

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Lestari, Meita.(2018).“Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja.” STIKes Insan Cendekia Jombang.
- Azizah, Atifatul.(2017).“Hubungan Kebiasaan Bermain *Game online* Dengan Kualitas Tidur Remaja Pada Kelas X.” Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Candikia Medika Jombang.
- Buysee, D. J.(1989). “The Pittsburgh Sleep Quality Index: A New Instrument for Psychiatric Practice and Research.” *Psychiatry Research*, 193–213.
- Dihni, Vika Azkiya.(2022). “10 Negara Dengan Pemain Video Game Terbanyak Di Dunia (Januari).” 2022.<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>.
- Fitri Yanti, Nia.(2019). “Tingkat Adiksi *Game online* Siswa SMPN 13 Padang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*” 19 (684–687).
- FSPI, Admin.(2020). “Adiksi Smartphone Lebih Cenderung Terjadi Pada Reaja, Kok Bisa?” 2020. <https://psikologi.uinjkt.ac.id/adiksi-smartphone-lebih-cenderung-terjadi-pada-remaja-kok-bisa/>.
- Habibi, Alem.(2020). “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game online* Dengan Kualitas Tidur Remaja Pada Kelas XI Di SMKN 1 Eruyah Tengah.” STIKes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun.
- Handayani, Sandra, Dkk.(2020).*Dinamika Perkembangan Remaja*. Jakarta: Kencana.
- Kurniawati, Ika.(2021). “Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD.” 2021. <http://jurnal.stipbjm.ac.id/index.php/pgsd>.
- Made Hegard Sukmawati, Ni. (2019). “Reliabelitas Kuisisioner Pittsburgh Sleep Quality Index (PSQI) Versi Bahasa Indonesia Dalam Mengukur Kualitas Tidur Lansia.” *Wicaksana*, 30–38.
- Matur, Yustina Prima. (2021). “Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja SMA Negeri Di Kota Ruteng.” *Wawasan Kesehatan* 5 (2): 55–57.
- McLeod.(2019).“Likert Scale Simply Psychology.” 2019.

- <https://simplypsychology.org/lokert-scale.html>.
- muhammad, ali, Dkk. (2016). *Psikologi Remaja Perkembangan: Peserta Didik*. Pertama. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nico, Rahmat. (2018). "Dampak Positif Dan Negatif Permainan *Game online* Di Kalangan Pelajar." *Media Neliti*. 2018.
<https://media.neliti.com/publication/32394-ID-dampak-positif-dan-negatif-permainan-game-online-dikalangan-pelajar.pdf>.
- Pujiati. (2018). "Gambaran Kualitas Tidur Pada Remaja Dengan Obesitas Di Yayasan Manaratul Islam Jakarta Selatan." *Universtas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Ramdhan. (2017). "Hubungan Durasi Bermain *Game online* Dengan Kualitas Tidur Pada Usia Remaja Di SMAN 10 Semarang." 2017.
<http://repository.unissula.ac.id>.
- Riyanto, Andi. (2022). "Hootsuite (We Are Sosial): Indonesian Digital Report 2022." *Data Reportal*. February 15, 2022.
- Rudi. (2019). "Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Dengan Tingkat Prestasi Belajar Siswa SD Kelas 4-6 Di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat." *Universitas Tarma Negara*.
- Saputra. (2009). *Sejarah Perkembangan Game online*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slistiyoningrum, Evita sari. (2022). "Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di SMPN 1 Banjarejo." *Repository Unissula*. 2022.
- Syahrum. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: citapustaka media.
- Trisnani.(2018). *STOP Kecanduan Game online: Mengenai Dampak Ketergantungan Pada Game online Serta Cara Mengurangnya*. Madiun: Unpima Press.
- Umami, Ida. (2019). *Psikologi Remaja*. Yogyakarta: Idea Press.
- Wahyuni, Putri Diannisa. (2021). "Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Kuaklitas Tidur Pada Remaja Di SMP Negeri 14 Padang." *Universitas Andalas*.

