

DAFTAR PUSTAKA

- Alem Habibi. (2020). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja Pada Kelas XI Di SMKN 1 Seruy Tengah
- Chentia, M. I, Seri, W, Siti, J, dkk. (2023). E-book Keterampilan Dasar Praktik Kebidanan
- Daniel, Paul, Tara & Dean., (2014). *Sleep interference effects of pathological electronic media use during adolescence*
- Debby, S, Hilma, Y, Hidayat, dkk. (2022). E-book Ilmu Dasar Keperawatan I. Pradina Pustaka. Diakses pada tanggal 3 mei.
- Dinas Kesehatan Jawa Barat. (2022). Profil Kesehatan Jawa Barat tahun 2021
- Dinas Kesehatan Kabupaten Kuningan. (2022). Profil Kesehatan Kabupaten Kuningan tahun 2021
- Eksivier, Nyimas, P & Titi, S. (2019). E-Book Pediatric Nursing 1st Indonesia edition. Diakses pada tanggal 3 mei 2023
- Irmawartini, Nurbaedah. (2017). Metodologi Penelitian.
- Ismi zakiah, Ritanti. (2021). Kecanduan Game Online Pada Remaja Dan Penanganannya. https://books.google.co.id/books?id=erU2EAAAQBAJ&pg=PR2&dq=definisi+remaja&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwj6_9nntNr-AhW47zgGHUp5A7sQ6wF6BAGCEAU#v=onepage&q=definisi%20remaja&f=false. Diakses pada tanggal 4 mei 2023
- Julwansa, S, Derma, W. (2022). E-book Keperawatan Dasar. CV. Mitra Cendekia Media. Diakses pada tanggal 3 mei
- Kementerian Informasi Dan Informatika. (2021). Potensi Game Online Di Indonesia
- Kris, H, T. (2018). E-Book Otak & Perilaku. Penerbit Andi. https://books.google.co.id/books?id=y0JRDwAAQBAJ&pg=PA111&dq=gangguan+tidur+adalah&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwjY552rg97-AhUDcWwGHWZHCxM4ChDrAXoECAYQBQ#v=onepage&q=gangguan%20tidur%20adalah&f=false. Diakses pada tanggal 5 mei 2023
- Mokhammad. R. (2018). E-book Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2. Maskha. Diakses pada tanggal 3 mei 2023.
- Muhammad, I. S. (2020). Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment. Elex Media Komputindo. Diakses pada tanggal 3 mei.
- Notoatmodjo. (2018). Metodologi Penelitian Kesehatan.

- Nursalam. (2016). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan
- Puspa, S, dkk. (2022). BUKU SAKU PELAYANAN KESEHATAN REMAJA. https://books.google.co.id/books?id=hvp7EAAAQBAJ&pg=PA4&dq=definisi+remaja&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwinkvLwtdr-AhVS8DgGHVz3DrgQ6wF6BAgEEAU#v=onepage&q=definisi%20remaja&f=false. Diakses pada tanggal 4 mei 2023
- Ratna. (2014). DAMPAK PERMAINAN *ELEKTRONIC GAME* PADA IKATAN EMOSI ANAK DAN HILANGNYA *SENSE OF PLACE* ANAK
- Salma, N. S, Ritanti. (2022). E-book Asuhan Keperawatan Keluarga pada Remaja dengan Masalah Resiko Perilaku Seks.
- Sarah, H, Titi, S, Ratna, N. (2022). Dampak Bermain Game Onlinwe terhadap Kualitas Tidur pada Remaja SMA.
- Shila, W, Yulian, W. U, Akhiyan, H. S, Elvira, S. D. (2021). E-book Keperawatan Dasar(Daasr-Dasar Untuk Praktik Keperawatan Profesional). Univeersitas Brawijaya Press. Diakses pada tanggal 3 mei 2023.
- Siti, M. (2020). Filsafat Pendidikan video games kajian tentang struktur realitas dan hiperlitas permainan digital. Gadjah Mada University Press. Di akses pada tanggal 3 mei 2023.
- Sugiyono. (2017). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta
- Sujarweni, V. M. (2022). Metodologi Penelitian.
- Umi, R. K, Novrita, S, Wahid, T. W. (2019). Perilaku penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada remaja.
- Word Health Organization*. (2022). Kesehatan remaja
- Zulmiyetri, Safaruddin, Nurhastuti. (2020). Penulisan karya tulis ilmiah. Prenada Media. https://books.google.co.id/books?id=v_32DwAAQBAJ&pg=PA145&dq=definisi+remaja+menurut+para+ahli&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwiEsK25ttr-AhVq9zgGHW2sCqo4FBDrAXoECAgQBQ#v=onepage&q=definisi%20remaja%20menurut%20para%20ahli&f=false. Diakses pada 4 mei 2023