

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Zahfa, F. (2025). Validitas and Reliabilitas. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(5), 8781–8787. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Alghamdi, F. A. D. allah, Alghamdi, F. A. G., Abusulaiman, A., Alsulami, A. J., Bamotref, M., Alosaimi, A., Bamousa, O., & Wali, S. O. (2024). La adicción a los videojuegos y su relación con la calidad del sueño entre los estudiantes de medicina. *Revista de Epidemiología y Salud Global*, 1122–1129.
- Ali, An. M. Al, Abu-Libdha, & Emad, A. (2025). Adolescent Screen Time and Sleep Quality: Predictive Factors and Their Effect on Academic Achievement Among Adolescents in Jordan. *Adolescents 2025, Vol. 5, Page 55*, 5(4), 55. <https://www.mdpi.com/2673-7051/5/4/55/htm%0Ahttps://www.mdpi.com/2673-7051/5/4/55>
- Amalia, A., & Hilyana, S. F. S. (2022). Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1261–1268. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3120>
- Amalia, Z. N. R., Fauziah, M., Ernyasih, & Andriyanti. (2022). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Kualitas Tidur pada Remaja Tahun 2022 Factors Associated with Sleep Quality in Adolescents in 2022. *Arkesmas*, 7(2), 29–34. <https://doi.org/10.22236/arkesmas.v7i2.9866>
- André, F., Bore, P., Toresson, T., Andersson, M., & Claesdotter-Knutsson, E. (2024). The relationship between game genre, monetization strategy and symptoms of *gaming disorder* in a clinical sample of adolescents. *Upsala Journal of Medical Sciences*, 129(15). <https://doi.org/10.48101/ujms.v129.10386>
- Anggraini, K. R., Lubis, R., & Azzahroh, P. (2022). 3511-10688-1-Pb. *Menara Medika*, 5(1), 1–12. <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menamedika/index>
- Anggreni, D. (2022). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan*.
- Anggreyni, M., Mua, E. L., & Lamuanta, J. N. Y. (2023). *Pemberian terapi relaksasi otot progresif pada Pasien Hipertensi dengan gangguan pola tidur di Desa Pa'awaru Provinsi Sulawesi Tengah*.
- Apriyani Lestari, & Ismail, W. M. (2024). HUBUNGAN GAME ONLINE PADA SMARTPHONE DENGAN KEJADIAN NECK PAIN DAN CARPAL TUNNEL SYNDROME PADA KELAS X DAN XI SMK MUHAMMADIYAH 06 MEDAN. *Journal of Marketing Management Research*, 29(2), 1–24. <https://doi.org/10.37202/kmmr.2024.29.2.1>

- Ariyani, Maysarah, Juliana, E., Aqsha, T., & Widowati, A. (2024). Dampak Perilaku Fanatisme *Game Online* Terhadap Minat Membaca Al-Quran pada Siswa Sekolah Dasar. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(10), 27079–27084. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i10.3188>
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Aswinda, Risnawati, & Hamdani, F. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 1 Mandau. *Journal of Education Research*, 5(4), 6313–6320. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1918>
- Athiutama, A., Ridwan, R., Febriani, I., Erman, I., & Trulianty, A. (2023). Penggunaan Media Sosial Dan Kualitas Tidur Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Raflesia*, 5(1), 57–64. <https://doi.org/10.33088/jkr.v5i1.867>
- Azis, A., & Nasir, N. (2024). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja di Kota Bekasi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 29–38. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.613>
- Batara, D. R., Ardiansyah, R., Yanwas, Y. B. B., Naumi, N., Slamet, R. A., & Ahman. (2025). Langkah-langkah Menentukan Populasi dan Sampel yang Tepat dalam Penelitian. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4, 682–689.
- Cahyani, H. D., & Friyatmi, F. (2025). Pengaruh Kecanduan Bermain *Game Online* terhadap Prestasi Akademik melalui Konsentrasi Belajar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 5867–5872. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8113>
- Choirunnisa, R., Katni, & Laksana, S. D. (2022). Pengaruh Kemampuan Menghafal al-Qur'an Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 6 Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 1(1), 11–20. <https://doi.org/10.55080/jpn.v1i1.4>
- Cunha, D. T., Zulkarnain, O., & Hidayatillah, A. P. (2023). Hubungan Tingkat Stres Dengan Gangguan Pola Tidur Pada Mahasiswa Keperawatan Tingkat Akhir Yang Sedang Menyusun Skripsi Di Ikbis Surabaya. *Jurnal Info Kesehatan*, volume 13(No. 2), 66–74.
- Dhiyaus, A. F., Sinabutar, N. A., & Kartikasari, R. F. (2025). Hubungan Pola Tidur Terhadap Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Kelas 12 Di SMAN 6 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Kesehatan STIKes IMC Bintaro*, 6(2), 132–139. <https://doi.org/10.63448/be238c88>

- Dwiyanti, P. W., Saputri, M. E., & Rifiana, A. J. (2023). Analisis Faktor Kejadian Insomnia Pada Remaja Dikelurahan. *Manuju: Malahayati Nursing Journal*, 5, 2159–2171.
- Erin Padilla Siregar. (2024). Hubungan kecanduan *game online* dengan pola tidur. *Motorik Jurnal Kesehatan*, 17(6), 14–19.
- Fajar, M., Masyhuri, M., & Muda, Y. (2024). Kecanduan *Game Online* pada Remaja. *Journal of Education Research*, 5(3), 3995–4001. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1273>
- Fatchuroji, A., Yunus, S., Jamal, M., Somelok, G., Yulianti, R., & Sihombing, M. (2023). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Terhadap Hasil Belajar. *Journal on Education*, 05(04), 13758–13765.
- Favini, A., Lunetti, C., Tommaselli, M. C., & Quarto, T. (2025). Psychosocial Adjustment During *Adolescence*: The Role of Individual Differences. *Encyclopedia*, 5(4), 166. <https://www.mdpi.com/2673-8392/5/4/166>
- Fazriana, E., Prianti Rahayu, F., & Supriadi. (2023). Hubungan Kualitas Tidur dengan Tekanan Darah pada Lansia Risiko di Puskesmas Linggar Kabupaten Bandung. *Health Information Jurnal Penelitian*, 15(2), 2085–0840. <https://doi.org/10.36990/hijp.v15i2.930>
- Fembi, P. N., Nelista, Y., & Vianitati, P. (2022). *Kecanduan Bermain Game Online Smartphone Dengan Kualitas Tidur Siswa-Siswi di SMPK Hwerbura Watublapi Kabupaten Sikka*. 8(September), 679–688.
- Fiki, & Ati Kusmawati. (2025). Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Interaksi Sosial Remaja di Sekolah SMA Triguna Utama Ciputat. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 10–16. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v4i1.4690>
- Filananoka, L., & Syah, A. M. (2020). *Pengaruh Intensitas Bermain Game terhadap Konsentrasi Belajar Siswa A . Pendahuluan Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan . 1 Sehingga tanpa belajar sesungguhnya. 01(02)*, 112–119.
- Fitri, N. S., Syah, N. A., & Asterina, A. (2020). Hubungan antara Kualitas Tidur dengan Daya Konsentrasi Belajar pada Mahasiswa Kepaniteraan Klinik Fakultas Kedokteran Universitas Andalas. *Jurnal Ilmu Kesehatan Indonesia*, 1(2), 167–172. <https://doi.org/10.25077/jikesi.v1i2.98>
- Fitriani, F., Sari, M. P., & Anugrah, R. (2023). Perbedaan Gender Terhadap Kecanduan Internet Dan. *Joournal of Communication and Social Sciences*, 1(2), 72–78.

- Guan, J., & Chen, T. (2023). Exploring Addiction Mechanism of Different Game Types. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 8, 1490–1496. <https://doi.org/10.54097/ehss.v8i.4509>
- Gultom, W., Gultom, G. M., & Nainggolan, Y. O. (2024). Kecanduan *Game Online* di Kalangan Remaja Perempuan Penyebab dan Dampaknya. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 22–32.
- 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. *JURNAL PENELITIAN KEPERAWATAN MEDIK*, 2(2),
- Hakim, D. S., & Widodo, A. (2022). Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Pola Tidur Pada Remaja Putra. *MOTORIK Jurnal Ilmu Kesehatan*, 17(1), 13–18. <https://doi.org/10.61902/motorik.v17i1.361>
- Han, H., Jeong, H., Jo, S. J., Son, H. J., & Yim, H. W. (2020). Relationship between the experience of online game genre and high risk of *Internet gaming disorder* in Korean adolescents. *Epidemiology and Health*, 42, 1–7. <https://doi.org/10.4178/epih.e2020016>
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1).
- Hartini, A. (2022). Faktor Yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar Siswa Kelas V Di SDN Nusa Indah Kabupaten Tanah Laut. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(1), 7–13. <https://doi.org/10.71456/ecu.v1i1.7>
- Hasan, B. A., Palilingan, R. A., & Paturusi, A. (2025). Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Belajar. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Hasianna, Y., Widiarti, A., & Toemon, A. I. (2025). Hubungan Sleep Hygiene dengan Kualitas Tidur pada Mahasiswa Preklinik Semester 7 Fakultas Kedokteran Universitas Palangka Raya. *Media Kesehatan Politeknik Kesehatan Makassar*, 20(1), 1–7. <https://doi.org/10.32382/medkes.v20i1.1197>
- Hassan, S., M Alqahtani, N., M Alshahrani, S., A Alhefzy, A., Alharthi, O., & Alharbi, M. (2025). Association Between Sleep Quality and Academic Performance Among Undergraduate Medical Health Sciences Students: A *Cross-Sectional Study*. *Cureus*, 17(9). <https://doi.org/10.7759/cureus.91548>

- Hemas, A. M. R., W, S. I., Silalahi, V., & Q. (2022). *GAMBARAN KUALITAS TIDUR PADA REMAJA DI ASRAMA PUTRI EMAUS SURABAYA*. 1–6.
- Idamatussilmi, F., Rukmana, F. Y. I., Ramadhani, Rr. F., Ilham, D. M., Suryaningtyas, Y., & Kuntari, T. (2023). Hubungan Karakteristik Demografi Dengan Tingkat Pengetahuan Tentang COVID-19 Masyarakat Indonesia Pada Tahun Pertama Pandemi. *Berkala Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan Masyarakat (Scientific Periodical Journal Of Medicine And Public Health)*, 1(2), 62–70. <https://doi.org/10.20885/bikkm.vol1.iss2.art1>
- Islam, M. I., Biswas, R. K., & Khanam, R. (2020). Effect of internet use and electronic game-play on academic performance of Australian children. *Scientific Reports*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.1038/s41598-020-78916-9>
- Kamaruddin, I., Ampulembang, A., Hakim, H., Amar, A. Muh. I. F., & Faturrahman, F. (2024). Pengaruh Olahraga terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di UPT SPF SDN Paccinang Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 27882–27886.
- Kappi, A. A., El-Etreby, R. R., Badawy, G. G., Ebrahim, G., & Hamed, W. E. S. (2024). Effects of memory and attention on the association between video game addiction and cognitive/learning skills in children: mediational analysis. *BMC Psychology*, 12(1), 1–9. <https://doi.org/10.1186/s40359-024-01849-9>
- Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H., & Griffiths, M. D. (2024). Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents: The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 22(4), 2413–2437. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00994-9>
- Khaddafi, M., Kusuma, L. P., Ulfitri, L., & Azzahra, T. P. (2025). Perbandingan Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Arahkan Ilmu Akuntansi. *Jurnal Inovasi Ekonomi Syariah Dan Akuntansi*, 2(4), 208–218. <https://doi.org/10.61132/jjesa.v2i4.1388>
- Khatimah, K., Azniah, & Yusnaeni. (2023). Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Prestasi Remaja Pada Pelajar SMA. *Jurnal Psikologi IO*, 4(1), 10.
- Kim, D., Nam, J. E. K., & Keum, C. (2022). Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *PLoS ONE*, 17(2 February), 1–14. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263645>
- Király, O., Potenza, M. N., Stein, D. J., King, D. L., Hodgins, D. C., Saunders, J. B., Grif, M. D., Gjoneska, B., Billieux, J., Brand, M., Abbott, M. W., Chamberlain, S. R., Corazza, O., Burkauskas, J., Sales, C. M. D., Montag, C.,

- Lochner, C., Grünblatt, E., Wegmann, E., ... Demetrovics, Z. (2020). *Since January 2020 Elsevier has created a COVID-19 resource centre with free information in English and Mandarin on the novel coronavirus COVID-19. The COVID-19 resource centre is hosted on Elsevier Connect, the company's public news and information. January.*
- Kosasih, P. W., Adiwibawa, D. N., Syuhada, I., & Dahlia, Y. (2022). the Relationship of Addiction Playing Online Games on Smartphone With the Sleep Quality of Students At Sman 1 Keruak in 2020. *Nusantara Hasana Journal*, 2(5), 38–46. <https://nusantarahasanajournal.com/index.php/nhj/article/view/546>
- Kristensen, J. H., Pallesen, S., King, D. L., Hysing, M., & Erevik, E. K. (2021). Problematic Gaming and Sleep: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Frontiers in Psychiatry*, 12(June). <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.675237>
- Kurniasih, E. (2022). Perilaku Bermain *Game Online* dengan Pola Tidur Remaja: Studi Korelasi. *JPKM: Jurnal Profesi Kesehatan Masyarakat*, 3(2), 117–123. <https://doi.org/10.47575/jpkm.v3i2.316>
- Kurniati, Y. D., Sari, L. A., & Octavia, D. (2022). Hubungan Lama Penggunaan Gawai Dengan Gangguan Pola Tidur Pada Siswa Siswi Di SMA Negeri Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Ners Indonesia*, 3(1), 8–17. <https://doi.org/10.22437/jini.v3i1.18261>
- Kuscahyanto, I. N. D., Amilia Eni Rudianti, & Kisa, K. (2023). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Dengan Bantuan *Ice Breaking* Pada Kelas IV SDN 22 Ampenan Tahun Ajaran 2022/2023. *Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, Vol. 3 No.(2), 19. <https://jurnalfkp.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/500/396>
- Kwon, J., Roh, S. Y., & Kwon, D. (2024). Correlation Between Physical Activity and Learning Concentration, Self-Management, and Interpersonal Skills Among Korean Adolescents. *Children*, 11(11). <https://doi.org/10.3390/children11111328>
- Lasmita, & Muspawi, M. (2024). *Literatur Review: Operasionalisasi Variabel dalam Penelitian Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. 8, 42925–42931.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. Ch., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan *Game Online* Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Lona, A. F., Aipipidely, D., & Anakaka, D. L. (2023). Online Game Addiction in Adolescents. *Journal of Health and Behavioral Science*, 5(4), 456–466. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v5i4.10445>

- Maindoka, F., Anderson, G. M. O., & Manoppo, A. J. (2023). Insomnia dan Konsentrasi Belajar Mahasiswa. *Nutrix Journal*, 7(2), 187. <https://doi.org/10.37771/nj.v7i2.983>
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan *Game Online* Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18. <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>
- Margaretha Bangkut, Makausi, Tungka, E., & Maulin, K. H. (2025). Hubungan Kualitas Tidur Dengan Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Central Publisher*, 2(6), 2176–2182. <https://doi.org/10.60145/jcp.v2i6.461>
- Mastorci, F., Lazzeri, M. F. L., Vassalle, C., & Pingitore, A. (2024). The Transition from Childhood to *Adolescence*: Between Health and Vulnerability. *Children*, 11(8), 1–15. <https://doi.org/10.3390/children11080989>
- Matsuo, M., Yasumura, K., Ichibakase, T., & Higuchi, T. (2025). Effects of Sleep on Brain Activity and Concentration Performance. *Advances in Applied Sociology*, 15(11), 1065–1074. <https://doi.org/10.4236/aasoci.2025.1511061>
- Maulina, S. I., & Ghofur, M. A. (2023). Pengaruh Lingkungan Keluarga, Lingkungan Sekolah, dan Lingkungan Masyarakat terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik SMA Negeri 17 Surabaya Safira. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 93–104. <http://journal.almatani.com/index.php/jkip/index>
- Mufidah, H., Maulana, M. A., Pramna, Y., Rahmah, G. N., & Mita. (2024). *Stres Akademik Sebagai Determinan Kualitas Tidur Remaja di Madrasah Aliyah*. 15(2), 695–698.
- Muhazir, R., Tahlil, T. , & Syarif, H. (2023). 4982-Article Text-60046-1-10-20230531. 6, 1621–1629.
- Mujazi, & Zulfa, N. A. (2021). Hubungan Pola Tidur Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik Di Sdn Kembangan Utara 06 Pagi. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin 4*, 1(1), 489.
- Nazhomiah, S., Haskas, Y., & Khalid, N. (2021). Literatur Review : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Kualitas Tidur Remaja. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan*, 1(3), 323–330.
- Nelwan, Y. I., & Situmorang, D. D. B. (2022). Potret Intensitas Bermain Online Game Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19. *Psiko Edukasi*, 20(2), 176–188. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i2.3417>
- Norhadi, M. (2022). *Game Online* Dalam Perspektif Maqashid Al Syari'Ah. *Jurnal Ilmu Syariah Dan Hukum (JISYAKU)*, 1(1), 100–112. <https://doi.org/10.23971/jisyaku.v1i1.4112>

- Nurnainah, N., Jumasatang, J., & Palembai, A. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Risiko Perilaku Adiksi Bermain *Game Online* pada Remaja Siswa. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 9(3), 629. <https://doi.org/10.26714/jkj.9.3.2021.629-636>
- Oktaviani, R. O., Mardiyarningsih, A. N., & Candramila, W. (2024). Pengembangan Media E-Booklet Gen, DNA, Kromosom untuk Kelas XII SMA. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 8(1), 76–88. <https://doi.org/10.33369/diklabio.8.1.76-88>
- Owen, A. A., Walker, J., & Reed, O. (2025). *The Impact of Sleep Quality on Cognitive Performance: A Comparative Study between Elite Olympic Athletes and Professional E-Sports Competitors*.
- Padang, B. H., Sirait, R. R., Pakpahan, R. M., Manurung, T. D. T., & Yunita, S. (2025). *Analisis Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Minat Belajar Siswa*. 9, 8777–8780.
- Park, J. J., Stryjewski, A., Chen, B., & Potenza, M. N. (2025). Treatment of *Gaming Disorder* in Children and Adolescents: A Systematic Review. *Journal of the Korean Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 36(3), 106–121. <https://doi.org/10.5765/jkacap.250014>
- Pebriani, Ekawaty, F., & Nasution, R. A. (2022). *Hubungan kebiasaan sarapan pagi dengan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah dasar*. 05(2023),
- Permatasari, I. D., Sa'diyah, H., & Fahmi, A. S. (2025). Teknik Penyusunan Variabel, Instrumen Penelitian Dan Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kuantitatif Intan. *INTERDISIPLIN: Journal of Qualitative and Quantitative Research*, 2(1), 63–70. <https://doi.org/10.61166/interdisiplin.v2i1.64>
- Petrescu, T. C., Błachnio, A., & Enea, V. (2025). Internet *gaming disorder* in children and adolescents: A systematic review of familial protective and risk factors. *Addictive Behaviors*, 167(December 2024). <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2025.108345>
- 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>
- Putra, P. Y., Fithriyah, I., & Zahra, Z. (2023). Internet Addiction and Online *Gaming Disorder* in Children and Adolescents During COVID-19 Pandemic: A Systematic Review. *Psychiatry Investigation*, 20(3), 196–204. <https://doi.org/10.30773/pi.2021.0311>

- Putri, N. S., Pinata, A., & Prasetyawan, R. D. (2023). Penerapan Pemberian Aromaterapi Lavender Pada Asuhan Keperawatan Klien Post Op Apendiktomi Dengan Masalah Keperawatan Nyeri Akut. *Jurnal Ilmiah Keperawatan (Scientific Journal of Nursing)*, 9(2), 372–377. <https://doi.org/10.33023/jikep.v9i2.1535>
- Qarlinda, N., Tahir, M., & Ishaq, M. (2024). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Tompo Kecamatan Barru Kabupaten Barru. *Relinesia: Jurnal Kajian Agama Dan ...*, 7693, 22–29.
- Rahma, R. O., Rahmawati, V., & Setyawan, A. (2022). Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar dan Cara Mengatasinya pada Peserta Didik di SDN 1 Pandan. *Jurnal Pancar: Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar*, 6(2), 242–250.
- 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>
- Rahmayani, A. N., & Rinaldi, R. (2025). Hubungan Emotional Dysregulation dengan Kecanduan (Adiksi) *Game Online* Pada Mahasiswa Laki-laki Universitas Negeri Padang. *CAUSALITA : Journal of Psychology*, 2(2), 281–286. <https://doi.org/10.62260/causalita.v2i2.318>
- Ramadhan, A., Sutja, A., & Sekonda, F. A. (2022). Pengaruh Lingkungan Belajar di Sekolah terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMP N 19 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(20), 1349–1358.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Ramadhoni, R., & Kholidin, F. I. (2025). Analisis Sistematis Dampak Kecanduan *Game Online* terhadap Kesehatan Mental, Interaksi Sosial, dan Prestasi Akademik. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(5), 2. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i5.2025.2>
- Ramli, Y., Evelyn, F., & Oktaviani, H. P. (2025). The Impact of Game Addiction on Cognition and Emotions in Adolescents. *Annals of Child Neurology*, 33(4), 161–167. <https://doi.org/10.26815/acn.2025.00948>
- Rangkuti, R.H., Nasution. I. K., & Yurliana. R. (2020). *Kecenderungan Kecanduan Game Online pada Remaja selama masa Pandemi COVID-19. Temilnas Xii*, 175–180.
- Reken, F., Hallatu, Y. A., Rosmita, E., Josefien, A., Radianto, V., Akbar, W. K., & Pinoa, H. K. (2024). *Metode penelitian kuantitatif*.

- Rewasan, R. B. H., Endaryanto, A. H., & Priasmoro, D. P. (2022). Hubungan Durasi Bermain *Game Online* Dengan Tingkat Nyeri Punggung Bawah Pada Komunitas E-Sport. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 7(1), 102–106.
- Rivani, B., Nugroho, H., Juliastuti, D., & Rosali, T. (2025). Hubungan Kualitas Tidur Dengan Konsentrasi Belajar Pada Siswa/I Kelas VII-IX MTS Miftah Assa'adah Di Pondok Aren Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Kesehatan STIKes IMC Bintaro*, 6(1), 15–22. <https://doi.org/10.63448/tkca7q42>
- Rohmah, M., & Febrianto, P. T. (2024). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Dalam Proses Pembelajaran Di Sdn Ponjanan Timur. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 8(4), 2118–7302.
- Rokhmah, A. N., & Abdul, M. (2023). *Development of Adolescent Psychosocial Behavior in*. 4(4), 115–121.
- Rózsa, S. (2025). *Psychological Resources , Stress , and Well-Being in Adolescence : An Integrative Structural Model*. 1–17.
- Rudiyanto, W., Hadibrata, E., & Suharmanto, S. (2023). Posisi Saat Bermain *Game Online* Berhubungan dengan Keluhan Mata. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 6(2), 809–814. <https://doi.org/10.37287/jppp.v6i2.2317>
- Rusfa, N. M., Fithria, & MulyatI, D. (2023). KETERGANTUNGAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI SMAN 4 BANDA ACEH Online. *Jim Fkep*, VII(1), 98–102.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*.
- Salianto, Fadilla, A., Zahra, F., Shalsabila, N., & Na'imi, N. (2024). Jurnal psikologi. *Jurnal Psikologi*, 8, 1–14. <https://jurnal.ugm.ac.id/jpsi/article/view/6975/9440>
- Sari, A. M., & Astuti, K. (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa. *Journal Syntax Idea*, volume 2(01), 1–8.
- Satura, A., & Rifayani, H. (2024). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Keterampilan Sosial Individu : Analisis Dampak dan Implikasi modern . Kemajuan teknologi , memudahkan akses ke *game online* melalui berbagai perangkat elektronik satu dampak kecanduan *game online* terhadap keterampilan. *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(1), 219–233.
- Sekewael, S. G., Rizal, ; Ahmad, & Agustina, M. (2025). *HUBUNGAN DURASI BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KUALITAS TIDUR PADA REMAJA KELAS 9 DI SMP AL-FARABI DEPOK TAHUN 2024*. *April*, 7281–7290. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>

- Sembiring, A. J., Eka Noviana Nasriyanto, & Idu, C. J. (2024). HUBUNGAN POLA TIDUR DENGAN TINGKAT KONSENTRASI BELAJAR PADA SISWA DI SMAIT LATANSA CENDIKIA PASAR KEMIS KAB. TANGERANG TAHUN 2024. *Ilmu Kesehatan*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.5455/mnj.v1i2.644xa>
- Septiani, F., Pohan, S. D., Amelia, K., Amelia, R. I., Lestari, A. D., & Fachrizal, MHD. (2025). Dampak Kebiasaan Menggunakan Gadget Sebelum Tidur Terhadap Kualitas Tidur Mahasiswa. *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisipliner*, 9(3), 138–143.
- Setiani, L. T., Girsang, E., & Nasution, S. L. R. (2024). *JURNAL VOKASI KESEHATAN* <http://ejournal.poltekkes-pontianak.ac.id/index.php/JVK> ANALISIS DETERMINAN KEPUASAN KERJA PEGAWAI DI RUMAH SAKIT UMUM ROYAL PRIMA, MEDAN.
- Setiawan, A. B., Ningsih, W. T., & Nugraheni, W. T. (2023). Kebiasaan Merokok Dengan Gangguan Pola Tidur Pada Remaja Di Smk Taruna Jaya Prawira (TJP) Tuban. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(9), 2640–2646. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i9.521>
- Setyowati, L., Hilmy Ramadhana, A., Wahyu Mashfufa, E., & Freeska Dwi Marta, O. (2021). Faktor Penyebab Remaja Addicted *Game Online*: Studi Literatur. *Indonesian Journal of Health Research*, 4(1), 1–6.
- Simón Márquez, M. del M., Fernández Gea, S., Molero Jurado, M. del M., Molina Moreno, P., & Pérez-Fuentes, M. del C. (2025). Addictions and risk behaviors in *adolescence*: a systematic review and qualitative analysis. *Frontiers in Psychology*, 16(September), 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1646746>
- Simorangkir, F., Siahaan, A. L., & Sirait, P. H. N. (2023). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Konsentrasi Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(02), 469–477. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i02.2987>
- Sinurat, N., Zainuddin, M. B., Samosir, D. L., Ginting, M. A., & S. HSB, A. S. (2025). Studi Karakteristik, Pertumbuhan, Dan Perkembangan Remaja Usia 10-18 Tahun Dalam Kehidupan Sosial. *Jurnal Christian Humaniora*, 9(1), <https://e-journal.iakntarutung.ac.id/index.php/humaniora/article/view/2647>
- Suci Aulya, Linda Fitria, & Yuliawati Yunus. (2024). Perbedaan Tingkat Kecanduan *Game Online* Antara Siswa Laki-laki dan Perempuan di SMA Negeri 6 Padang. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 328–334. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v3i3.4099>

- Suhada, S. R., & Harahap, R. A. (2023). Hubungan Perilaku Remaja Mengenai Kecanduan *Game Online* Dengan Pola Tidur Di SMPN 2 Batang Gasan. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, *11*(2), 143–151.
- Sun, R. Q., Sun, G. F., & Ye, J. H. (2023). The effects of online game addiction on reduced academic achievement motivation among Chinese college students: the mediating role of learning engagement. *Frontiers in Psychology*, *14*(July), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1185353>
- Surbakti, T. P. D., Rafiyah, I., & Setiawan, S. (2023). Level of Online Game Addiction on Adolescents. *Journal of Nursing Care*, *5*(3). <https://doi.org/10.24198/jnc.v5i3.39044>
- Susanti, M., Fitri, N., & Arjuna, A. (2023a). Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Kualitas Tidur, Konsentrasi Belajar Dan Prestasi Akademik Siswa Sma Negeri 1 Sungaiselan Kabupaten Bangka Tengah Tahun 2022. *Jurnal Keperawatan*, *12*(1), 40–47. <https://doi.org/10.47560/kep.v12i1.469>
- Susanti, M., Fitri, N., & Arjuna, A. (2023b). Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Kualitas Tidur, Konsentrasi Belajar Dan Prestasi Akademik Siswa Sma Negeri 1 Sungaiselan Kabupaten Bangka Tengah Tahun 2022. *Jurnal Keperawatan*, *12*(1), 40–47. <https://doi.org/10.47560/kep.v12i1.469>
- Susilo, M. K. K., Fauziyah, N., & Nirwana, B. (2024). Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial dengan Depresi. *GALENICAL : Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan Mahasiswa Malikussaleh*, *2*(3), 60. <https://doi.org/10.29103/jkkmm.v2i3.9930>
- Sutiyo, T. A. W., Yuliadarwati, N. M., & Mufakhiroh, M. (2024). Pemeriksaan Fisioterapi Kualitas Tidur pada Lansia dengan Pittsburgh Sleep Quality Index di Griya Lansia Husnul Khotimah Wajak. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, *4*(2), 449–454. <https://doi.org/10.54082/jamsi.1121>
- Suwari, G. V., & Sahrul, M. (2021). KONTROL DIRI TERHADAP PERILAKU ADIKSI REMAJA PENGGUNA *GAME ONLINE*. *Antimicrobial Agents and Chemotherapy*, *58*(12), 7250–7257. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/25246403> <http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC4249520> <https://journals.asm.org/doi/10.1128/AAC.03728-14>
- Syafi, N. (2023). *Jurnal Asy-Syukriyyah*. *24*, 143–151.
- Tasya Alifia Izzani, Selva Octaria, & Linda Linda. (2024). Perkembangan Masa Remaja. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, *3*(2), 259–273. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1578>

- Tolukun, T. (2023). *Penyuluhan Dampak Minuman Alkohol Pada Remaja di Kelurahan Koya Kecamatan Tondano Selatan*. 6(4), 1140–1143. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7641831>
- Vishwakarma, M., Khan, T., Parveen, G., & Jomy, A. (2024). *Video Gaming and its Association with Classroom Attention, Problem Solving and Pro-Social Behaviour in Adolescents During Pandemic*. *Pamir* 2023, 391–396. <https://doi.org/10.5220/0012488900003792>
- Walia, B., Kim, J., Ijere, I., & Sanders, S. (2022). Video Game Addictive Symptom Level, Use Intensity, and Hedonic Experience: *Cross-sectional* Questionnaire Study. *JMIR Serious Games*, 10(2). <https://doi.org/10.2196/33661>
- Wang, M., Chen, Z., Han, N., & Yao, H. (2025). Sleep duration and subject-specific academic performance among adolescents in China. *Npj Science of Learning*, 10(1), 1–13. <https://doi.org/10.1038/s41539-025-00361-y>
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- Widyaningrum, A. R., Musthofa, S. B., & Agushybana, F. (2023). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Adiksi *Game Online* Pada Remaja. *Accident Analysis and Prevention*, 183(2), 153–164.
- Wijaya, feby kurnia, Yulianti, & Sutja, A. (2024). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(3), 1387–1394. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i3.5902>
- Windmill, H., Dyer, A., Smith, A. D., Roser, M. E., Dhanda, A., & Hall, S. D. (2024). Characterising the inconsistency between perceived and actual sleep and its impact upon cognition and mood. *Scientific Reports*, 14(1), 1–11. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-80683-w>
- Xu, Z., Niu, M., Du, W., & Dang, T. (2025). The effect of sleep quality on learning engagement of junior high school students: the moderating role of mental health. *Frontiers in Psychology*, 16(January). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1476840>
- Yunas, A. M., Dianto, M., & Chandra, Y. (2023). Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Ampek Nagari Kabupaten Agam. *Journal on Education*, 5(4), 14122–14131. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2433>

- Zamaa, M. S., Kamariana, & Annisa, A. N. (2022). Hubungan Adiksi *Game Online* dengan Gangguan Pola Tidur pada Remaja The Relationship between Online Game Addiction and Sleep Pattern Disorders in Adolescents. *An Idea Health Journal*, 2(01), 55–59.
- Zaman, M., Babar, M. S., Babar, M., Sabir, F., Ashraf, F., Tahir, M. J., Ullah, I., Griffiths, M. D., Lin, C. Y., & Pakpour, A. H. (2022). Prevalence of gaming addiction and its impact on sleep quality: A *cross-sectional* study from Pakistan. *Annals of Medicine and Surgery*, 78(January), 103641. <https://doi.org/10.1016/j.amsu.2022.103641>
- Zavec, Z., Nagy, T., Galkó, A., Nemeth, D., & Janacsek, K. (2020). The relationship between subjective sleep quality and cognitive performance in healthy young adults: Evidence from three empirical studies. *Scientific Reports*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.1038/s41598-020-61627-6>