

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra. I. M. S., dkk. (2021). Metode Penelitian Kesehatan. Medan: Yayasan
- Airiani, M. (2013). *Hubungan Intensitas Penggunaan Jejaring Sosial Terhadap Kualitas Tidur Remaja di SMAN 3 Siak*.
- Akbar, H (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement & Emergence Journal*, 1, 42-47.
- Allibang, S. (2020). *Research methods: Simple, short, and straightforward way of Learning methods of research*. Sherwyn Allibang. https://www.google.co.id/books/edition/Research_Methods_Simple_Short_and_Straig/SvUBEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0.
- Alligood, M.R. (2014). Nursing Theorists and Their Work. St Louis, Missouri 63043 : Elsevier Health Sciences, pp : 225 – 226.
- Amalia, Fitria, dkk., 2015. Gambaran Tingkat Depresi pada Pasien Penyakit Ginjal Kronik yang Menjalani Hemodialisis di RSUP DR. M. Djamil Padan. <https://jurnal.fk.unand.ac.id>. .
- Amanda, R. A. (2016). *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda*. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-340.
- Anjasari, Eka Arista Srinadi, I, G. A. M., & Nilakusumawati, D. P. E. (2020). *Hubungan Kecanduan Bermain Gmae Online Terhadap Interkasi Sosial Pada Remaja*. *E-Jurnal Matematika*. 9 (3), 177. <https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296>.
- APJII, (2020). Survei pengguna internet Indonesia. Retrieved from (URL): <https://www.apjii.or.id>

Ariantoro, T. R. (2016). *Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. Jutim, 1(1), 2016.

Association. (2013). Substance-Related and Addictive Disorders.

Astuti, Sri. (2018). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Siswa/Siswi Di SMPN 24 Samarinda*. Skripsi : Fakultas Ilmu Kesehatan dan Farmasi Universitas Muhamadyah Kalimantan Timur.

Azizah. L. (2018). *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur Remaja di SMK Dwija Bhakti 2 Jombang*.

Budyawati, N., Utami, D. K. I. Dan Widyadharma, I. P. E. (2019) “*Proporsi dan Karakteristik Kualitas Tidur Buruk Pada Guru-guru Sekolah Menengah Atas Negeri Denpasar,*” E-Jurnal Medika, 8(3), hal. 1-7.

Cahyono, Tri. *Statistika Terapan dan Indikator Kesehatan*. Yogyakarta: Deepublish; 2018.

Fadillah, M, dkk. (2020). *Hubungan Kualitas Tidur dengan Kesiapan Mengikuti Proses Belajar Mahasiswa S1 Keperawatan Semester IV STIKES Muhammadiyah Palembang*. Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan. Vol. 11 No.1 Hal 86-94.

Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja*. Jurnal Keperawatan Jiwa, 4 (1), 50-56.

Firdaus, Y. et al. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. Jurnal Riset Terapan Akuntansi, 3 (Manajemen Aset Bagi Optimalisasi Pengelolaan Aset Tetap). 40-51. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jrtap/issue/view/318>.

Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran*

Bimbingan dan Konseling. Jurnal Konseling dan Pendidikan, 6 (2), 211-219. <https://doi.org/10.29210/127200>

Fransisco Paul Kusoy, Mardan Umar, J. A. R. (202). *Dampak Negatif Game Online Terhadap Karakter Disiplin Siswa di SMPN Katolik Don Bosco Bitung*. Jurnal PPKN: Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan, 7-16.

Handayani, Asih dan Aris Eddy Sarwono. 2021. *Buku Metode Kuantitatif*. Surakarta : UNISRI Press.

Haryati, S. P. Y. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Tidur Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Halu Oleo. *Jurnal Medika Utama*, 01(03), 146–156.

Hidayat, A. A. (2014). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.

Hidayat, A. A. (2017). *Metode Penelitian Keperawatan dan Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.

Idris Handriana, I. H., Wati, E., & Amelia, D. (2021). *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Pola Tidur pada Remaja di Desa Baturuyuk Kecamatan Dawuan Kabupaten Majalengka tahun 2021*. Jurnal Kampus STIKES YPIB Majalengka, 9(2).

Ingkiriwang, O., Kawengian, D. D. V., & Pasoreh, Y. (2021). Analisis Tentang Kecanduan Game Online Pubg Mobile Pada Remaja Di Desa Tounalet Kecamatan Kakas. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(2), Article 2. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/33465>.

Ismi, N., & Akmal, A. (2020). *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*. *JOURNAL Of Civic Education*, 3(1).

- Johan, R. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di Ma Al Hidayah Depok*. Research and Development Journal Of Education, 5(2), 12.
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia (2018). *Kemenkes RI. Profil Kesehatan Indonesia 2017*. Data dan informasi. Kementrian Kesehatan RI; 2018. In Jurnal ilmu Kesehatan.
- Keswara, U., Syuhada, N. dan Wahyudi, W. (2019) “*Perilaku Penggunaan Gadget dengan Kualitas Tidur Pada Remaja,*” Holistik Jurnal Kesehatan, 13, hal.233-239. Doi:10.33024/hjk.v13i3.1599.
- Kholidiyah, U., & Yuwono, S. (2013). Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi. Diperoleh tanggal 04 Juli 2018 dari <http://eprints.ums.ac.id>
- Khusnal, E. (2017). Hubungan Perilaku Pengguna Gadget Dengan Kualitas Pada Anak Usia Remaja Di SMAN 1 Srandakan Bantul. (Doctoral Dissetation. Universitas Asyiyah Yogyakarta).
- Khusnal. E. (2-17). *Hubungan Perilaku Penggunaan Gadget dengan Kualitas Pada Anak Usia Remaja Di SMAN 1 Srandakan Bantul*. (Doctoral Dissertation, Universitas Asyiyah Yogyakarta).
- King, D., & Delfabbro, P. (2018). *Internet Gaming Disorder: Theory, Assesment, Treatment, and Prevention*. Academic Press. Kita Menulis.
- Kozier, B. (2010). *Fundamental Keperawatan: Konsep, Proses, & Praktik Edisi volume 2*. Jakarta: ECG.
- Kozier, B. (2010). *Fundamental Keperawatan: Konsep, Proses, & Praktik Edisi volume 2*. Jakarta: ECG.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2011). *Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research*. International Journal of Mental Health and

Addiction, 10(2), 278–296. doi:10.1007/s11469-011-9318-5. Diakses pada 4 mei 2020.

Lalifatul, A. (2018). *Hubungan Kebiasaan bermain game online dengan kualitas tidur remaja pada kelas x*. Skripsi, Jombang: Universitas Cendeki Medika Jombang. Retrieved from (URL): <https://repo.stikesicme-jbg.ac.id/id/eprint/1676>.

Mais, F.R., Rompas, S.S.J., dan Gannika, L. *Kecanduan Game Online dengan Insomnia pada Remaja*. Jurnal Keperawatan. 2020;8(2):18-27.

Masturoh, I. and Anggita T, N. (2018). Metodologi Penelitian Kesehatan. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan.

Masya, Hardiyansyah. Dan Candra, Dian. 2016. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung. *Bimbingan dan Konseling*. p-ISSN : 2089-9955.

National Sleep Foundation, 2018. *School Start Time And Sleep*. Online Retrieved from (URL): <https://sleepfoundation.org/sleep-news/school-start-time-and-sleep>.

National Sleep Foundation. National Sleep Foundation recommends new sleep times. 2018.

Newzo. (2019). Jumlah Gamer di Dunia. <https://hybrid.co.id/post/jumlah-gamerdi-dunia-capai-35-miliar-orang>. Diakses pada tanggal 02 Juli 2020.

Ngalimun, A. dan. (2019). Psikologi Perkembangan (Konsep Dasar Pengembangan Kreativitas Anak). K-Media.

- Nisrinafarin. (2020). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Edukasi Nonformal, 115-122.
- Nofianti. (2018). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Akhir*. Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis Volume 12 Nomor 2. eISSN : 2302-2531.
- Nurdilla, N. (2018). *Hubungan kecanduan bermain game online dengan kualitas tidur remaja*. Jurnal online mahasiswa fakultas keperawatan. 5(2), 120-126.
- P2PTM Kemenkes RI. (2019). *Sobat Sehat, Apakah Kebutuhan Tidur Anda Sudah Terpenuhi?*. <https://p2ptm.kemkes.go.id/infographicp2ptm/stress/page/5/sobat-sehat-apakah-kebutuhan-tidur-anda-sudah-terpenuhi>.
- Pacheco, D. & Rehman, A. 2021, "How Is Sleep Quality at". Sleep Foundation, viewed (<https://www.sleepfoundation.org/sleep-hygiene/how-is-sleep-quality-calculated>).
- Pardede, J. A. (2018). *Teori Dan Model Adaptasi Sister Calista 124 Roy: Pendekatan Keperawatan*. Jurnal Ilmiah Kesehatan, November 2018.
- Permana, I Made Dian dan Tobing, D.H. *Peran intensitas bermain game online dan pola asuh permisif orangtua terhadap tingkat agresivitas pada remaja awal di Kota Denpasar*. Jurnal Psikologi Udayana. 2019;6(1):139-151.
- Polit, D. F., & Beck, C. T. (2017). *Nursing Research Generating and Assessing Evidence for Nursing Practice* (C. Burn (ed.); Tenth Edit). Wolters Kluwer.
- Priyastama, R. (2020). *The Book of SPSS Pengolahan & Analisis Data*. Yogyakarta: Start Up.
- Putra, R. A.K. dan Kriswanto, E.S. (2019) "Hubungan Antara Kualitas Tidur Dengan Kebugaran Jasmani Kardiorespirasi Siswa Kelas VIII DI Sekolah

Menengah Pertama Negeri 1 Melati Kabupaten Sleman,” Pendidikan Jaman Kesehatan dan Rekreasi, 8(10).

Putri, R.C.S., Budiyono & Kokotiasa, W. (2021). *Dampak Gmae Online Mobile Lagends Terhadap Perilaku Remaja*. Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora,1(1),1-7.

<https://journal.actualinsight.com/index.php/antropocene/article/view/16>

Rooij, A. J. van. (2011). *Online Video Game Addiction*. Rotterdam. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x> American Psychiatric

Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.

Saifuddin. (2012). *Hubungan Anatara Stress dengan Pola Tidur Pada Siswa SMP Pondok Pesantren Modern MBS di Bokohaharjo, Prambanan, Sleman*, (skirpsi-dipublikasikan). Stikes Aisyiyah Yogyakarta.

Santoso, dan Purnomo. (2017) *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Reamaja*. Humaniora, 4(1), 27-44.

Saputra, A. R. (2017). *Hubungan kecanduan bermain game online dengan kualitas tidur pada remaja usia 13-16 tahun di warnat wilayah Kebumen*. Skripsi. Gombong: Universitas Muhammadiyah. Doi: <https://doi.org/10.1017/CB09781107415324.004>.

Saputra, R (2017). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Usia 13-16 Tahun di Warnet Wilayah Kebumen*.

Sonang, et.,al. (2019). *Pengelompokan Jumlah Penduduk Berdasarkan Kategori Usia Dengan Metode K-Means*. Jurnal Tekinkom.

Sonda, I., Wariki, W., & Kuhan, F. (2021). *Gangguan Kualitas Tidur Dan Indeks Prestasi Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Manado Di Masa Pandemi COVID-19*. J Kedokt Tropik, 9, No. 2, 334–340.

Sukmawati, Ni Made Hegard Dan Putra, I Gede Sandi Widarta. (2019). *Reliabilitas Kuisioner Pittsburgh Sleep Quality Index (PSQI) versi Bahasa Indonesia dalam Mengukur Kualitas Tidur Lansia. Jurnal Lingkungan & Pembangunan*. Volume 3 Nomor. 2 Hal. 30-38. ISSN: 2597-7555.

Sukmawati, Ni Made Hegard Dan Putra, I Gede Sandi Widarta. (2019). *Reliabilitas Kuisioner Pittsburgh Sleep Quality Index (PSQI) versi Bahasa Indonesia dalam Mengukur Kualitas Tidur Lansia. Jurnal Lingkungan & Pembangunan*. Volume 3 Nomor. 2 Hal. 30-38. ISSN: 2597-7555.

Suplig, M. A. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makasr. Jurnal Jaffray*, 15 (2), 177.<https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>.

Surbakti, Krista. (2017). *Pengaruh Game Online terhadap Remaja. Jurnal Curre*.

Suryanto, R.N., 2015. *Dampak Positif dan Negatif permainan Game Online di Kalangan Pelajar*. , 2(2), pp.1–15. <file:///C:/Users/USER/Downloads/931-1778-1-SM.pdf>.

Thahir, A. (2018). Psikologi Perkembangan. [www.aura-publishing.com. http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/11010](http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/11010).

Ulfa, M. (2017). Effect Of Addiction Online Game Center, Jom, Fisip 4 (1), 1-13.

Utami, T. W., & Hodikoh. A. (2019). *Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. Jurnal Keperawatan*. 12(!), 17-22. Vol. 01. No. 01. P-ISSN : 2597-9507. E-ISSN: 2597-9515.

Vollmer, C.,et.al (2014). *Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality*.

WHO, (2019). Media Center. Retrieved March 2020 From WHO: www.who.int.

- Yanti, N. F., Marjohan, M., & Sarfika. R. (2019). *Tingkat Adiksi Game Online Siswa SMPN 13 Padang*. Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi, 19(3), 648 <https://doi.org/10.33087/jiubj.v19i3.756>.
- Yanti, N. F., Marjohan, M., & Sarfika. R. (2019). *Tingkat Adiksi Game Online Siswa SMPN 13 Padang*. Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi, 19(3), 648 <https://doi.org/10.33087/jiubj.v19i3.756>
- Young, K. S. (2011). CBT-IA: *The First Treatment Model for Internet Addiction*. *Journal of Cognitive Psychotherapy: An International Quarterly*, 25(4), 304–313.