

## DAFTAR PUSTAKA

1. Syuhada, A. N., & Arsal, T. Pengaruh Frekuensi Bermain Game Online terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus. *Solidarity: Journal of Education, Society and Culture*. 2020;9(1), 857-865.
2. APJII.Laporan survei internet APJII.Asos *penyelenggara* jasa internet indonesia [internet]. 2020;2020;1-146. Available from:<https://apjii.or.id/survei>.
3. Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. Dampak Dari Kebiasaan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 2020;5(2), 228-233.
4. Detria, D. *Efektivitas Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kebiasaan Online Game: Penelitian Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas IX SMPN 40 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia). 2020
5. Fadli Ilhami Harri, S. Hubungan Tingkat Stres Dengan Mekanisme Koping Pada Mahasiswa Profesi Ners Di Fakultas Keperawatan Universitas Andalas Padang (Doctoral dissertation, Universitas Andalas). 2022
6. Febriandari, D., Nauli, F. A., & Hd, S. R. Hubungan kebiasaan bermain game online terhadap identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1). 2018; 50-56.
7. Firdaus, A., & Mahargia, Y. *Pengetahuan dan sikap remaja terhadap penggunaan Napza di sekolah menengah atas di Kota Semarang* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Semarang). 2018
8. Ircham M. Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Bidang Kesehatan, Kebidanan, Kedokteran. revisi 202 Fitramaya. 2022;
9. Indahtiningrum, F. Hubungan antara kebiasaan video game dengan stres *pada* mahasiswa Universitas Surabaya. 2018; *Calyptra*, 2(1), 1-17.

10. Jaya, E. S. WHO tetapkan kebiasaan game sebagai gangguan mental, bagaimana “gamer” Indonesia bisa sembuh. *The Conversation*. 2019; 11, 10-13.
11. Kemenkes. Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Departemen Kesehatan Republik Indonesia. In Badan Penelitiandan Pengembangan Kesehatan (p. 198). 2018
12. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. Kemenkes RI. Profil Kesehatan *Indonesia* 2017. Data dan Informasi. KementrianKesehatan RI:2018. In Jurnal Ilmu Kesehatan .
13. Liza. Pengaruh kebiasaan game online siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di Makassar. 2018. *Jurnal jaffray*, 15(2), 177-200
14. Merlin H. PROGRAM STUDI KEBIDANAN PROGRAM SARJANA UNIVERSITAS AUFA ROYHAN di KOTA PADANGSIDIMPUAN. 2020;
15. NOVOPSYCH, 2018. Depression Anxiety Stress Scales – Long Form (DASS- 42). [online] Tersedia pada: NovoPsych: Software for Administering Outcome Questionnaires to Clients for Psychologists: . Diakses pada tanggal 15 Juli 2018.
16. Nursalam, M. Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Edisi ke 4. *Jakarta*. 2020. *Penerbit Salemba Medika*.
17. Priyoto. Konsep Manajemen Stress. (Yogyakarta: Nuha Medika). Psychology Foundation of Australia. 2019. Depression anxiety stres scale.
18. Riskesdas. Hasil Utama Riskesdas 2018 *Kementrian*. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia.
19. Ridwan, S. Ketergantungan Game online dan *penangannya*. 2019 1:84-92
20. Swarjana, I. K., SKM, M., & Bali, STIKES. Metodologi Penelitian Kesehatan [Edisi Revisi]: Tuntunan Praktis Pembuatan Proposal Penelitian untuk Mahasiswa Keperawatan, Kebidanan, dan Profesi Bidang Kesehatan Lainnya. 2019 Penerbit Andi.

21. Swarjana, I.K. Metode Penelitian Kesehatan (Edisi Revisi). 2019. Yogyakarta: AND
22. Sarwono, Sarlito W. Psikologi Remaja (Edisi Revisi). 2020. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
23. Setiawan, H. S. Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktorexacta*, 11(2), 2018; 146-157.
24. Silfiana, A. *Hubungan kebiasaan game online dengan tingkat stress pada remaja dikelurahan purangi kecamatan sendana kota Palopo. Jurnal kesehatan luwu raya*. 2022. Vol.8 No.2
25. Suplig, M. A. Pengaruh kebiasaan game *online* siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di Makassar. 2018. *Jurnal jaffray*, 15(2), 177-200.
26. Widiastuti J dan. Perbedaan Pengetahuan Remaja Sebelum Dan Sesudah Diberikan Penyuluhan Tentang Gaya Pacaran Sehat Dengan Media Video. *J Kesehat [Internet]*. 2020;6(6):9–33. Available from: <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/1134/4/4>. Chapter 2.pdf