

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Putra, D. A., Rafikah, Habi, N. F., Candrita, V., & Nursita. (2023). Penyuluhan Hukum Tentang Bahaya Game Online Di Smkn 4 Tanjung Jabung Timur. *Community Development Journal*, 4(2), 1797–1802. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/13563/10445>
- Adolph, R. (2023). *BAB 3*. 1–23.
- Agung. (2025). *KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA: KAJIAN DAN PERAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING*. 6, 782–790.
- AKBAR, M. F. R. (2025). *IDENTIFIKASI FAKTOR – FAKTOR PENYEBAB PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA MAHASISWA UNIVERSITAS LAMPUNG YANG BERMAIN GAME ONLINE*.
- ALHIANDO, T. (2026). *PENGARUH INTENSITAS GAME ONLINE TERHADAP MORALITAS SISWA DI SMK NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG*.
- Alpiyanto, R., Karawang, U. S., & Timur, T. (2025). *IMPLEMENTASI PEMBATAAN AKSES GAME ONLINE*. 13(2).
- Amalia Putri, A. (2021). Hubungan Tingkat Stres dengan Kualitas Tidur pada Remaja Kelas XII di SMA Yayasan Pupuk Kaltim Bontang. In *Jurnal Keperawatan*. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/185434/>
- 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>
- Aurelia, C. (2026). *HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA*.
- Azhary, A. S. (2026). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur Siswa SMA*. 16(1), 1–7.

- Bachtiar Rizky Alamsyah, Ananda Surya Dahana Dewantara, Daffa Maheswara Iswidono, Noval Rizqi Santoso, & Nur Aini Rakhmawati. (2023). Analisis Dampak Bermain Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Anak-Anak Hingga Dewasa. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 94–110. <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v2i1.2239>
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). HUBUNGAN LAMA WAKTU DAN FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE PADA SMARTPHONE DENGAN KELUHAN SUBJEKTIF CARPAL TUNNEL SYNDROME PADA SISWA KELAS XI DI SMAN 4 KOTA JAMBI. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Budiawan, N., & Sari, N. N. (2024). *Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Agregat Remaja*. 5(2), 253–263.
- CITRAYANI, N. K. (2022). HUBUNGAN TINGKAT STRESS DENGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA DI SMA NEGERI 1 SUSUT BANGLI. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Dananjaya, S. A., Adiwibawa, D. N., & Wanadiatri, H. (2022). *Nusantara Hasana Journal*. 2(4), 187–195.
- David Raymond Ludji Leo. (2020). *INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINETERHADAP POLA AKTIVITAS FISIK SISWA SMP ADVENT MENIA, KABUPATEN SABU, RAI JUA, NTT*. 6(1), 72–80.
- Dhea, P., Diel, M. M., Pratiwi, A., Keperawatan, S. I., Madani, U. Y., & Tangerang, K. (2025). *Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Dan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di SMK Yarsi Medika The Relationship Between the Intensity of Social Media and Online Game Use with Sleep Quality in Adolescents at SMK Yarsi Medika*. 000.
- Diyan, C., Pratama, S., Nurmayunita, H., & Ispriantari, A. (2025). *Korelasi Kecanduan Game Online dengan Regulasi Emosi Remaja SMP Negeri 2 Bantur*. 4(4), 7579–7588.
- Fadilla, M. G., Yerizel, E., & Desmawati, D. (2021). Hubungan Stres dengan Tingkat Kecanduan Game Online pada Siswa SMPN 5Padang. *Jurnal Ilmu Kesehatan Indonesia*, 2(1), 120–130.
- Febrian, M. R., Nandaka, I. K. T., Mutiadesi, W. P., & Irma, A. (2024). *Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Bermain Game Online Pada Mahasiswa*

Angkatan 2020 Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Hang Tuah. 5(1), 11–17.

Fransiska, T. C. (2026). *PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU PESERTA DIDIK DI SMPN 26 BANDAR LAMPUNG.*

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>

Haq, H. F. M. (2025). Bab ii tinjauan pustaka. *Kesehatan, 7–26.*

Hati, W. E. K., Nurrohmah, A., & Gati, N. W. (2021). Gambaran Tingkat Stres pada Remaja yang Bermain Game Online di Desa Kentong Kecamatan Cepu. *ASJN (Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing), 2(1), 6–11.* <https://doi.org/10.30787/asjn.v2i1.830>

Iskandar, I., & Afiyah, H. A. (2025). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja the Influence of Online Games on Teenage Behavior. 9776–9781.*

Kharisma, N., Andhika, F., Lagampung, M. I., Harsono, R. A., Mondardo, A., & Buana, U. M. (2025). *PENGARUH PORTRAYAL KEKERASAN DALAM GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEKERASAN PELAJAR DI. 3(11).*

Kibtyah, M., Naqiya, C., Niswah, Z., Putri, S., & Dewi, R. (2023). *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. 03(1), 25–38.*

Larantika, P., Amatiria, G., Universitas, K., & Indonesia, M. (2025). *HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN. 20(1), 7–14.*

Made, N., Apsari, W., Wayan, N., Ekayani, D., & Harkitasari, S. (2025). *Hubungan Tingkat Stres dengan Kecanduan Internet pada Siswa SMA Negeri 3 Denpasar. 5(1), 58–62.*

Malik, R. (2025). *PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP REGULASI EMOSI SISWA_ TINJAUAN LITERATUR.pdf.*

Mansju, A. K. (2025). *PERBANDINGAN KUALITAS TIDUR TERHADAP REMAJA USIA 14-16 TAHUN DI KOTA MAKASSAR DAN KABUPATEN PINRANG= COMPARISON OF SLEEP QUALITY FOR ADOLESCENTS*

AGED 14-16 YEARS IN MAKASSAR CITY AND PINRANG REGENCY.

MUHAMMAD IRFAN NURHIDAYAT. (2021). *PENGARUH INTENSITAS BERMIAN GAME ONLINE TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA DENGAN DIMODERATORI OLEH TINGKAT STRES*. 369(1), 1689–1699.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jsames.2011.03.003><https://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2014.12.018><http://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2011.08.005><http://dx.doi.org/10.1080/00206814.2014.902757><http://dx.doi.org/10.1080/00206814.2014.902757>

Mukti, A. W. (2020). *Open Acces E-Journals*. 02(01), 377–381.

Muntomimah, S., Mubarak, S., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Pendidikan, F. I., Psikologi, P. S., Psikologi, F., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2025). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kualitas Tidur Pada Remaja Berskala Biner*. 12(1), 63–74.

Nadila. (2026). *HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MANAJEMEN STRES REMAJA PADA SISWA SMP MUHAMMADIYAH 6 SAMARINDA*. 8, 47–57.

Nakhma'ussolikah1*, Muslimah2, Shauma Nurul Fauzi3, F. A. K. (2025). *Pemanfaatan Gadget dalam Mereduksi Perilaku Sosial terhadap Pola Komunikasi Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam , Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon , Pujiono Centre Yogyakarta , Indonesia masyarakat . Be*. 3(April).

NI PUTU DYAH VENIA LESTARI DEWI FAKULTAS. (2022). *HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KUALITAS TIDUR REMAJA DI SMK TI GLOBAL JIMBARAN*. 8.5.2017, 2003–2005.

Ningsih, A. P. (2025). *ADIKSI GAME PADA REMAJA DITINJAU DARI PERBEDAAN JENIS KELAMIN DAN UMUR*. 6, 1975–1980.

Nugrahanto, F., Syamsiyah, N. R., Sakit, R., Tidur, K., & Kesehatan, T. (2024). *Analisis kenyamanan termal dan pencahayaan kamar tidur tenaga kesehatan rumah sakit vertikal surabaya*. 729–736.

Nur, E. (2023). *Pengaruh Kecanduan Game*. 1–4.

Palupi, P., Hartono, A., & Abidin, Z. (2026). *HUBUNGAN PENGGUNAAN*

MEDIA SOSIAL DAN AKTIVITAS FISIK DENGAN KUALITAS TIDUR PADA REMAJA. *Keperawatan*, 19, 50–69.

Parham, P. M., Sari, N. P., & Mahyuddin, U. (2024). Behavior: Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling dan Psikologi Volume 1 No 2 Desember 2024. *Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 1(2), 48–62. <https://jurnal.stainmajene.ac.id/index.php/bkpi>

PAULANA, S. (2025). *Hubungan penggunaan gadget dengan kualitas tidur remaja usia 13-15 tahun di smp negeri 2 bulukumba.*

Prabowo, A. (2025). *PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4 PEKANBARU.* 7447.

Prasetyo, P. W. (2021). Hubungan Kecenderungan Bermain Game Online Dengan Tingkat Stres Pada Remaja. *Jurnal Psikologi*, 16.

Pribadi, C. L., & Rusdiana, F. K. (2023). Gejala Stres Pada Remaja Pecandu Game Online. *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling*, 4(1), 74–82. <https://doi.org/10.21154/rosyada.v4i1.5262>

Putrri, D. (2025). *HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KUALITAS TIDUR PADA REMAJA.* 1–150.

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>

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>

Rosita, F. N. (2021). Prevalensi dan Asosiasi Antara Depresi, Kecemasan, Stres, dan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19. *Psikodimensia*, 20(2), 131–143. <https://doi.org/10.24167/psidim.v20i2.3507>

Saputri, A. E. (2025). *DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE* Ardinia Ega Saputri. 43–48.

- Sariy, A. F. (2020). Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Siswa Kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor Di SMKN 1 Bendo. *Skripsi, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan*, 68.
- Sasmitha, M. A., & Effendi, L. (2025). *Determinan Kualitas Tidur Remaja Menurut Social Cognitive Theory Model: Tinjauan Pustaka Tahun 2020-2025. November*, 263–273.
- Sheva, N. (2025). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Kualitas Tidur Anak pada Siang dan Malam Hari. 4(2)*, 237–247.
- Sidjabat, F. N., & Tiesnady, M. Y. (2023). Hubungan Tingkat Stress dengan Kecanduan Game Online pada Remaja Umur 15–24 Tahun di Kota Kediri. *Koloni*, 2(4), 239–245. <https://doi.org/10.31004/koloni.v2i4.558>
- Sinaga, A. S. T. B., Rininda, B. P., Mutmainnah, R., Laoli, V., Suwarno, T. E., Setianda, R. A., & Pebriana, R. (2021). *Strategi Perencanaan, E-Bussines, dan Analisis Kelayakan di Era Digital (Issue June)*.
- Sulistianingsih, S., & Permana, H. (2022). Konseling Individu (Cognitive Behavior Therapy) Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Mobile Legend. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 19(1), 1–16. <https://doi.org/10.14421/hisbah.2022.191-01>
- Syarief, A., Nurmaulid, A., Aditya, D., Wulandari, D. S., & Hidayat, M. T. (2024). *Hubungan Gelombang Cahaya Lampu Dan Cahaya Biru Dengan Kualitas Tidur Remaja Dewasa. X(1)*.
- Titin Aritonang, Novalina Manik, & Yenti Tamba. (2023). Bimbingan Konseling dalam Gereja untuk Mengatasi Kecanduan Game Online pada Anak Remaja. *Educatum: Jurnal Dunia Pendidikan*, 1(1), 27–38. <https://doi.org/10.62282/je.v1i1.27-38>
- Udhiyah, A., & Tasrufi, B. (2025). *HUBUNGAN KUALITAS TIDUR DENGAN KONSENTRASI BELAJAR PADA REMAJA*.
- Ummah, M. S. (2025). GAME ONLINE DAN AKTIVITAS FISIK MEMPENGARUHI. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 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

- Waldi, A. (2021). *Pembinaan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler Game Online E-Sports di SMA 1 PSKD Jakarta*. 2(2), 92–101.
- Windasari, N. (2021). *SEDATI GEDE JUANDA SIDOARJO Oleh : NIM. 1710067*.
- Zakaria, O. F. (n.d.). *Ketika Game Bukan Lagi Sekadar Main : Membedah Fenomena Adiksi pada Atlet E-sport*. 2(2), 8–15.
- Zikry, A., Mentari, B., Liana, E., & Pristya, T. Y. R. (2020). Teknik Manajemen Stres yang Paling Efektif pada Remaja: Literature Review Most Effective Stress Management Techniques in Adolescents: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 12, 2020.
- Zulfa, M. A. (2025). HUBUNGAN ADIKSI GADGET DENGAN TINGKAT STRES PADA. *Penelitian Keperawatan Kontemporer*, 1–11.