

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Sadat, A. dan Basir, M.A. 2022 “Peran Unit Kegiatan Mahasiswa dalam Mengembangkan Minat dan Bakat Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Buton,” *Jurnal Manajemen dan Ilmu Administrasi Publik (JMIAP)*, 4(4), hal. 256–260. doi:10.24036/jmiap.v4i4.493.
- Afriza, D.A. *et al.* 2022 “Penerapan Chi-Square Test Dalam Melihat Hubungan Dukungan,” 19, hal. 262–269.
- Akbar, H. (2020) “Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu,” *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), hal. 42–47. doi:10.37385/ceej.v1i2.108.
- Akbar, H. dan Budi Santoso, E. 2020 “Analisis Faktor Penyebab Terjadinya Hipertensi Pada Masyarakat (Studi Kasus Di Kecamatan Passi Barat Kabupaten Bolaang Mongondow),” *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 3(1), hal. 12–19. doi:10.56338/mppki.v3i1.1013.
- Ayu, I. *et al.* 2021 “Pemenuhan Kebutuhan Tidur Pada Anak,” *Repository.Unmul.Ac.Id* [Preprint]. Tersedia pada: [https://repository.unmul.ac.id/bitstream/handle/123456789/27502/Modul Pemenuhan Kebutuhan Tidur pada anak.pdf?sequence=1](https://repository.unmul.ac.id/bitstream/handle/123456789/27502/Modul%20Pemenuhan%20Kebutuhan%20Tidur%20pada%20anak.pdf?sequence=1).
- Aziz, L. dan Hidayat, A. 2019 “Hubungan kualitas tidur dengan excessive daytime sleepiness pada pekerja bergilir,” *Jurnal Biomedika dan Kesehatan*, 2(4), hal. 144–148. doi:10.18051/jbiomedkes.2019.v2.144-148.
- Bilqis Logika Perspektif Sains *et al.* 2022 “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Di Era Pandemi Covid-19 Dengan Nyeri Pergelangan Tangan Pada Siswa Smk Insan Kamil Tartila,” *Frame of Health Journal*, vol.1 No.(2), hal. 1–10.
- Buysse, D.J. *et al.* 1989 “The Pittsburgh Sleep Quality Index : A New Instrument Psychiatric Practice and Research.”
- Dannon, P. 2014 *Chapter - Internet Addiction Disorder: Overview and Controversies, Behavioral Addictions: Criteria, Evidence, and Treatment*. Elsevier. doi:10.1016/B978-0-12-407724-9.00005-7.
- Dewi setia ningsih, R. indah permatasari 2020 “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Tidur Pada Remaja DI SMKN 7 PEKANBARU (Factors That Influence Quality Of Seep For Adult In SMKN 7 Pekanbaru),” *Ensiklopedia of Journal*, 44(8), hal. 262–267.

- Doni, F.R. 2018 “Dampak Game Online Pada Penggunaanya,” *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering Implementasi*, 4(2), hal. 6–13. Tersedia pada: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/ijse/article/view/5972>.
- Efendi, Z. *et al.* 2021 “Penyuluhan Dampak Penggunaan Game Online Kepada Siswa SMA NEGERI 1 BUNTU PANE Pendahuluan Perubahan aspek kehidupan saat ini dilatarbelakangi oleh berkembang ilmu dan teknologi yang semakin pesat . Meruba paradikma kehidupan masyarakat yang semakin prak,” *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat*, 1(2), hal. 122–127.
- Ekasari, M.F. *et al.* 2021 “Hipertensi: Kenali Penyebab, Tanda Gejala, dan Penanganannya,” *POLTEKKES Tasik Malaya* [Preprint].
- Fadila, E. *et al.* 2022 “Jurnal ilmiah kedokteran dan kesehatan,” 1(2).
- Fadlilah, S., Hamdani Rahil, N. dan Lanni, F. 2020 “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Tekanan Darah Dan Saturasi Oksigen Perifer (Spo2),” *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada*, (Spo 2), hal. 21–30. doi:10.34035/jk.v11i1.408.
- Faradila, Z. *et al.* 2019 “Hubungan Kualitas Tidur Dengan Tekanan Darah Pada Siswa-Siswi SMA Negeri 3 Banda Aceh,” *Kandidat: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan*, 1(2), hal. 29–37.
- Fatmawati, R. *et al.* 2019 “Gambaran Pola Tidur Ibu Nifas,” *Infokes*, 9(2), hal. 45–46.
- Fitri, E., Erwinda, L. dan Ifdil, I. 2018 “Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling,” 4(3), hal. 211–219.
- Fitryasari, R., Andhika, C.K. dan Rahmawati, D. 2020 “mental health nursing View project smartphone addiction in adolescent View project Online Games Addiction and the Decline in Sleep Quality of College Student Gamers in the Online Game Communities in Surabaya, Indonesia,” *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(7), hal. 8987–8993. doi:10.37200/IJPR/V24I7/PR270886.
- Gaol, T.L. 2012 “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia,” *Fakultas Ilmu Keperawatan UI*, hal. 47. Tersedia pada: [http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570-Huungan kecanduan.pdf](http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570-Huungan%20kecanduan.pdf).
- Habibi, A. *et al.* 2021 “Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Di ...,” *Jurnal Borneo Cendekia*, 5(21), hal. 16–30.
- Haibanissa, S., Sulastri, T. dan Ningsih, R. 2022 “Dampak Bermain Game Online terhadap Kualitas Tidur pada Remaja SMA,” *Jkep*, 7(2), hal. 201–213.

doi:10.32668/jkep.v7i2.968.

- Hakim, L.N. 2020 “Urgensi Revisi Undang-Undang tentang Kesejahteraan Lanjut Usia,” *Aspirasi: Jurnal Masalah-masalah Sosial*, 11(1), hal. 43–55. doi:10.46807/aspirasi.v11i1.1589.
- Hamida, N. amalia *et al.* 2019 “Pemain Game Online : Studi Tanggungjawab dan Penyelesaian Tugas Sehari-hari.,” *Psikoislamika : Jurnal Psikologi dan Psikologi Islam*, 16(2), hal. 20. doi:10.18860/psi.v16i2.7612.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliyah *et al.* 2020 *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kualitatif, Repository.Uinsu.Ac.Id.*
- Hardani, dkk 2020 *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kualitatif, Repository.Uinsu.Ac.Id.*
- Haryati, Yunaningsi, S.P. dan RAF, J. 2020 “Faktor yang Mempengaruhi Kualitas Tidur Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Halu Oleo,” *Jurnal Surya Medika*, 5(2).
- Hasan, A., Rahmat, A. dan Napu, Y. 2021 “Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja,” *Student Journal of Community Education*, (1), hal. 1–13. doi:10.37411/sjce.v1i1.830.
- Hayani, S. *et al.* 2022 “Kecanduan Internet Dan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa,” *Seurune : Jurnal Psikologi Unsyiah*, 5(2), hal. 177–208. doi:10.24815/s-jpu.v5i2.27441.
- Heryana, A. 2020 “Analisis Data Penelitian Kuantitatif,” *Penerbit Erlangga, Jakarta* [Preprint], (June). doi:10.13140/RG.2.2.31268.91529.
- Hutagalung, N., Marni, E. dan Erianti, S. 2022 “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Tingkat Satu Program Studi Keperawatan Stikes Hang Tuah Pekanbaru,” *Jurnal Keperawatan Hang Tuah (Hang Tuah Nursing Journal)*, 2(1), hal. 77–89. doi:10.25311/jkh.vol2.iss1.535.
- Irawan, S. dan Siska W., Di. 2021 “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik,” *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), hal. 9–19.
- Janna, N.M. dan Herianto 2021 “Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan Spss,” *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, (18210047), hal. 1–12.
- Januwar Lukita, William, Indriani K Sumadikarya, F.R., Correlation dan Gaming, I. 2019 “Artikel Penelitian Korelasi Internet Gaming Disorder Terhadap Kualitas Tidur pada Correlation Between Internet Gaming Disorder and Sleep Quality of,” *JKdokMeditek*, 26(1).

- Khaerullah, U., Widianti, E. dan Sumarni, N. 2020 “Tingkat Agresivitas Mahasiswa Universitas Padjadjaran Kampus Garut Yang Mengalami Kecanduan Game Online,” *Jurnal Keperawatan BSI*, 8(1). doi:10.1093/itnow/bwn071.
- Kurniawan, F. 2020 “E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian,” *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), hal. 61–66. doi:10.21831/jorpres.v15i2.29509.
- Kurniawan, M.R. dan Rofiah, N.H. 2020 “Pola Penggunaan Internet di Lingkungan Sekolah Dasar Se-Kota Yogyakarta,” *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 2(2), hal. 93–105. doi:10.21093/sajie.v2i2.1930.
- Kusuma, I.K.W.S. *et al.* 2023 “Hubungan Penggunaan Gawai Dan Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Siswa Sma N 2 Mataram,” 13(2), hal. 192–201.
- Kusumaningrum, W., Rosalina, R. dan Setyoningrum, U. 2021 “Hubungan Kualitas Tidur Dengan Tekanan Darah,” *Indonesian Journal of Nursing Research (IJNR)*, 3(2), hal. 57. doi:10.35473/ijnr.v3i2.901.
- Lakshono, B.D. 2018 “Kualitas Tidur Pada Remaja Di Sma Negeri 2 Kota Bangun,” *Jurnal Keperawatan*, (3), hal. 1–44.
- Latumahina, F. 2020 “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi S1 Keperawatan Angkatan Viii Di Stikes Jayapura,” hal. 1–12. Tersedia pada: <https://repository.stikesjypr.ac.id/id/eprint/40/%0Ahttps://repository.stikesjypr.ac.id/id/eprint/40/1/12>. MANUSKRIP.pdf.
- Loliwu, E. *et al.* 2022 “Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Program Studi,” 03(01).
- Luntungan, M.M., Pitoy, F.F. dan Lotulung, C.V. 2022 “Game Online Dan Kualitas Tidur Siswa Sekolah Menengah Atas,” *Nutrix Journal*, 6(2), hal. 14. doi:10.37771/nj.vol6.iss2.837.
- Masturoh, I. dan Anggita, N. 2018 “Metodologi Penelitian Kesehatan,” *Kementrian Kesehatan Republik Indonesia* [Preprint].
- Matur, Y.P., Simon, M.G. dan Ndorang, T.A. 2021 “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri Di Kota Ruteng,” *55 Jwk*, 6(2), hal. 2548–4702.
- Mawo, P.R., Rante, S.D.T. dan Sasputra, I.N. 2019 “Hubungan kualitas tidur dengan kadar hemoglobin mahasiswa fakultas kedokteran undana,” *Cendana Medical Journal (CMJ)*, 7(2), hal. 158–163.
- Melgarejo, J.D. *et al.* 2021 “Association of Fatal and Nonfatal Cardiovascular

- Outcomes With 24-Hour Mean Arterial Pressure,” *Hypertension*, 77(1), hal. 39–48. doi:10.1161/HYPERTENSIONAHA.120.14929.
- Menteri Kesehatan Republik Indonesia 2016 “Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2016.”
- Monding, F.F., Kawatu, P.A.T. dan Kalesaran, A.F.C. 2020 “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keluhan Neck Pain Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi,” *Kesmas*, 9(6), hal. 122–130.
- Nashir, H., Budiman dan Rahmat Putra, A. 2023 “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur Mahasiswa FK Unisba Angkatan 2021,” *Bandung Conference Series: Medical Science*, 3(1), hal. 612–616. doi:10.29313/bcsms.v3i1.6399.
- National Institutes of Health 2003 “JNC 7 express: New thinking in hypertension treatment,” *American Family Physician*, 68(2).
- Ningsih, W. (2021) “Etika Psikolog Dalam Pengumpulan Dan Penyampaian Hasil Pemeriksaan Psikologis (Tinjauan Aksiologi),” *Jurnal Filsafat Indonesia*, 4(1), hal. 53. doi:10.23887/jfi.v4i1.31344.
- Nitalia, T.I. 2019 “Hubungan Antara Tingkat Nyeri dengan Fatigue pada Pasien Kemoterapi di Ruang Flamboyan Rumah Sakit Tingkat III Baladhika Husada Jember,” *Digital Repository Universitas Jember* [Preprint], (September 2019).
- Novrialdy, E. 2019 “Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya,” *Buletin Psikologi*, 27(2), hal. 148. doi:10.22146/buletinpsikologi.47402.
- Nurdiansyah, F. dan Rugoyah, H.S. 2021 “Strategi Branding Bandung Giri Gahana Golf Sebelum dan Saat Pandemi Covid-19,” *Jurnal Purnama Berazam*, 2(2), hal. 159.
- Pefbrianti, D. dan Sahidi 2022 “Faktor Yang Berhubungan Dengan Kecenderungan Bermain Game Online Pada Mahasiswa,” 1(1).
- Porter, A.M. dan Goolkasian, P. 2019 “Video games and stress: How stress appraisals and game content affect cardiovascular and emotion outcomes,” *Frontiers in Psychology*, 10(APR), hal. 1–13. doi:10.3389/fpsyg.2019.00967.
- Prasojo, R.A. dan Maharani, D.A. 2018 “Menguji Internet Addiction Test (IAT) ke Responden Indonesia,” *Preprint*, (December), hal. 1–9. doi:10.31227/osf.io/7ag4w.
- Pratama, A.S. *et al.* 2019 “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online pada

- Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung,” *J Agromedicine*, 6(1), hal. 793–797. Tersedia pada: <http://juke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/agro/article/viewFile/2263/pdf>.
- Pratama, R.A., Widianti, E. dan Hendrawati, H. 2020 “Tingkat Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan,” *Journal of Nursing Care*, 3(2). doi:10.24198/jnc.v3i2.22850.
- Prima Matur, Y. *et al.* 2021 “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri Di Kota Ruteng,” *55 Jwk*, 6(2), hal. 2548–4702.
- Pujiastuti, M., Ginting, A.A.. dan Situmorang, L.C. 2021 “Gambaran Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Stikes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021,” 5(1).
- Purwanto, N. 2019 “Variabel Dalam Penelitian Pendidikan,” *Jurnal Teknodik*, 6115, hal. 196–215. doi:10.32550/teknodik.v0i0.554.
- Rahman, I.A., Ariani, D. dan Ulfa, N. 2022 “Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja,” *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), hal. 85–90. doi:10.51544/jmn.v5i2.2438.
- Ramadhan, D.S. dan Putra, S.A.B. 2020 “Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Data Ukm (Unit Kegiatan Mahasiswa) Berbasis Web Di Politeknik Tedc Bandung,” *Tedc*, 14(1), hal. 99–103.
- Ratnaningtyas, T.O. dan Fitriani, D. 2019 “Hubungan Stres Dengan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Tingkat Akhir,” *Edu Masda Journal*, 3(2), hal. 181. doi:10.52118/edumasda.v3i2.40.
- Resti, D. 2018 “Hubungan kualitas tidur dengan kadar glukosa darah pada pasien diabetes mellitus tipe II,” *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, 1(1), hal. 2. Tersedia pada: <https://www.jurnal.stikesperintis.ac.id/index.php/PSKP/article/view/58>.
- Rijali, A. 2019 “Analisis Data Kualitatif,” *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), hal. 81. doi:10.18592/alhadharah.v17i33.2374.
- Riyadi, M.E. 2021 “Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja,” *Jakiyah: Jurnal Ilmiah Umum dan Kesehatan Aisyiyah*, 6(1), hal. 1–8. doi:10.35721/jakiyah.v6i1.63.
- Riyanto, S. dan Hatmawan, A.A. 2020 *Metode Riset Penelitian Kuantitatif, Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. 1 ed. Deepublish.

- Rois, I.N. 2021 “Peran Mahasiswa Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Bahasa Pada Unit Kegiatan Mahasiswa (Ukm) Al-Muharrir Stai Masjid Syuhada Yogyakarta,” *Semnasbama*, 5, hal. 216–227.
- Sandya, S.N. dan Ramadhani, A. 2021 “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa,” 9(1), hal. 202–213. doi:10.30872/psikoborneo.
- Santina, R.O., Hayati, F. dan Oktariana, R. 2021 “Analisis Peran Orangtua Dalam Mengatasi Perilaku Sibling Rivalry Anak Usia Dini,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa ...*, 2(1), hal. 1–13. Tersedia pada: file:///Users/ajc/Downloads/319-File Utama Naskah-423-1-10-20210810.pdf.
- Shaumi, N.R.F. dan Achmad, E.K. 2019 “Kajian Literatur: Faktor Risiko Hipertensi pada Remaja di Indonesia,” *Media Penelitian dan Pengembangan Kesehatan*, 29(2), hal. 115–122. doi:10.22435/mpk.v29i2.1106.
- Siervo, M. *et al.* 2018 “Acute effects of video-game playing versus television viewing on stress markers and food intake in overweight and obese young men: A randomised controlled trial,” *Appetite*, 120, hal. 100–108. doi:10.1016/j.appet.2017.08.018.
- Siswanto, Y. *et al.* 2020 “Hipertensi pada Remaja di Kabupaten Semarang,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 1(1), hal. 11–17. doi:10.15294/jppkmi.v1i1.41433.
- Sugiyono (2013) *Metode Penelitian Kualitatif dan R and D*, Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, N.M.H. dan Putra, I.G.S.W. 2019 “Reliabilitas Kusioner Pittsburgh Sleep Quality Index (Psqi) Versi Bahasa Indonesia Dalam Mengukur,” *Jurnal Lngkungan dan pembangunan*, 3(2), hal. 30–38.
- Supriani, A. *et al.* 2020 “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tekanan Darah,” 11(November).
- Tiara, U.I. 2020 “Hubungan Obesitas Dengan Kejadian Hipertensi,” *Journal of Health Science and Physiotherapy*, 2(2), hal. 167–171. doi:10.35893/jhsp.v2i2.51.
- Trisnawan, A. 2019 *Mengenal Hipertensi*. Diedit oleh Ade. Semarang: Mutiara Aksara.
- Ulaan, G.F., Lusiana, N.A. dan Wahyudi, K.E. 2020 “Implementasi Nilai Kesadaran Berbangsa Dan Bernegara Di Unit Kegiatan Mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional ‘Veteran’ Jawa Timur,” *Syntax Idea*, 2(6).

- Umami, D.A. 2019 “Hubungan Media Pembelajaran Dan Minat Terhadap Motivasi Mahasiswi Tingkat Iiikebidanan Widya Karsa Jayakarta,” *Journal Of Midwifery*, 7(1), hal. 6–16. doi:10.37676/jm.v7i1.766.
- Wahyuni, D. 2020 “Tantangan dan Peluang ESports Dalam Keolahragaan Nasional,” *Jurnal Ilmiah Sutet*, 25(4).
- Wang, M. 2018 “Online Games Virtual Products-Transaction and Value,” 236(Meess), hal. 340–347. doi:10.2991/meess-18.2018.63.
- Whelton, P.K. *et al.* 2018 “2017 ACC/AHA/AAPA/ABC/ACPM/AGS/APhA/ASH/ASPC/NMA/PCNA Guideline for the Prevention, Detection, Evaluation, and Management of High Blood Pressure in Adults: A Report of the American College of Cardiology/American Heart Association Task Force on Clinical Pr,” *Journal of the American College of Cardiology*, 71(19), hal. e127–e248. doi:10.1016/j.jacc.2017.11.006.
- Yetişgin, H. 2022 “Evaluating The Relation of Time Spent On Internet and Video Games On Ambulatory Blood Pressure Monitoring Parameters In Children And Adolescents,” hal. 1–16. Tersedia pada: <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-1681917/v1>.
- Yuliawan, D. dan Bekti, R. 2021 “Legitimasi Esports s dalam Kecabangan Olahraga: Studi Literature Review,” *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(April), hal. 90–95.
- Yusup, F. 2018 “Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif,” *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), hal. 17–23.
- Zaelani, A.F., Setiawati, O.R. dan Lestari, S.M.P. 2019 “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa SMP,” *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(2), hal. 35–41. doi:10.33024/jpm.v1i2.1868.
- Zou, Yunfei *et al.* 2019 “Smartphone addiction may be associated with adolescent hypertension: A cross-sectional study among junior school students in China,” *BMC Pediatrics*, 19(1), hal. 1–8. doi:10.1186/s12887-019-1699-9.