. Renata Komalasari, et al, Penerjemah Ed Ke-4. Jakarta : EGC.
- Prabowo, H., Dewi, M., P., & Nadia., 2020. Intercorrelation of Insomnia, Sleep Duration, Internet Use Duration and Internet Addiction On Millennial In Jakarta. *DIJEMSS* 1(5), pp. 775-795. doi: 10.31993/DIJEMSS.
- Ramadhani, S., 2021. *Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Kejadian Insomnia pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara*. Skripsi Sarjana. Fakultas Kedokteran. Universitas Sumatera Utara, Medan.
- Sa'ngadah, N., Arief, Y, S., & Krisnana, I., 2020. Gadgets Addiction Behavior towards Social Development in Adolescents. *EurAsian Journal of BioSciences* 14(2) pp. 2733-2737.
- Sadock, B. J., & Sadock, V. A. 2010. *Buku Ajar Psikiatri Klinis* (Edisi 2 ed.): EGC.
- Saifullah, M. 2017. *Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Pola Tidur pada Anak Sekolah di UPT SDN Gadingrejo II Pasuruan*. Skripsi Sarjana. Fakultas Keperawatan. Universitas Airlangga, Surabaya.
- Sarwono, S., 2011. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Scott, H., Biello, S, M., & Woods, H, C., 2019. Social media use and adolescent sleep patterns: cross-sectional findings from the UK millennium cohort study. *BMJ Open* 2019;9:e031161. doi:10.1136.
- Sleep Foundation. 2021. *Screen Time and Insomnia: What It means for Teens*. [online] <https://www.sleepfoundation.org/> [diakses 28 September 2021]
- Sleyster, E., 2020. Sleep Difficulties of Children and Adolescents. *Acorn Education and Care* 11(1) pp. 81-90.
- Sulistiyani,C., 2012. Beberapa Faktor yang Berhubungan dengan Kualitas Tidur pada Mahasiswa. *Jurnal Kesehatan Masyarakat* 1(2) hal. 280-292.
- Suswani, A., Haerati & Asnidar, N., 2020. Reliability Level in Gadget With Student Behavior Of SMPN 36 Bulukumba. *Journal Life Birth* 4(1), pp. 16-24.
- Statista. 2020. *Number of Smartphone Users Worldwide from 2016 to 2021*. [online] [www.statista.com](http://www.statista.com) [diakses 21 Maret 2021].
- Statista. 2021. *Number of Smartphone Users in Indonesia from 2020 to 2025 (in millions)*. [online] [www.statista.com](http://www.statista.com) [diakses 21 Maret 2021].

- Tondang, A, C, P., 2021. *Hubungan antara Smartphone Addiction dan Stres dengan Kejadian Insomnia Pada Siswa Kelas IX di SMP Negeri 8 Kota Bekasi Tahun 2021*. Skripsi Sarjana. Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan. Universitas Jambi.
- Tosini, G., Ferguson, I., & Tsubota, K. 2016. Effects of Blue Light on the Circadian System and Eye Physiology. *Molecular Vision*, 22(61) pp. 619-626.
- Transari S., & Rezeki R., 2020. *Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Gejala Insomnia pada Mahasiswa Kedokteran Angkatan 2018 dan 2019 Tahun 2020*. Fakultas Kedokteran: Universitas Tadulako.
- Udin N, F., & Riyadi, S., 2020. Penggunaan Media Sosial Berlebih Dapat Menyebabkan Insomnia pada Remaja di Sentolo Kulon Progo. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Keperawatan*, 16(2) pp. 61-66 doi:10.26753
- Ulfiana, N., 2018. *Hubungan Penggunaan Media Sosial dengan Kejadian Insomnia pada Mahasiswa Jurusan Keperawatan*. Skripsi Sarjana. Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan. UIN Alauddin Makassar, Makassar.
- Umamy, F., & Chintya, A., 2021. Hubungan Lama Penggunaan Gadget Sebelum Tidur Dengan Gejala Insomnia Pada Remaja Kelas Xii Di Sma Taman Siswa Kisaran Tahun 2020. *Journal of Excellent Health* 1(2), pp. 67-78.
- Website Resmi Pemerintah Kota Makassar. 2019. *Geografis*. [online] <https://makassarkota.go.id/geografis/> [diakses 29 September 2021].
- WHO: Department of Child and Adolescent Health and Development. 2006. *Orientation programme on adolescent health for health-care providers Handout New Modules*. pp. 5-8 [online] [www.who.int](http://www.who.int) [diakses 4 Mei 2021].
- Widyaningrum, N., Djayanti Putri, Y., & Wilopo. 2020. Gambaran Penerapan *Physical Distancing* sebagai Upaya Menekan Persebaran COVID-19 di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(2), pp. 470-481.
- Wise, R., & Robble, M., 2020. Dopamine and Addiction. *Annual Review of Psychology* 71(1), pp. 79-106.
- Yuansyah, A., Rohaeti, E., & Rosita, T., 2021. Profil Kecanduan Game di SMPN 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut. *FOKUS* 4(1), hal. 66-72.
- Yuwana, A, F., 2021. *Hubungan Durasi Penggunaan Smartphone Sebelum Tidur Malam Dengan Gejala Insomnia Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter (Pspd) Uin Maulana Malik Ibrahim Malang*. Skripsi Sarjana. Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan. UIN Malik Ibrahim.

# LAMPIRAN

**Lampiran 1. Kuesioner Penelitian**



**KUESIONER PENELITIAN**  
**“ANALISIS HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET**  
**DENGAN KEJADIAN INSOMNIA PADA REMAJA**  
**DI SMP NEGERI 3 MAKASSAR TAHUN 2021”**

**A. KONDISI RESPONDEN**

*Jawablah pertanyaan berikut ini sesuai dengan keadaan diri anda!*

<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
1. Apakah anda memiliki riwayat pernah didiagnosis menderita insomnia secara medis sebelumnya? a. Ya b. Tidak	<input type="checkbox"/>

**B. IDENTITAS RESPONDEN**

*Jawablah pertanyaan berikut ini sesuai dengan keadaan diri anda!*

<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Nomor Responden (diisi oleh peneliti)	<input type="checkbox"/>
1. Nama Lengkap	.....
3. Usia (dalam tahun)	.....
3. Jenis Kelamin (pilih salah satu) a. Perempuan b. Laki-laki	<input type="checkbox"/>
4. Kelas (pilih salah satu) a. VIII b. IX	<input type="checkbox"/>
5. Jenis gadget yang digunakan (boleh lebih dari satu) a. Ponsel pintar b. Tablet c. Komputer/Laptop	<input type="checkbox"/>
6. Status kepemilikan gadget berupa ponsel pintar yang digunakan (pilih salah satu) a. Milik pribadi b. Milik bersama dengan salah satu anggota keluarga c. Pinjam orang tua	<input type="checkbox"/>



<p>7. Selain keperluan untuk belajar di masa pandemi COVID-19, penggunaan gadget anda paling sering adalah untuk (boleh lebih dari satu)</p> <p>a. <i>Chatting</i></p> <p>b. Bermain <i>games</i></p> <p>c. Mengakses media sosial (<i>instagram/ tiktok/ facebook/</i> dan sebagainya)</p> <p>d. Menonton <i>youtube</i></p> <p>e. Mencari informasi</p> <p>f. Menonton film/drama <i>online</i></p> <p>g. Lainnya, _____</p>	<input type="checkbox"/>
<p>8. Apakah orangtua/wali menerapkan aturan-aturan tertentu dalam penggunaan gadget bagi anda selama masa pandemi COVID-19? (pilih salah satu)</p> <p>a. Ya</p> <p>b. Tidak</p>	<input type="checkbox"/>
<p>9. Apakah orangtua/wali mendampingi anda saat bermain gadget selama masa pandemi COVID-19? (pilih salah satu)</p> <p>a. Jarang</p> <p>b. Kadang-kadang</p> <p>c. Sering</p> <p>d. Tidak pernah</p>	<input type="checkbox"/>
<p>10. Kebiasaan anda sebelum tidur (boleh lebih dari satu)</p> <p>a. Menonton TV</p> <p>b. Menggunakan ponsel pintar</p> <p>c. Menggunakan komputer/laptop</p>	<input type="checkbox"/>

**C. KUESIONER *INSOMNIA SEVERITY INDEX (ISI)***

*Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan diri anda!*

<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
<p>1. Apakah anda mengalami sulit untuk memulai tidur di malam hari (selama dua pekan terakhir)?</p> <p>a. Tidak</p> <p>b. Sedikit</p> <p>c. Sedang</p> <p>d. Parah</p> <p>e. Sangat parah</p>	<input type="checkbox"/>
<p>2. Apakah anda mengalami sulit untuk mempertahankan tidur atau sering terbangun di malam hari (selama dua pekan terakhir)?</p> <p>a. Tidak</p> <p>b. Sedikit</p>	<input type="checkbox"/>

<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Sedang</li> <li>d. Parah</li> <li>e. Sangat parah</li> </ul>	
<p>3. Apakah anda mengalami terbangun terlalu dini atau lebih cepat dari biasanya (selama dua pekan terakhir)?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tidak</li> <li>b. Sedikit</li> <li>c. Sedang</li> <li>d. Parah</li> <li>e. Sangat parah</li> </ul>	<input type="checkbox"/>
<p>4. Seberapa puas anda dengan pola tidur yang anda alami saat ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sangat puas</li> <li>b. Puas</li> <li>c. Cukup</li> <li>d. Tidak puas</li> <li>e. Sangat tidak puas</li> </ul>	<input type="checkbox"/>
<p>5. Menurut anda apakah masalah tidur yang anda alami saat ini mengganggu kegiatan sehari-hari anda (seperti kelelahan di siang hari, kemampuan untuk belajar, konsentrasi, memori, dan <i>mood</i>)?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tidak terganggu</li> <li>b. Sedikit terganggu</li> <li>c. Cukup terganggu</li> <li>d. Banyak terganggu</li> <li>e. Sangat terganggu</li> </ul>	<input type="checkbox"/>
<p>6. Menurut anda, seberapa terlihat oleh orang lain tentang pengaruh masalah tidur yang anda alami terhadap kualitas hidup anda?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sama sekali tidak terlihat</li> <li>b. Hampir tidak terlihat</li> <li>c. Cukup terlihat</li> <li>d. Banyak terlihat</li> <li>e. Sangat terlihat</li> </ul>	<input type="checkbox"/>
<p>7. Seberapa khawatir anda terhadap masalah tidur yang anda alami saat ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tidak sama sekali</li> <li>b. Sedikit khawatir</li> <li>c. Cukup khawatir</li> <li>d. Banyak khawatir</li> <li>e. Sangat khawatir</li> </ul>	<input type="checkbox"/>

Keterangan:

Setiap butir jawaban memiliki bobot nilai tertentu, yaitu jawaban a = 0, b = 1, c = 2, d = 3, dan e = 4. Responden yang menjawab dengan bobot di kisaran 0 – 7 termasuk dalam kategori tidak insomnia, 8 – 14 termasuk dalam kategori insomnia ringan, 15 – 21 termasuk dalam kategori insomnia sedang, dan 22 – 28 termasuk dalam kategori insomnia berat.

#### D. KUESIONER GADGET ADDICTION

Pilihlah salah satu jawaban yang paling mewakili kondisi anda dalam menyikapi pernyataan yang diberikan!

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Menggunakan ponsel pintar, tablet, laptop, dsb adalah hal terpenting bagi saya				
2.	Saya jarang ngobrol dengan anggota keluarga karena penggunaan ponsel pintar, tablet, laptop, dsb				
3.	Saya selalu memeriksa ponsel pintar, tablet, laptop, dsb setiap bangun tidur				
4.	Saya merasa lebih percaya diri saat menggunakan ponsel pintar, tablet, laptop, dsb				
5.	Sebelum merasa puas berinteraksi dengan teman saya (chat/media sosial), saya tidak akan berhenti menggunakannya				
6.	Saya merasa gelisah saat tidak memegang ponsel pintar, tablet, laptop, dsb				
7.	Saya membawa ponsel pintar, tablet, laptop, dsb ke toilet, bahkan ketika saya terburu-buru				
8.	Saya lebih merasa panik, cemas, dan tidak nyaman jika ponsel pintar, tablet, laptop, dsb tertinggal di rumah dari pada dompet saya yang tertinggal				
9.	Saya selalu memeriksa ponsel pintar, tablet, laptop, dsb agar tidak ketinggalan percakapan dengan pengguna media sosial/group chat				
10.	Saya sulit berkonsentrasi dalam pekerjaan atau saat mengerjakan tugas karena penggunaan ponsel pintar, tablet, laptop, dsb				
11.	Saya selalu gagal saat mencoba mengurangi waktu penggunaan ponsel pintar, tablet, laptop, dsb				
12.	Tantangan bermain <i>game</i> di ponsel pintar, tablet, laptop, dsb membuat saya sulit berhenti menggunakannya				
13.	Saya sulit mengontrol waktu menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada pada ponsel pintar, tablet, laptop, dsb				

14.	Sinyal ponsel pintar, tablet, laptop, dsb yang jelek membuat saya merasa kesal				
15.	Tidak masalah jika saya harus menghentikan penggunaan ponsel pintar, tablet, laptop, dsb				
16.	Saya menggunakan ponsel pintar, tablet, laptop, dsb seperlunya, tidak terus menerus				
17.	Saya sering menunda untuk membuka ponsel pintar, tablet, laptop, dsb ketika ada notifikasi yang masuk				
18.	Hidup saya lebih tenang dan tentram tanpa ponsel pintar, tablet, laptop, dsb				
19.	Saya lebih senang curhat dengan teman secara langsung daripada melalui ponsel pintar, tablet, laptop, dsb				
20.	Ketika memiliki waktu luang, saya berbincang-bincang dengan anggota keluarga				
21.	Saya selalu tidur tanpa membawa ponsel pintar, tablet, laptop, dsb disamping saya				

Keterangan:

Kuesioner yang digunakan untuk mengukur tingkat adiksi gadget adalah kuesioner *gadget addiction* yang telah digunakan oleh peneliti sebelumnya, berisi 21 butir pernyataan menggunakan skala likert dengan pembobotan untuk setiap jawaban adalah sebagai berikut:

1. Pernyataan nomor 1 – 14 merupakan pernyataan positif (*favorable*) dengan bobot nilai yaitu, Sangat Setuju (SS) = 4, Setuju (S) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1.
2. Pernyataan nomor 15 – 21 merupakan pernyataan negatif (*unfavorable*) dengan bobot nilai yaitu, Sangat Setuju (SS) = 1, Setuju (S) = 2, Tidak Setuju (TS) = 3, Sangat Tidak Setuju (STS) = 4.

Semakin tinggi jumlah skor yang diperoleh maka semakin tinggi tingkat adiksi gadget responden, dengan kategori rendah apabila skor <42, sedang apabila skor 42-63, dan tinggi apabila skor >63.

#### E. KUESIONER DURASI PENGGUNAAN GADGET

Pilihlah jawaban yang sesuai dengan keadaan diri anda!

Pertanyaan	Jawaban
1. Berapa lama durasi penggunaan gadget anda dalam sehari? (dalam satuan menit) Contoh: <b>240 menit</b> (jika menggunakan gadget selama 4 jam dalam sehari)	.....
2. Apakah anda merasa penggunaan gadget anda menjadi lebih sering saat masa pandemi COVID-19 dibandingkan dengan sebelum masa pandemi? (pilih salah satu) a. Ya b. Tidak	<input type="checkbox"/>

Keterangan:

Durasi penggunaan gadget terbagi menjadi dua kategori yaitu, tidak intens apabila penggunaan gadget < 4 jam sehari dan intens apabila penggunaan gadget  $\geq$  4 jam sehari.

**F. KUESIONER PENGGUNAAN GADGET SEBELUM TIDUR**

*Pilihlah jawaban yang sesuai dengan keadaan diri anda!*

Pertanyaan	Jawaban
1. Berapa lama anda biasanya menggunakan gadget sebelum tidur di malam hari? (dalam satuan menit) Contoh: <b>60 menit</b> (jika menggunakan gadget selama 1 jam sebelum tidur)	.....
2. Jenis gadget apa yang sering anda gunakan sebelum tidur di malam hari? (boleh lebih dari satu) a. Ponsel pintar/ponsel pintar b. Tablet c. Komputer/Laptop d. Lainnya, _____	<input type="text"/>
3. Aktivitas apa yang dilakukan ketika menggunakan gadget sebelum tidur di malam hari? (boleh lebih dari satu) a. Nonton b. Membaca c. Mendengarkan musik d. Mengakses media sosial e. Bermain <i>games</i> f. Lainnya, _____	<input type="text"/>

Keterangan:

Penggunaan gadget sebelum tidur terbagi menjadi tiga kategori yaitu, singkat apabila < 30 menit, sedang apabila berada pada durasi 30 menit hingga 1 jam 30 menit, dan lama apabila > 1 jam 30 menit.

**G. KUESIONER PENGGUNAAN GADGET UNTUK MENGAkses MEDIA SOSIAL**

*Pilihlah salah satu jawaban yang paling mewakili kondisi anda dalam menyikapi pernyataan yang diberikan!*

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
<b>Kemudahan dalam Mengakses Media Sosial</b>					
1.	Saya sering mengakses internet				
2.	Saya memiliki kemudahan dalam mengakses internet				
3.	Saya menggunakan gadget untuk mengakses internet				
4.	Saya pergi ke tempat yang menyediakan <i>hotspot</i> ( <i>café</i> , resto, dsb) agar dapat mengakses internet				

5.	Saya sering mengakses internet pada saat belajar				
<b>Pengaruh Media Sosial</b>					
1.	Saya mempunyai <i>user account</i> (pengguna akun) di media sosial				
2.	Media sosial memengaruhi jadwal kegiatan saya				
3.	Saya sampai lupa waktu saat mengakses media sosial				
4.	Media sosial menjadi salah satu faktor keterlambatan saya bangun pagi hari				
5.	Media sosial memengaruhi pola tidur saya				

Keterangan:

Penggunaan gadget untuk mengakses media sosial diukur menggunakan kuesioner yang diadopsi dan dimodifikasi dari penelitian sebelumnya yang terkait, berisi 10 butir pernyataan menggunakan skala likert dengan pembobotan untuk setiap jawaban adalah sebagai berikut, Sangat Sering (SS) = 3, Sering (S) = 2, Tidak Sering (TS) = 1, Sangat Tidak Sering (STS) = 0. Semakin tinggi skor yang diperoleh maka mengindikasikan semakin aktif menggunakan media sosial. Jumlah skor maksimal adalah sebesar 30, maka ditetapkan untuk kategori tidak aktif apabila skor < 15 dan aktif apabila skor  $\geq 15$ .

#### H. KUESIONER PENGGUNAAN GADGET UNTUK BERMAIN GAMES

Pilihlah salah satu jawaban yang paling mewakili kondisi anda dalam menyikapi pernyataan yang diberikan!

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya memikirkan <i>games</i> sepanjang hari				
2.	Saya menghabiskan banyak waktu luang untuk bermain <i>games</i>				
3.	Saya merasa kecanduan <i>games</i>				
4.	Saya bermain <i>games</i> melebihi waktu yang direncanakan				
5.	Saya tidak dapat berhenti ketika sudah memulai bermain <i>games</i>				
6.	Saya bermain <i>games</i> untuk melupakan aktivitas sehari-hari yang melelahkan				
7.	Saya bermain <i>games</i> hingga larut malam				
8.	Setelah bermain <i>games</i> saya merasa lebih baik dari sebelum bermain <i>games</i>				
9.	Saya tidak mampu mengurangi waktu bermain <i>games</i>				
10.	Orang-orang tidak berhasil menasihati saya agar mengurangi bermain <i>games</i>				
11.	Saya merasa gelisah ketika tidak dapat bermain <i>games</i>				
12.	Saya menjadi marah ketika tidak dapat bermain <i>games</i>				
13.	Saya menjadi stress ketika tidak dapat bermain <i>games</i>				

14.	Saya pernah bertengkar dengan keluarga dan teman karena terlalu banyak bermain <i>games</i>				
15.	Saya mengabaikan keluarga dan teman karena terlalu banyak bermain <i>games</i>				
16.	Saya berbohong tentang lamanya waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>games</i>				
17.	Saya mengabaikan aktivitas penting lainnya hanya untuk bermain <i>games</i>				
18.	Perasaan saya memburuk setelah bermain <i>games</i> sepanjang waktu				

Keterangan:

Penggunaan gadget untuk bermain *games* diukur menggunakan kuesioner yang diadopsi dan dimodifikasi dari penelitian sebelumnya yang terkait, berisi 18 butir pernyataan menggunakan skala likert dengan pembobotan untuk setiap jawaban adalah sebagai berikut, Sangat Sering (SS) = 4, Sering (S) = 3, Tidak Sering (TS) = 2, Sangat Tidak Sering (STS) = 1. Penentuan skor untuk setiap kategori diawali dengan mencari panjang kelas (P), dengan rumus:

$$P = \frac{r}{\text{banyak kelas}}$$

$$P = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{banyak kelas}}$$

$$P = \frac{72 - 18}{3}$$

$$P = \frac{54}{3}$$

$$P = 18$$

**Lampiran 2. Output SPSS**

**Umur**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12	13	8.3	8.3	8.3
	13	60	38.5	38.5	46.8
	14	71	45.5	45.5	92.3
	15	12	7.7	7.7	100.0
	Total	156	100.0	100.0	

**Jenis Kelamin**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	53	34.0	34.0	34.0
	Perempuan	103	66.0	66.0	100.0
	Total	156	100.0	100.0	

**Kelas**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	IX	82	52.6	52.6	52.6
	VIII	74	47.4	47.4	100.0
	Total	156	100.0	100.0	

**Status kepemilikan ponsel pintar**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Milik bersama dengan salah satu anggota keluarga	5	3.2	3.2	3.2
	Milik sendiri/pribadi	142	91.0	91.0	94.2
	Pinjam orang tua	9	5.8	5.8	100.0
	Total	156	100.0	100.0	



**Aturan bermain gadget oleh orang tua atau wali**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	50	32.1	32.1	32.1
	Ya	106	67.9	67.9	100.0
	Total	156	100.0	100.0	

**Orang tua atau wali mendampingi penggunaan gadget anak**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang	42	26.9	26.9	26.9
	Kadang-kadang	62	39.7	39.7	66.7
	Sering	9	5.8	5.8	72.4
	Tidak pernah	43	27.6	27.6	100.0
	Total	156	100.0	100.0	

**Kategori Insomnia**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak insomnia	66	42.3	42.3	42.3
	Insomnia ringan	70	44.9	44.9	87.2
	Insomnia sedang	14	9.0	9.0	96.2
	Insomnia berat	6	3.8	3.8	100.0
	Total	156	100.0	100.0	

**Kategori tingkat adiksi gadget**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	9	5.8	5.8	5.8
	Sedang	130	83.3	83.3	89.1
	Tinggi	17	10.9	10.9	100.0
	Total	156	100.0	100.0	

**Kategori durasi penggunaan gadget**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak intens	34	21.8	21.8	21.8
	Intens	122	78.2	78.2	100.0
	Total	156	100.0	100.0	

**Apakah anda merasa penggunaan gadget anda menjadi lebih sering saat masa pandemi COVID-19 dibandingkan dengan sebelum masa pandemi?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	8	5.1	5.1	5.1
	Ya	148	94.9	94.9	100.0
	Total	156	100.0	100.0	

**Kategori penggunaan gadget sebelum tidur**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Singkat	47	30.1	30.1	30.1
	Sedang	50	32.1	32.1	62.2
	Lama	59	37.8	37.8	100.0
	Total	156	100.0	100.0	

**Kategori penggunaan media sosial**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak aktif	46	29.5	29.5	29.5
	Aktif	110	70.5	70.5	100.0
	Total	156	100.0	100.0	

**Kategori bermain games**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	102	65.4	65.4	65.4
	Sedang	45	28.8	28.8	94.2
	Tinggi	9	5.8	5.8	100.0
	Total	156	100.0	100.0	

**Kategori tingkat adiksi gadget \* Kejadian Insomnia Crosstabulation**

			Kejadian Insomnia		Total
			Tidak	Ya	
Kategori tingkat adiksi gadget	Rendah	Count	5	4	9
		% within Kategori tingkat adiksi gadget	55.6%	44.4%	100.0%
		% within Kejadian Insomnia	7.6%	4.4%	5.8%
		% of Total	3.2%	2.6%	5.8%
	Sedang	Count	60	70	130
		% within Kategori tingkat adiksi gadget	46.2%	53.8%	100.0%
		% within Kejadian Insomnia	90.9%	77.8%	83.3%
		% of Total	38.5%	44.9%	83.3%
	Tinggi	Count	1	16	17
		% within Kategori tingkat adiksi gadget	5.9%	94.1%	100.0%
		% within Kejadian Insomnia	1.5%	17.8%	10.9%
		% of Total	0.6%	10.3%	10.9%
Total	Count	66	90	156	
	% within Kategori tingkat adiksi gadget	42.3%	57.7%	100.0%	
	% within Kejadian Insomnia	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	42.3%	57.7%	100.0%	

**Chi-Square Tests**

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	10.676 <sup>a</sup>	2	.005
Likelihood Ratio	13.135	2	.001
Linear-by-Linear Association	8.675	1	.003
N of Valid Cases	156		

a. 1 cells (16.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 3.81.

**Kategori durasi penggunaan gadget \* Kejadian Insomnia Crosstabulation**

			Kejadian Insomnia		Total
			Tidak	Ya	
Kategori durasi penggunaan gadget	Tidak intens	Count	18	16	34
		% within Kategori durasi penggunaan gadget	52.9%	47.1%	100.0%
		% within Kejadian Insomnia	27.3%	17.8%	21.8%
		% of Total	11.5%	10.3%	21.8%
	Intens	Count	48	74	122
		% within Kategori durasi penggunaan gadget	39.3%	60.7%	100.0%
		% within Kejadian Insomnia	72.7%	82.2%	78.2%
		% of Total	30.8%	47.4%	78.2%
Total	Count	66	90	156	
	% within Kategori durasi penggunaan gadget	42.3%	57.7%	100.0%	
	% within Kejadian Insomnia	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	42.3%	57.7%	100.0%	

**Chi-Square Tests**

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	2.014 <sup>a</sup>	1	.156		
Continuity Correction <sup>b</sup>	1.495	1	.221		
Likelihood Ratio	1.994	1	.158		
Fisher's Exact Test				.173	.111
Linear-by-Linear Association	2.001	1	.157		
N of Valid Cases	156				

a. 0 cells (0.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 14.38.

b. Computed only for a 2x2 table

**Kategori penggunaan gadget sebelum tidur \* Kejadian Insomnia Crosstabulation**

			Kejadian Insomnia		Total
			Tidak	Ya	
Kategori penggunaan gadget sebelum tidur	Singkat	Count	40	7	47
		% within Kategori penggunaan gadget sebelum tidur	85.1%	14.9%	100.0%
		% within Kejadian Insomnia	60.6%	7.8%	30.1%
		% of Total	25.6%	4.5%	30.1%
	Sedang	Count	22	28	50
		% within Kategori penggunaan gadget sebelum tidur	44.0%	56.0%	100.0%
		% within Kejadian Insomnia	33.3%	31.1%	32.1%
		% of Total	14.1%	17.9%	32.1%
	Lama	Count	4	55	59
		% within Kategori penggunaan gadget sebelum tidur	6.8%	93.2%	100.0%
		% within Kejadian Insomnia	6.1%	61.1%	37.8%
		% of Total	2.6%	35.3%	37.8%
Total	Count	66	90	156	
	% within Kategori penggunaan gadget sebelum tidur	42.3%	57.7%	100.0%	
	% within Kejadian Insomnia	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	42.3%	57.7%	100.0%	

**Chi-Square Tests**

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	65.841 <sup>a</sup>	2	.000
Likelihood Ratio	75.149	2	.000
Linear-by-Linear Association	65.367	1	.000
N of Valid Cases	156		

a. 0 cells (0.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 19.88.

**Kategori akses media sosial \* Kejadian Insomnia Crosstabulation**

			Kejadian Insomnia		Total
			Tidak	Ya	
Kategori akses media sosial	Tidak aktif	Count	29	17	46
		% within Kategori akses media sosial	63.0%	37.0%	100.0%
		% within Kejadian Insomnia	43.9%	18.9%	29.5%
		% of Total	18.6%	10.9%	29.5%
	Aktif	Count	37	73	110
		% within Kategori akses media sosial	33.6%	66.4%	100.0%
		% within Kejadian Insomnia	56.1%	81.1%	70.5%
Total	Count	66	90	156	
	% within Kategori akses media sosial	42.3%	57.7%	100.0%	
	% within Kejadian Insomnia	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	42.3%	57.7%	100.0%	

**Chi-Square Tests**

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	11.492 <sup>a</sup>	1	.001		
Continuity Correction <sup>b</sup>	10.319	1	.001		
Likelihood Ratio	11.462	1	.001		
Fisher's Exact Test				.001	.001
Linear-by-Linear Association	11.418	1	.001		
N of Valid Cases	156				

a. 0 cells (0.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 19.46.

b. Computed only for a 2x2 table

**Kategori bermain games \* Kejadian Insomnia Crosstabulation**

			Kejadian Insomnia		Total
			Tidak	Ya	
Kategori bermain games	Rendah	Count	45	57	102
		% within Kategori bermain games	44.1%	55.9%	100.0%
		% within Kejadian Insomnia	68.2%	63.3%	65.4%
		% of Total	28.8%	36.5%	65.4%
	Sedang	Count	19	26	45
		% within Kategori bermain games	42.2%	57.8%	100.0%
		% within Kejadian Insomnia	28.8%	28.9%	28.8%
		% of Total	12.2%	16.7%	28.8%
	Tinggi	Count	2	7	9
		% within Kategori bermain games	22.2%	77.8%	100.0%
		% within Kejadian Insomnia	3.0%	7.8%	5.8%
		% of Total	1.3%	4.5%	5.8%
Total	Count	66	90	156	
	% within Kategori bermain games	42.3%	57.7%	100.0%	
	% within Kejadian Insomnia	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	42.3%	57.7%	100.0%	

**Chi-Square Tests**

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	1.625 <sup>a</sup>	2	.444
Likelihood Ratio	1.743	2	.418
Linear-by-Linear Association	.978	1	.323
N of Valid Cases	156		

a. 1 cells (16.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 3.81.

Lampiran 3. Surat Pengantar Izin Penelitian dari FKM Unhas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS HASANUDDIN

FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT

Jalan Perintis Kemerdekaan Km. 10 Makassar 90245, Telp. (0411) 585658  
E-mail : fkm.unhas@gmail.com, Website : fkm.unhas.ac.id

Nomor : 6597/UN4.14.8/PT.01.04/2021

2 Agustus 2021

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yang Terhormat  
Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Satu Pintu  
Cq. Bidang Penyelenggara Pelayanan Perizinan  
Provinsi Sulawesi Selatan  
di-Makassar

Dengan hormat, Kami sampaikan bahwa mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin bermaksud untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi.

Sehubungan dengan itu, kami mohon kiranya bantuan Bapak dapat memberikan izin untuk penelitian kepada:

Nama Mahasiswa : A. RAFIQAH ZAHRA B. AMIR  
Stambuk : K011171352  
Program Studi : Kesehatan Masyarakat  
Departemen : Epidemiologi  
Judul Penelitian : Analisis Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kejadian Insomnia pada Remaja di SMP Negeri 3 Makassar Tahun 2021.  
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 3 Makassar  
Pembimbing Skripsi : 1. Prof. Dr. drg. A. Arsunan Arsin, M.Kes  
2. Andi Selvi Yusnita Sari, S.KM., M.Kes

Atas bantuan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.

an. Dekan,  
Ketua Program Studi Kesehatan  
Masyarakat-S1,  
  
**Dr. Surian, SKM., M.Kes**  
NIP. 19740520 200212 2001

Tembusan:

1. Dekan FKM Unhas sebagai laporan
2. Para Pembimbing Skripsi





Lampiran 4. Surat Izin Penelitian dari Dinas PTSP Provinsi



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 19087/S.01/PTSP/2021  
Lampiran : -  
Perihal : **Izin Penelitian**

KepadaYth.  
Walikota Makassar

di-  
**Tempat**

Berdasarkan surat Dekan Fak. Kesehatan Masyarakat UNHAS Makassar Nomor : 6597/UN4.14.8/PT.01.04/2021 tanggal 02 Agustus 2021 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **A. RAFIQAH ZAHRA B. AMIR**  
Nomor Pokok : K011171352  
Program Studi : Kesehatan Masyarakat  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)  
Alamat : Jl. P. Kemerdekaan Km. 10, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

**" ANALISIS HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN KEJADIAN INSOMNIA PADA REMAJA DI SMP NEGERI 3 MAKASSAR TAHUN 2021 "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **04 Agustus s/d 04 September 2021**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik dan Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan **barcode**.

Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada tanggal : 03 Agustus 2021

**A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN**  
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU**  
**SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

**Dr. JAYADIN SAS, S.Sos., M.Si**  
Pangkat : Pembina Tk.I  
Nip : 19710501 199803 1 004

Tembusan Yth  
1. Dekan Fak. Kesehatan Masyarakat UNHAS Makassar di Makassar;  
2. Peringkat.

SIMAP PTSP 03-08-2021



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://simap.sulseprov.go.id> Email : [ptsp@sulseprov.go.id](mailto:ptsp@sulseprov.go.id)  
Makassar 90231



Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari Pemerintah Kota Makassar



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan Ahmad Yani No 2 Makassar 90111  
Telp +62411 – 3615867 Fax +62411 – 3615867  
Email : [Kesbang@makassar.go.id](mailto:Kesbang@makassar.go.id) Home page : <http://www.makassar.go.id>

Makassar, 04 Agustus 2021

K e p a d a

Nomor : 070 / 1672 -II/BKBP/VIII/2021  
Sifat :  
Perihal : Izin Penelitian

Yth. KEPALA DINAS PENDIDIKAN  
KOTA MAKASSAR

Di -  
MAKASSAR

Dengan Hormat,

Menunjuk Surat dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : 19087/S.01/PTSP/2021, Tanggal 30 Juli 2021. Perihal tersebut di atas, maka bersama ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa:

Nama : A. RAFIQAH ZAHRA B. AMIR  
NIM / Jurusan : K011171352 / Kesehatan Masyarakat  
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) UNHAS  
Alamat : Jl. P. Kemerdekaan Km. 10, Makassar  
Judul : "ANALISIS HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN KEJADIAN INSOMNIA PADA REMAJA DI SMP NEGERI 3 MAKASSAR TAHUN 2021"

Bermaksud mengadakan *Penelitian* pada Instansi / Wilayah Bapak/Ibu, dalam rangka *Penyusunan Skripsi* sesuai dengan judul di atas, yang akan dilaksanakan mulai tanggal 04 Agustus s/d 04 September 2021.

Demikian disampaikan kepada Bapak untuk dimaklumi dan selanjutnya yang bersangkutan melaporkan hasilnya kepada Walikota Makassar Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.

a.n. WALIKOTA MAKASSAR  
KEPALA BADAN KESBANGPOL

SEKRETARIS  
BADAN KESATUAN  
BANGSA DAN POLITIK  
Drs. AKHMAD NAMSUM, M.M  
Rangkat : Pembina  
NIP : 19670524 200604 1 004

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Prop. Sul – Sel. di Makassar;
2. Kepala Unit Pelaksana Teknis P2T Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Prov. Sul Sel di Makassar;
3. Dekan Fak. Kesehatan Masyarakat UNHAS Makassar di Makassar;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;
5. Arsip.

Lampiran 6. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Makassar



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR  
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Angrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang  
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan

Website : <https://disdik.makassar.go.id> : email : [disdikkotamks@gmail.com](mailto:disdikkotamks@gmail.com)



**IZIN PENELITIAN**

NOMOR : 0184/K/Umkep/VIII/2021

Dasar : Surat Kepala Kantor Badan Kesatuan Bangsa Kota Makassar  
Nomor : 070/1672/II/BPKB/VIII/2021 Tanggal 04 Agustus 2021  
Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

**MENGIZINKAN**

Kepada  
Nama : A. RAFIQAH ZAHRA B. AMIR  
NIM/Jurusan : K011171352 / Kesehatan Masyarakat  
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)  
Alamat : Jl. P. Kemerdekaan Km.10, Makassar

Untuk : Mengadakan *Penelitian di UPT SPF SMP Negeri 3 Kota Makassar*  
dalam rangka *Penyusunan Skripsi pada UNHAS Makassar di Makassar*  
dengan judul penelitian:

*\* ANALISIS HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN  
KEJADIAN INSOMNIA PADA REMAJA DI SMP NEGERI 3  
MAKASSAR TAHUN 2021 \**


Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku
4. Hasil penelitian 1 ( satu ) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar  
Pada Tanggal : 05 Agustus 2021

An. Plt. KEPALA DINAS  
Sekretaris  
ub  
KASUBAG UMUM DAN KEPEGAWAIAN

  
A. SITTI DJUMHARIJAH, SE  
Pangkat : Penata Tk.I  
NIP : 19700109 199403 2 004

## Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian

### A. Pengumpulan Data Awal





## Lampiran 8. Daftar Riwayat Hidup



### A. Data Pribadi

Nama : A. Rafiqah Zahra B. Amir  
NIM : K011171352  
Tempat/Tgl Lahir : Ujung Pandang, 31 Mei 1999  
Agama : Islam  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Suku : Bugis, Makassar  
Alamat : Komp. Griya Minasa Asri No. 6

### B. Riwayat Pendidikan

1. TK Teratai Makassar (2004-2005)
2. SD Negeri Kompleks IKIP I Makassar (2005-2011)
3. MTS Negeri Model Makassar (2011-2014)
4. SMA Negeri 17 Makassar (2014-2017)
5. Departemen Epidemiologi FKM Universitas Hasanuddin (2017-2021)

### C. Riwayat Organisasi

1. Ketua Umum PMR-PMI Unit 317 MTS Negeri Model Makassar (2012-2013)
2. Anggota Divisi Umum PMR-PMI Unit 215 SMA Negeri 17 Makassar (2015-2016)
3. Anggota Departemen Pengembangan Sumber Daya Anggota HIMAPID FKM UNHAS (2020-2021)