

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, M. D. P. (2023). Pengaruh Media Edukasi Video Animasi Terhadap Pengetahuan Pola Tidur Sehat Untuk Pencegahan Hipertensi Pada Remaja. *Jurnal Kesehatan Siliwangi*, 3(3), 539–543. <https://doi.org/10.34011/jks.v3i3.1043>
- Al., R. et. (2023). Faktor Yang Memengaruhi Kualitas Tidur Pada Remaja Usia Sekolah Menengah Pertama. *JKJ: Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 11(4), 809–816.
- Amraini, N., Zainal, S., Darmawan, S., Nani Hasanuddin, S., Perintis Kemerdekaan VIII, J., & Makassar, K. (2024). Pengaruh Edukasi Stunting Menggunakan Metode Audiovisual Terhadap Pengetahuan Ibu Di Desa Sanglepongan Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang. *JIMPK : Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan*, 4, 238–243.
- Anggraini, S., & Rudi Yanto, A. (2022). Edukasi Pencegahan Bahaya Kecanduan Game Online pada Remaja di Smpn Alok Maumere. *J-Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 1–8.
- Ardita Pramesti, Inna Sholihati Embrik, & Ayu Pratiwi. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Dunia Ilmu Kesehatan (Jurdikes)*, 1(2), 45–49. <https://doi.org/10.59435/jurdikes.v1i2.156>
- Aulia, S., & Panjaitan, R. U. (2019). *Kesejahteraan Psikologis Dan Tingkat Stres Pada Mahasiswa Psychological Well-Being and Level of Stress Among the Last Year College Students*. 7, 127–134.
- Dewi, D. L., Pramana, Y., & Fauzan, S. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Kualitas Tidur Mahasiswa : Literature Review. *Mahesa : Malahayati Health Student Journal*, 4(1), 123–139. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v4i1.11999>
- Dhamayanti, M., Faisal, F., & Maghfirah, E. C. (2019). Hubungan Kualitas Tidur dan Masalah Mental Emosional pada Remaja Sekolah Menengah. *Sari Pediatri*, 20(5), 283. <https://doi.org/10.14238/sp20.5.2019.283-8>
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2), 17–31.
- Fembi, P. N., Nelista, Y., Vianitati, P., Fakultas, D., Kesehatan, I.-I., Nusa, U., & Abstrak, N. (2022). Kecanduan Bermain Game Online Smartphone Dengan Kualitas Tidur Siswa-Siswi di SMPK Hewanbura Watublapi Kabupaten Sikka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 679–688. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7124153>
- Firmansyah, R. A., Kusbiantoro, D., Harmiardillah, S., Studi, P., Keperawatan, S., Kesehatan, F. I., Lamongan, U. M., Plalangan, J., Km, N., Lamongan, K., & Lamongan, K. (2024). *Pengaruh Edukasi Audio Visual Berbasis Android terhadap Pengetahuan Pemilahan Sampah pada Anak Usia Sekolah di SDN*

Sendangrejo II Lamongan. 3.

- Florensa, M. V. A., Paula, V., Diannita, C. G., Fangidae, E., Watania, L. N., Barus, N. S., & Hapsari, K. Y. (2023). Pendidikan Kesehatan Untuk Mencegah Kecanduan Internet Dengan Aktivitas Fisik Pada Remaja. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(5), 4848. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i5.17313>
- Gurusinga, M. F. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16 - 18 Tahun Di Sma Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang Tahun 2019. *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, 2(2), 1–8. <https://doi.org/10.36656/jpkm.v2i2.194>
- Habibi, A., MM, W. Q., Ningsih, R., & Syahleman, R. (2021). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Di ... *Jurnal Borneo Cendekia*, 5(21), 16–30.
- Haibanissa, S., Sulastri, T., & Ningsih, R. (2022). Dampak Bermain Game Online terhadap Kualitas Tidur pada Remaja SMA. *Jkep*, 7(2), 201–213. <https://doi.org/10.32668/jkep.v7i2.968>
- Hakim, A. R., Yazid, M., & Kudsiah, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Dan Akhlak Peserta Didik. *Jurnal Didika : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 149–162. <https://doi.org/10.29408/didika.v7i1.3841>
- Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 1(2), 139–155. <https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>
- Hellström, C., Nilsson, K. W., Leppert, J., & Åslund, C. (2015). Effects of adolescent online gaming time and motives on depressive, musculoskeletal, and psychosomatic symptoms. *Upsala Journal of Medical Sciences*, 120(4), 263–275. <https://doi.org/10.3109/03009734.2015.1049724>
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas Reliabilitas*. Health Books Publishing.
- Ikbali, I., Wikanengsih, W., & Septian, M. R. (2021). Profil Tingkat Kecanduan Game Online Peserta Didik kelas Xma Plus Al Mujammil Garut. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(1), 56. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i1.6138>
- Jumilia. (2020). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di SMA PGRI 2 Padang Jumilia. *Lembaga Penelitian Dan Penerbitan Hasil Penelitian Ensiklopedia*, 2(3), 313–322. <http://jurnal.ensiklopediaku.org>
- Junaidi, W., Ayu, M., Bella, S., Shaqinah, S. A., & Amna, Z. (2024). Perbedaan Kualitas Tidur Mahasiswa Ditinjau Dari Jenis Kelamin. 2(2), 86–99.
- Kaparang, G. F., & Rachel, J. (2022). Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Kualitas Tidur Remaja. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 8(1), 59–66. <https://doi.org/10.35974/jsk.v8i1.2856>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku

- Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Konseli : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Meidiana, R., Simbolon, D., & Wahyudi, A. (2018). Pengaruh Edukasi melalui Media Audio Visual terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Overweight. *Jurnal Kesehatan*, 9(3), 478–484. <https://doi.org/10.26630/jk.v9i3.961>
- Meirawati, B., Ningrum, D., Rosyda, R., & Dolifah, D. (2023). Pengaruh Edukasi Dengan Media Audiovisual Tentang Pencegahan Gangguan Penglihatan Terhadap Early Adolescent. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 4(2), 1172–1182. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jkt/article/view/15111/12163>
- Morissan, (2021). Teori Komunikasi Individu hingga massa. Dikutip dari https://www.google.co.id/books/edition/Teori_Komunikasi_Individu_Hingga_Massa_E/DsM0EAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+determinism+teknologi&pg=PA408&printsec=frontcover
- Mulawarman, D., Novitayani, S., Alfiandi, R., Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, M., & Keilmuan Keperawatan Jiwa Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, B. (2022). The Correlation Between Online Game Addiction And Social Interaction Among Universitas Syiah Kuala Students. *JIM FKep*, VI(3), 75–80.
- Nashir, H., Budiman, & Rahmat Putra, A. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur Mahasiswa FK Unisba Angkatan 2021. *Bandung Conference Series: Medical Science*, 3(1), 612–616. <https://doi.org/10.29313/bcsms.v3i1.6399>
- Nasution, A. R., Meldina, T., Erwanto, E., & Sari, D. Y. (2022). Efek Game Online dalam Mempengaruhi Sikap Sosial Anak Sekolah Dasar. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 247. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5697>
- Nisman, W. A., Rahmawati, A. D., Noverlis, A. S., Pratiwi, F. E., Paramawati, I., Kholisa, I. L., & Lusmilasari, L. (2024). Pengaruh Edukasi dengan Video Terhadap Pengetahuan, Sikap, dan Kecemasan dalam Pencegahan Covid-19. *Jurnal Keperawatan Klinis Dan Komunitas (Clinical and Community Nursing Journal)*, 8(1), 27. <https://doi.org/10.22146/jkkk.93849>
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Notoatmodjo. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nursalam. (2015). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan* (4th ed.). Jakarta : Salemba Medika.
- Nursalam. (2017). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*

(4th ed.). Jakarta : Salemba Menika.

- Prastius, E. (2020). Pengaruh Game Online terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris. *Computer Based Information System Journal*, 8(2), 29–36. <https://doi.org/10.33884/cbis.v8i2.1959>
- Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati, H. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Journal of Nursing Care*, 3(2). <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i2.22850>
- Pratiwi, H., Nuryanti, Fera, V. V., Warsinah, & Sholihat, N. K. (2016). Apoteker Berperan untuk Meningkatkan Pengetahuan, Keterampilan dan Perilaku dalam Pelayanan Kefarmasian. *Kartika Jurnal Ilmiah Farmasi*, 4(1), 10–15.
- Pratiwi, R. (2020). Perkembangan Remaja: Tinjauan Psikologis. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(2), 145–156.
- Purnama, N. L. A., & Silalahi, V. (2020). Efektifitas Pendidikan Kesehatan Terhadap Perilaku Sleep Hygiene Dan Kualitas Tidur Pada Remaja Dengan Gangguan Tidur. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1). <https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.3370>
- Putra, S. M., & Hartono, D. S. (2024). Hubungan Kontrol Diri dan Perilaku Agresif Verbal pada Remaja Saat Bermain Games Online. *Jurnal Psikologi*, 1(2), 10. <https://doi.org/10.47134/pjp.v1i2.2257>
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>
- Rini, P. S., & Tamar, M. (2023). Hubungan Sleep Hygiene dengan Kualitas Tidur. *Masker Medika*, 11(1), 48–54. <https://doi.org/10.52523/maskermedika.v11i1.517>
- Rizqiana Harsyah, N., Ediaty, A., & Soedarto Tembalang Semarang, J. S. (2015). Perbedaan Sikap Laki-Laki Dan Perempuan Terhadap Infertilitas. *Jurnal Empati*, 4(4), 225–232. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/14323>
- Royani, C. (2022). Hubungan Usia, Pengalaman dan Sikap dengan Pengetahuan Remaja Putri tentang Flour Albus. *PROFESI (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian, Volume 19*(2), 93–99.
- Sagala, S. H., Maifita, Y., & Armaita. (2020). Hubungan Antara Tingkat Pengetahuan dan Sikap Remaja Awal Terhadap Perubahan Fisik Masa Pubertas Pada Murid Kelas VIII di SMP N 1 Plumbon Kabupaten Cirebon. *Jurnal Menara Medika*, 2(2), 119–127.
- Saputro, K. Z. (2018). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v17i1.1362>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Syafi, N., Fathurohim, F., & Mulyah, P. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2), 143–151. <https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.348>
- Tunepe, M., D.Ar Noya, M., & Asih Blandina, O. (2022). Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Universitas Hein Namotemo. *Leleani : Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/10.55984/leleani.v2i1.95>
- Wang, C. W., Chan, C. L. W., Mak, K. K., Ho, S. Y., Wong, P. W. C., & Ho, R. T. H. (2014). Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: A pilot study. *Scientific World Journal*, 2014. <https://doi.org/10.1155/2014/874648>
- Woran, K., Kundre, R. M., & Pondaag, F. A. (2021). Analisis Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32092>