

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrab, J. K., Hablaini, S., Lestari, R. F., & Niriayah, S. (2020). *Hubungan penggunaan gadget dengan kuantitas dan kualitas tidur pada anak sekolah (kelas IV dan V) di sd negeri 182 kota pekanbaru*. 4(1), 26–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.36341/jka.v4i1.1252>
- Amelia, F., & Nishfa Dewi, W. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Mahasiswa Dimasa Perkuliahan Daring. *JOM FKp*, 9(1), 2022.
- Arisdiani, T., & Widiastuti, Y. P. (2017). *Relationship between emotional stress and sleep quality*. 5(5), 68–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.26714/jkj.5.2.2017.68-71>
- Balbina, A. (2021). *Intensitas menggunakan gadget mempengaruhi kualitas tidur anak sekolah*.
- Chang, C., Chang, Y., Yang, L., & Tzang, R. (2022). *The Comparative Efficacy of Treatments for Children and Young Adults with Internet Addiction / Internet Gaming Disorder : An Updated Meta-Analysis*.
- Chasanah, N., & Supratman, S. (2018). Hubungan Kualitas Tidur Dengan Kualitas Hidup Pada Lansia Di Surakarta. *Jurnal Berita Ilmu Keperawatan*, 11(1), 10–18. <https://doi.org/10.23917/bik.v11i1.10586>
- Dirgantara, U., & Suryadarama, M. (2023). *Webinar Nasional HUMANIS 2023*. 3(2), 1316–1320.
- Faaizu, D., Dien, A., Mubarak, A., & Soedirham, O. (2021). *Gambaran Faktor Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja*. 12, 87–99.
- Fuad, Z. Al. (2017). *The impact of online games on social and cognitive*. *Icip*, 373–380. <https://doi.org/https://repository.bbg.ac.id/handle/495>
- GHINA ALFIYA NABILA. (2023). Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di Smpn 1 Kecamatan Pangkalan Koto Baru Kabupaten Lima Puluh Kota Tahun 2023. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย*, 4(1), 88–100.
- Harsono. (2014). *Pengaruh bermain game onine terhadap perkembangan remaja*.
- Hayati, N. (2020). *The Relationship Between the Habit of Playing Online Games in School Age Children with*. 3(3), 116–122.
- Irmawati, D. K. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Israk, M. Al, & Dekawaty, A. (2023). *Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kualitas tidur pada remaja the relationship between the intensity of playing online games with sleep quality in adolescents*. 11, 123–131.

- Jauhari, M. T., Santoso, S., Anantanyu, S., Studi, P., Ilmu, P., Universitas, G., Maret, S., Kedokteran, F., Maret, U. S., Studi, P., Penyuluhan, P., & Maret, U. S. (2019). *Asupan protein dan kalsium serta aktivitas fisik pada anak usia sekolah dasar Protein and calcium intake and physical activity in school-aged children*. 02(02), 79–88.
- Lestari, N. I., Naulia, R. P., & Ridlo, M. (2021). *Kualitas tidur anak usia sekolah dalam penggunaan gadget dipancoran mas, depok*. 1(1), 28–35.
- Lilya Susanti. (2017). Metode penelitian. *Jurnal Business Management Journal*, 1–40. <http://lilyasusanti.lecture.ub.ac.id/files/2018/03/MODUL-METODE-PENELITIAN.pdf>
- Lund, L., Sølvhøj, I. N., & Danielsen, D. (2021). *Penggunaan media elektronik dan tidur pada anak-anak dan remaja di negara-negara barat : tinjauan sistematis*. 1–14.
- Lund, L., Sølvhøj, I. N., Danielsen, D., & Andersen, S. (2021). *Electronic media use and sleep in children and adolescents in western countries : a systematic review*. 1–14.
- Manuputty, J. C., Sekeon, S. A. S., & Kandou, G. D. (2019). Hubungan antara Kecanduan Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur pada Gamer Online Pengguna Komputer di Warung Internet M2G Supernova Malalayang. *Jurnal KESMAS*, 8(7), 61–66.
- Mariana, D. (2020). *Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar*. 3(2), 99–104.
- Matur, Y. P., Simon, M. G., & Ndorang, T. A. (2021). The relations between the ego and the unconscious. *The Jung Reader*, 6(10), 98–139. <https://doi.org/10.4324/9780203721049-12>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar*. 5, 1473–1481.
- Prasetiani, A. tri, & Setianingrum, M. E. (2020). Hubungan Antara Self-Regulation Dengan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.52643/jti.v6i1.635>
- Purnami, A. A. (2021). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Analisis Nilai Moral Dalam Cerita Pendek Pada Majalah Bobo Edisi Januari Sampai Desember 2015*, 1(1), 2016.
- Putra, H., & Ratnawati, D. (2020). Hubungan Perilaku Bermain Game Online dengan Carpal Tunnel Syndrome Pada Remaja. *Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta*, 2(1), 1–12. <https://ijhd.upnvj.ac.id/index.php/ijhd/article/view/34>
- Rezkika, V., Doko, R., & A'naabawati, M. (2023). Hubungan Kecanduan Game

- Online Terhadap Kualitas Tidur Pada Anak Usia Sekolah Di SD Inpres 2 Lambunu Kecamatan Bolano Kabupaten Parigi Moutong. *Gudang Jurnal Multidisiplin* ..., 1(September), 283–287. <https://gudangjurnal.com/index.php/gjmi/article/view/89%0Ahttps://gudangjurnal.com/index.php/gjmi/article/download/89/88>
- Santi, R. J., Setiawa, D., & Ari, I. (2021). *Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online*. 5(3), 385–390.
- Subandi, S. P., Iman, N., Syam, A. R., Fakultas, D., Islam, A., & Muhammadiyah, U. (n.d.). *Dampak kecanduan game online terhadap pendidikan anak*. 243–262.
- Supartini, Y., Martiana, P. D., & Sulastri, T. (2021). Dampak Kecanduan Smartphone Terhadap Kualitas Tidur Siswa SMP. *Jkep*, 6(1), 69–85. <https://doi.org/10.32668/jkep.v6i1.463>
- Suryadi, S., & Dianto, M. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Wahana Konseling*, 1(2), 65. <https://doi.org/10.31851/juang.v1i2.2091>
- Tohet, M., Nurul, U., & Paiton, J. (2021). *Penanggulangan Kecanduan Game Online Melalui Pendidikan Karakter Regilius Pada Anak Sofiya Mauliza*. 6(2), 147–164. <https://doi.org/10.29240/belajea.v6>
- Tristianingsih, J., & Handayani, S. (2021). Determinan Kualitas Tidur Mahasiswa Kampus A di Universitas Muhammadiyah Prof DR Hamka. *Perilaku Dan Promosi Kesehatan: Indonesian Journal of Health Promotion and Behavior*, 3(2), 120. <https://doi.org/10.47034/ppk.v3i2.5275>
- Ulpawati, C. (2019). Correlation of Duration and Frequency of Playing Online Games With Sleep Quality At Elementary Class Iv and V Cendana Batam in 2018. *Jurnal Ilmiah Zona Psikologi*, 1(2), 35–41. <http://ejournal.univbatam.ac.id/index.php/zonapsikologi/issue/view/80>
- Yoraeni, A. (2019). Modul Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 5(July), 58.
- Yulianingrum, P., Kurniawan, W. E., & Susanti, I. H. (2024). Hubungan Penggunaan Game Online Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada. *Protein: Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 2(1). <https://doi.org/10.61132/protein.v2i1.150>
- Yunita, T. N. (2021). *Pengaruh Game Online terhadap Kualitas Tidur pada Anak Usia Sekolah di SD N 2 Tambaknegara*. 201–207.