

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdalqader, M., Indang, A. A., Hasanain F. G., Mohammed F. A., Fadzil, M. A. (2018). Prevalence Of Insomnia and Its Association With Social Media Usage Among University Students In Selangor, Malaysia. *Fol Med Indones*. Vol.54(4): 289-293.
- Agustina. (2016). Analisis Penggunaan Media Sosial Instagram terhadap Sikap Konsumerisme Remaja di SMA 3 Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol.4(3): 410-420.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Cahyono, A. S. (2015). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*. *Jurnal Sosialisasi*. 140 – 157.
- Chang, Yun, H., Cyuan, Yong Q. C., Shulan H. (2017). The Relationship between Online Game Experience and Multitasking Ability in a Virtual Environment. *Wiley Online Library*. Vol.31(6):653-661.
- Egi, E. Prastiw, S., Putri R. M. (2017). Hubungan gangguan Tidur Dengan Tingkat Kesegaran Jasmani Remaja Putri di SMK Kertha Wisata Kelurahan Tlogomas KEcamatan Lowokwaru Malang. *Nursing News*. Vol 2(1).
- Enny, (2014). *Efek Samping Penggunaan Ponsel*. Semarang. Vol.17, No.4.
- Fernando, Renaldo, Ridha H. (2020). Hubungan Lama Penggunaan Media Sosial Dengan Kejadian Insomnia pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Tahun 2020. *Jurnal Ners*. Vol.4(2): 83-89.
- Fitri, Erwinda, I. (2018). Konsep Adiksi *Game online* dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Bimbingan*. Vol. 4(3). 211-219.
- Gunarsa, S. D., Wibowo S. (2021). Hubungan Kualitas Tidur Dengan Kebugaran Jasmani Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Vol 9(1). 43-52.
- Hepilita, Y. & Agripina, A. G. (2018). Hubungan Durasi Penggunaan Media Sosial dengan Gangguan Pola Tidur pada Anak Usia 12 Sampai 14 Tahun di SMP Negeri 1 Langke Rembong. *Jurnal Wawasan Kesehatan*. Vol.3(2):78-87.
- Hendrawan, H. L. (2015). Dampak Sosial Media Terhadap Anak. Retrieved Oktober 4, 2017, from kompasiana.com: <https://www.kompasiana.com/aquades/dampak-sosial-media-terhadap-anak>
- Hudson, Amanda N. (2018). *Play Hard, Sleep Harder: Relationship Between Time Spent Playing Videogames and Sleep*. Department of Psychology. Appalachian State University.
- Kaplan, Andreas M., & Michae, H. (2011). *Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Sosial Media*. Business Horizons.
- Khairuni, N. (2016). *Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak*. *Jurnal Edukasi*. Vol 2(1). 91 – 106.
- Kusumawati, R., Aviani, Y., Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan Adiksi Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP UNP*. Vol 8(1). 88-99

- Lam, L. T. (2016). Internet Gaming Addiction, Problematic Use of the Internet, and Sleep Problems: A Systematic Review. *Current Psychiatry Reports*. Vol.16(4).
- Liedfray, T., Waani, F., Lasut, J. (2022). Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara. *Jurnal Ilmiah Society*. Vol 2(1).
- Luas, C. B., Maramis, F. R.R., Wowor, R. (2019). *Hubungan Antara Penggunaan Media Sosial Dengan Kejadian Insomnia Pada Remaja di SMA Advent Tanah Putih Likupang Barat*. Jurnal KESMAS. Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi Manado. Vol 8(3). 85 – 93.
- Mais, Fraldy, R., Sefti S. J. Rompas, & Lenny Gannika. (2020). Kecanduan *Game online* dengan Insomnia pada Remaja. *Jurnal Keperawatan (JKp)*. Vol.8(2):18-27.
- Marupaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan. *Jurnal KOPASTA*. Vol 5(2). 55-64.
- Mawitjere, Omega T., Franly, O., & Yudi A. I. (2017). Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* dengan Kejadian Insomnia pada Siswa-siswi di SMA Negeri 1 Kawangkoan. *e-journal Keperawatan (e-Kp)*. Vol.5(1):1-5.
- Mayenti, F., Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud dan TK Taruna Islam Pekanbaru. *Jurnal Photon*. Vol 9(1).
- Miranti, P, Putri, L. D. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*. Vol 6(1). E-ISSN 2745-3944.
- Mudjiyanto, B. (2017). Realitas Penelitian Komunikasi Berbasis Internet. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*. Vol 21(2). 247-258.
- Nasution, H. B. (2016). Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Terjadinya Insomnia Pada Lansia di Samanhudi Di Kelurahan Estate Kecamatan Binjai Selatan Tahun 2016. *Jurnal Riset Hesti Medan*. Vol 1(2).
- Nofianti. (2018). *Hubungan Intensitas Bermain Game online dengan Kualitas Tidur pada Remaja Akhir*. Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis Volume 12 Nomor 2
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif. *Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Padangsidempuan*.
- Nur, A. R. (2021). Hubungan Kontrol Diri Dengan Adiksi *Game online* Pada Siswa Kelas X MA N 1 Kota Serang Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol 18(1). 17-23
- Nurdilla, Nеща, Arneliwati, & Veny, E. (2018). Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Kualitas Tidur Remaja. *JOM FKp*. Vol.5(2):120-126..
- Newzoo. (2018). *Global Game Market Report*. <https://newzoo.com/global-gamesmarket-report>.
- Novrialdy, Eryzal. (2019). Kecanduan *Game online* Pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya. *Jurnal Universitas Gadjah Mada*. Vol 27. No.2 148-158
- Poerwadarminta. (2015). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Peracchia, Sara & Giuseppe, C. (2018). Exposure to Video Games: Effects on Sleep and On Post-Sleep Cognitive Abilities. A Systematic Review of Experimental Evidences. *Sleep Sci.* Vol.11(4):302-314.
- Ramadhan, Kusmawati, Tohari, Sokhivah. (2021). Adiksi Game dan Perilaku Menyimpang Remaja.
- Rosiyanti Hastri, Muthmainnah Rahmita N. (2018). Penggunaan *gadget* Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika.* Universitas Muhammadiyah Jakarta. Vol 4(1).
- Santoso, S. (2017). *Menguasai Statistik di Era Informasi.* Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Setiadi, A. (2016). Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi. *AMIK BSI Karawang.*
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis.* Bandung: Alfabeta.
- Suwandi, E., Imansyah H. F., Dasril H. (2019). *Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert.* Pontianak.
- Syamsoedin, Wydia, K. P., Hendro, B., & Ferdinand, W. (2015). Hubungan Durasi Penggunaan Media Sosial dengan Kejadian Insomnia pada Remaja di SMA Negeri 9 Manado. *ejournal keperawatan (e-Kp).* Vol.3(1):1-10.
- Owens, J. (2014). Insufficient Sleep in Adolescents and Young Adults: An Update on Causes and Consequences. *American Academy of Pediatric.* Vol.134(3):921-932.
- World Health Organization. (2018). *Inclusion of "Gaming Disorder" in ICD-11.* <https://www.who.int>
- Wulandari, F. E., Hadiati, T., Widodo. (2018). Hubungan Antara Tingkat Stres Dengan Tingkat Insomnia Mahasiswa/I Angkatan 2012/2013 Prgram Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro. *Jurnal Kedokteran Diponegoro.* Vol 6(2).
- Yee, N. (2002). Ariadne-Understanding MMORPG Addiction. *Journal of Cyber Psychology and Behaviour.* Vol.1(1):94-105.
- Young, K. (2011). *Kecanduan Internet: Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganan.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Zamaa, M. S., Kamariana, Annisa, A. Nur. (2022) *Hubungan Adiksi Game Online dengan Gangguan Pola Tidur Pada Remaja.* An Idea Health Journal. Vol 2(1). ISSN 2797-0604.