

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Komariah., & Djam'an Satori. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Affandi, M. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 09 Samarinda*. Journal: Ilmu Komunikasi. Vol.1, no.4, Hal 177-187.
- Alimul, Hidayat Aziz. (2009). *Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia Aplikasi Konsep dan Keperawatan* edisi 2. Jakarta: Salemba Medika.
- Alimul, Hidayat Aziz. (2015). *Pengantar Kebutuhan Manusia*. Jakarta: Salemba Medika.
- Andriyas, H., & Himawan, G. H. (2019). *Analisa Persepsi Konsumen Atas Kualitas Pelayanan Elektronik Terhadap Niat Komplain Konsumen Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*. Jurnal Akuntansi, 11 (2), 248-261. <https://doi.org/10.28932/jam.v11i2.1911>
- Arifin, Z., & Etildawati. (2020). Hubungan Kualitas Tidur Dengan Konsentrasi Belajar Pada Mahasiswa Keperawatan Universitas Keperawatan Purwokerto. *Jurnal Human Care*. Vol 5, no 3, Hal 650-660.
- Asmadi. (2015). *Konsep Dasar Keperawatan*. Jakarta: EGC.
- Azwar, S. (2009). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daldiyono. (2009). *How to be a real and successful student*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Depdiknas. (2012). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Penerbit: Gramedia Pustaka Utama.
- Endang, Lanywati. (2001). *Insomnia, Gangguan Sulit Tidur*. Jakarta: EGC.
- Fenny., & Supriatmo. (2016). *Hubungan Kualitas dan Kuantitas Tidur Dengan Prestasi Belajar pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran*. Jurnal Pendidikan Kedokteran Indonesia. Vol. 5, no 3, Hal 140-147.
- Guyton., & Hall. (1997). *Buku Ajar Fisiologi Kedokteran Edisi 9*. Jakarta: EGC.

- Herdiansyah, Haris. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Herdiansyah, Haris. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Psikologi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hidayat, A. A. (2013). *Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia: Aplikasi Konsep dan Proses Keperawatan 2*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hudak, B. (2010). *Keperawatan Kritis Pendekatan Holistik*. Vol. 2. Jakarta: EGC.
- Khasanah., & Hidayati. (2012). Kualitas Tidur Lansia Balai Rehabilitasi Sosial Mandiri Semarang. *Jurnal Nursing Studies*. Vol. 1, no.1, Hal 189-196.
- Lumbantobing. (2004). *Gangguan Tidur*. Jakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.
- 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. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*. Vol. 3, no. 2, Hal 97–112.
- Moleong, Lexy. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Cetakan ke-36. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, Saputri, S. P., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *Jurnal Pendidikan Sosial Budaya*. 3 (1). 48.
- Novitasari., & Khotimah. (2016). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. 5 (3). 182-186.
- Potter, P. A., & Perry, A.G. (2014). *Fundamental of Nursing*. Jakarta:EGC.
- Potter, P.A, & Perry, A.G. (2015). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan: Konsep, Proses, dan Praktik*. Edisi 4, Volume 2. Jakarta: EGC.

- Potter., & Perry. (2005). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan : Konsep, Proses, dan Praktik*, Edisi 4 Volume 1. Jakarta: EGC.
- Rahajeng, W.L., Tatik, M., Hetti, S.R. (2023). Kualitas tidur pada anggota komunitas olahraga elektronik: Bagaimana peran intensitas penggunaan game online. *Jurnal Psychological Research*. Vol. 2, no. 4, Hal 916-924.
- Rahayu, P. D. A. D. Md., & Kadek, P. (2022). Gambaran Kualitas Tidur Pada Remaja Pemain Game Online di Desa Pesaban Karangasem. *Jurnal Kesehatan*. Vol.7, no.1, Hal 26-32.
- Rathakrishnan, B., Soon, S.B., Mohammad, R.K., Azizi, Y., Mohd, A.M.N., Fauziah, I., & Zaizul, A.R. (2021). Smartphone Addiction and Sleep Quality on Academic Performance of University Students: An Exploratory Research. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 18, (16). 82-91.
- Rokmanah, S., Syachruraji, A., & Naina, P.A. (2023). Upaya Meningkatkan Kualitas Tidur Anak-Anak Sekolah Dasar Dalam Era Game Online. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol.1, no.2, Hal 115-120.
- Ruchi, S., Ritesh, U., & Mahendra, J. (2017). Prevalence of smart phone addiction, sleep quality and associated behaviour problems in adolescents. *International Journal of Research in Medical Sciences*. 5, (2). 515-519.
- Samuel. (2010). Pengaruh Kebiasaan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*. 2 (1). 45-51.
- Siswoyo. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta..
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanto, R. (2015). Dampak Positif dan Negatif Pemain Game Online di Kalangan Pelajar. *Jurnal Online Mahasiswa*. Vol. 2, no. 2, Hal 11-12.
- Syahrani. (2015). Ketergantungan Game Online dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi & Konseling*. 1 (1). 84–92.

- Syakir, Syaikh Ahmad, (2016). *Mukhtashar Tafsir Ibnu Katsir jilid 1*. Darus Sunnah Press.
- Syakir, Syaikh Ahmad, (2016). *Mukhtashar Tafsir Ibnu Katsir jilid 3*. Darus Sunnah Press.
- Syakir, Syaikh Ahmad, (2016). *Mukhtashar Tafsir Ibnu Katsir jilid 4*. Darus Sunnah Press.
- Syakir, Syaikh Ahmad, (2016). *Mukhtashar Tafsir Ibnu Katsir jilid 6*. Darus Sunnah Press.
- Trianingsih, J., & Handayani, S. (2021). Determinan Kualitas Tidur Mahasiswa Kampus A di Universitas Muhammadiyah Prof DR Hamka. Perilaku dan Promosi Kesehatan: Indonesia. *Jurnal Of Health Promotion and Behavior*. Vol. 3, no. 2, Hal 120.
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.