

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pencarian *Literature*

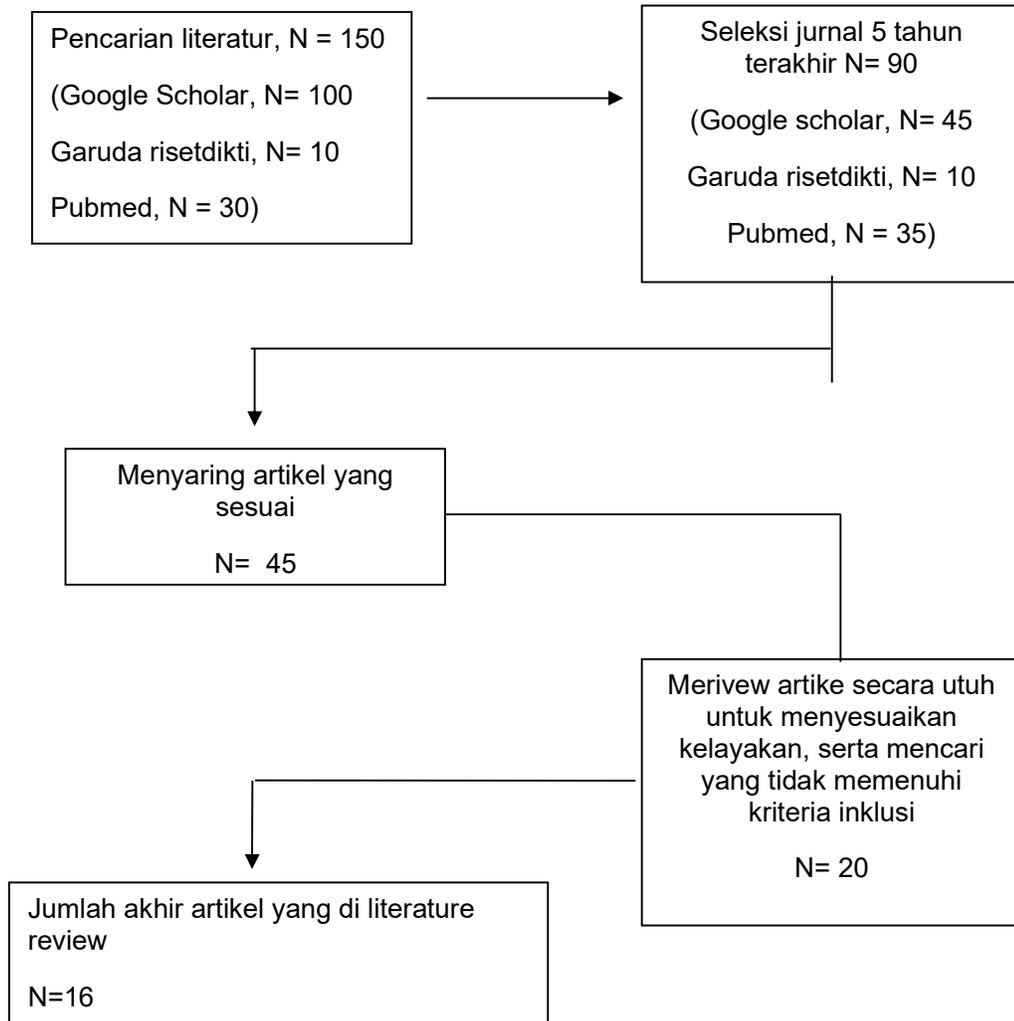
Penelitian ini menggunakan data sekunder, dimana data sekunder tersebut tidak diperoleh dari pengalaman langsung, melainkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Menggunakan database, yaitu sumber data tambahan yang diperoleh berupa jurnal dan artikel yang berkaitan dengan mata kuliah melalui Google Scholar, Garuda Ristekdikti dan Pubmed.

Pencarian jurnal atau artikel ini menggunakan kata kunci, dimana kata kunci tersebut digunakan untuk menentukan atau memperluas pencarian, hal ini untuk memudahkan dalam menentukan jurnal atau artikel yang akan digunakan. Kata kunci dari jurnal yang digunakan dalam penelitian ini adalah "Kecanduan Game Online (*Addicted to online games*)" AND "Kualitas tidur pada remaja (*Sleep quality in adolescents*).

B. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Tabel 3.1 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Jangka waktu	Artikel atau jurnal yang terbit antara tahun 2015 hingga 2021	Artikel atau jurnal yang terbit sebelum tahun 2015
Bahasa	Jurnal nasional (Bahasa indonesia) dan jurnal internasional (Bahasa inggris)	Diluar bahasa indonesia dan bahasa inggris
Subjek	Subjek dalam jurnal penelitian adalah remaja	Selain remaja (anak-anak, orang dewasa dan lansia)
Tema isi jurnal	Hubungan kecanduan game online dengan kualitas tidur pada remaja	Diluar tema hubungan kecanduan game online dengan kualitas tidur pada remaja
Jenis jurnal	Artikel penelitian orisinil full text	Yang bukan full text

C. Seleksi Studi

Gambar 3.1 Flow Diagram