

DAFTAR PUSTAKA

- (Abdi & Karneli, 2020) kecanduan game online : penanganannya dalam konseling individual Guidance: Jurnal Bimbingan dan Konseling Volume 17 Nomor 2 Desember 2020. Halaman 9-20 <https://uia.e-journal.id/guidance>
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Anhar, R. (2014). *Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Ariani, M. (2013). Hubungan Intensitas Pengguna Jejaring Sosial Terhadap Kualitas Tidur Remaja di SMAN 3 Siak. *ejournal keperawatan (e-Kp)*, 1-11.
- Asmadi. 2008. *Konsep dan Aplikasi Kebutuhan Dasar Klien*. Jakarta : Salemba Medika.
- Astuti & Burhanto. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Siswa/Siswi Di SMP Negeri 24 Samarinda. <https://dspace.umkt.ac.id/bitstream/handle/463.2017/935/SKR%20SRI%20ASTUTI.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Diakses pada 21 Februari 2020.
- APJII, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2018) . Data Statistik Pengguna Internet Indonesia Tahun 2018. From : <http://isparmo.web.id/2016/11/21/datastatistik-pengguna-internetindonesia-2018/> diakses : Rabu, 17 Januari 2018.
- Azizah Latifatul (2018). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja Pada kelas X Di SMK Dwija Bhakti 2 Jombang. Skripsi. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang
- Buysse, D. J., Reynolds, C. F., Monk, T. H., Berman, S. R., Kupfer, D. J. (1989). The pittsburgh sleep quality index: a new instrument for psychiatric practice and research. *Psychiatry Research*, 28 (2), 193-213.
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 5(2), 228–233. jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/download/2088/pdf.
- Dharma, Kusuma Kelana (2011) *Metodologi Penelitian Keperawatan*, Jakarta: CV Trans Info Medika
- Fembi, P., Nelista, Y., & Vianitati, P. (2022). Kecanduan Bermain Game Online Smartphone Dengan Kualitas Tidur Siswa-Siswi di SMPK Hewerbura Watublapi Kabupaten Sikka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 679-688. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7124153>.
- Gurusinga Fitri Mona (2021). Hubungan kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun Di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua kabupaten Derli Serdang. *Penelitian Keperawatan Medik*.

- Hidayat, A. 2005. Pengantar kebutuhan dasar manusia Aplikasi Konsep dan Proses Keperawatan. Jakarta : Salemba Medika.
- Imas & Nauri. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN KESEHATAN*.
- Imron (2014). Metodologi Penelitian Bidang Kesehatan. Jakarta: Sagungseto.
- Ika Merdekawati(2019). Hubungan Penggunaan Game Online Dengan Konsentrasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 5 Makasar.
- KEMENKES RI (2022). Mengenal gangguan tidur. (Online), (https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/502/yuks-mengenal-gangguan-tidur)
- Latifah, A., Sunan, U., Yogyakarta, K., & Laksda Adisucipto, J. (n.d.). Peran Lingkungan dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini.
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18. <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>
- Manuputty J, Sekeon S, Kandou G. (2019) Hubungan antara Kecanduan Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur pada Gamer Online Pengguna Komputer di Warung Internet M2G Supernova Malalayang
- Marselima Tas'au, dkk. (2017). Hubungan Frekuensi Bermain Game online Dengan Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun) Di SD Bandulan 4 Malang. *Nursing News*
- Matur, P. Y., Simon dan T.A. Ndorang.(2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri Di Kota Ruteng. Vol 6, No 2, Thn 2021
- Martanto, Aris, et al. "Perilaku kecanduan game online ditinjau dari kesepian dan penerimaan kelompok teman sebaya pada remaja di kelurahan Jebres Surakarta." *Skripsi. Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran, Universitas Sebelas Maret Surakarta* (2014).
- Mawitjere, Omega T (2017). Hubungan Lama Penggunaan Gdget Dengan Kejadian Insomnia Pada Siswa Siswi Di SMA Negeri 1 Kawangkoan. *E-journal Keperawatan (e-Kp) Vol 5, Nomor 1*
- Merita, A. L. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Stikes Insan Cendekia Jombang*
- Michael, (2021). Indonesia Disebut Jadi Pendorong Utama Pertumbuhan Esports Asia Tenggara. *Merdeka.com*.<https://www.merdeka.com/teknologi/indonesia-disebut-jadipendorong-utama-pertumbuhan-esports-asiatenggara.html> diakses 24 Oktober 2021
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Universitas Negeri Padang*.

- Nurdilla, N. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keperawatan*. 5 (2), 120-126
- Nursalam. (2015). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan . Pendekatan Praktis. In *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis* (4th ed.). Jakarta. In *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Praktis*.
- Novrialdy Eryzal (2019). “Kecandua Game online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya”. *Jurnal Buletin Psikologi Prodi S2 Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*. 27 (2), 148- 158.
- Papila, D.E, Old, S.W., & Feldman, R.D.2008. *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163-171.
- Permata dan Widyasavitri. (2019). Hubungan antara kecemasan akademik dan sleep paralysis pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Udayana tahun pertama. *Jurnal Psikologi Udayana : Vol.6, No.1*, 1-10
- Permana, Dwi Iman. (2012). Profil Kecenderungan Perilaku Agresif Remaja yang Bermain Online Game. Diakses dari: http://aresearch.upi.edu/operator/upload/s_bk_0703953_chapter1.pdf
- Peracchia, S. & Curcio, G. (2018). Exposure to video games: Effects on sleep and on post-sleep cognitive abilities. A systematic review of experimental evidences. *Sleep Science. Brazilian Association of Sleep and Latin American Federation of Sleep Societies*; 2018, Vol. 11, p. 302–14.
- Pratama, R. ., Widianti, E., & Hendrawati. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Jnc*, 3(2), 110–118.
- Periyanto, E. (2021). Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 7(1), 25–33.
- Potter, P. A., & Perry, A. G. (2012). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan: Konsep, Proses, dan Praktik* (4 ed., Vol. 2). Jakarta: EGC.
- Puspitasari, MD, et.al// *Jurnal Keluarga Berencana* Vol.6 No.02 (2021) 21-34
- Sarwono, Sarlito Wirawan, *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT Rajawali Press, 2013
- Smith, M, & Segal, R. (2010). How much sleep do you need? Sleep cycles & stages, lack of sleep, and getting the hours you need. Diakses pada tanggal 6 April 2017 dari <https://www.helpguide.org/articles/sleep/how-much-sleep-do->
- Sofyan S. Willis, “Remaja Dan Masalahnya Mengupas Berbagai Bentuk Kenakalan Remaja Narkoba, Free Sex, Dan Pemecahannya”, (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Widuri, H. (2010). *Kebutuhan Dasar Manusia Aspek Mobilitas Dan Istirahat Tidur*. In S. Riyadi (Ed.). Yogyakarta: Gosyan Publishing.

- Widiyani, K. R., Amelia, F., & Chairani, A. (2021). Hubungan Adiksi Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Anak Di Smp Teratai Putih Global Bekasi Tahun 2020. *Jurnal Muara Sains, Teknologi, Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan*, 5(1), 95. <https://doi.org/10.24912/jmstkik.v5i1.8277>
- Yunalia, E. M., & Etika, A. N. (2020). Remaja dan konformitas teman sebaya (masyifatul khairiyah, ed.). malang: ahlimedia press.