

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. I. A. B. Z. 2018. Hukum Mengqadha Shalat yang Terlewat Dengan Sengaja. *Skripsi*. Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh. Darussalam-Banda Aceh.
- Adams, E. 2010. *Fundamentals Of Game Design 2nd Edition*. Berkeley: New Riders Publishing.
- Ahn, J. and Randall, G., 2008. Computer game addiction. [pdf] Di akses pada 30 Agustus 2020 dari <http://andrewd.ces.clemson.edu/courses/cpsc414/spring07/chp/team3.pdf>
- Aji, D. K. 2019. Hubungan antara Tingkat Adiksi Internet dan Tingkat Stres terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Skripsi*. Surakarta.
- Akbar, A. 2014. Olahraga dalam Perspektif Hadis. *Skripsi*. Program Studi Tafsir-Hadis Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Alfarisi, A. T., Purwaningsih, E., Milah, M. S., dan Qomariyah. 2014. *Fisiologi Tidur*. Jakarta: IKALIPSI Press.
- Al-Quran Terjemahan. 2015. Departemen Agama RI. Bandung: CV Darus Sunnah.
- Amalia, I. M. 2017. Hubungan Antara Kualitas Tidur dengan Kelelahan Fisik Pada Lansia. *Skripsi*. Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro. Semarang.
- Ambarsari, R. T. 2012. Hubungan Lama Permainan *Game online* dengan Pola Tidur Anak Usia 10-12 Tahun di Wilayah Jaten Kabupaten Karanganyar. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Buysse, D.J., Reynold III, C.F., Monk, T.H., Berman, S.R., Kupfer, D.J., 1988. The Pittsburgh Sleep Quality Index: A New Instrument for Psychiatric Practice and Research. *Psychiatry Research*. 28 : 193-213. Elsevier.
- Colten, H. R. dan B. M. Altevogt. 2006. *Sleep Disorders and Sleep Deprivation: An Unmet Public Health Problem*. Washington (DC): National Academies Press (US).
- Constance A. Steinkuehler dan Dmitri Williams, 2006. Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as ‘‘Third Places’’. *Journal of Computer-Mediated Communication* 11, pp 885–909.
- Desriyanti, L. 2018. Hubungan Adiksi *Game online* dengan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa di Lingkungan Universitas Sumatera Utara.
- Dr. Wahidmurni. 2017. Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif. *JOURNAL REVIEW* : 1-7.
- Elia H. 2009. Kecanduan Berinternet dan Prinsip-Prinsip untuk Menolong Pecandu Internet. *Veritas* 10(2); pp.285-299.
- Fatimah, N., Kamal, M. Y., Normala, R., Azlini, C., Lukman, Z.M. 2018. The Relationship Between Playing Online Games and its Impact on Human Sleep Patterns among Youth in Malaysia. *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS)* 2, pp 348-349.
- Faulkner, S., Gibbons, C. 2019. Use of the Pittsburgh Sleep Quality Index in People With Schizophrenia Spectrum Disorders: A Mixed Methods Study. *Front Psychiatry* 10, pp. 284.

- Febriandari D, Nauli FA, dan Rahmalia S. 2016. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1); pp 50-56.
- Gaultney, J., 2010. The Prevalence of Sleep Disorders in College Students: Impact on Academic Performance. *Journal of American College Health*, 59(2), pp.91-97.
- Guyton, A. C dan J. E. Hall. 2016. *Buku Ajar Fisiologi Kedokteran*, Ed. 12. Jakarta: ECG.
- Haqq, T. A. 2016. Hubungan Intensitas Bermain *Game online* terhadap Agresifitas Remaja Awal di WARNET “A, B, dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Hardani., N. H. Auliya, H. Andriani, R. A. Fardani, J. Ustiawaty, E. F. Utami, D. J. Sukmana dan R. R. Istiqomah. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Harlan, J dan R. Sutjiati. 2018. *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Ed. 2. Depok: Universitas Gunadarma.
- Hastjarjo, T. D. 2019. Rancangan Eksperimen-Kuasi. *BULETIN PSIKOLOGI* vol.27 no.2 : 187-203.
- Hellström. C. 2008. Online gaming in relation to negative consequences and ill health among adolescents. *Thesis*. Department of Public Health and Caring Sciences Uppsala University Centre for Clinical research Västmanland County Hospital, Västerås.
- Hidayat, A. A. 2006. *Kebutuhan Dasar Manusia Aplikasi Konsep dan Proses Keperawatan* (Edisi 2). Jakarta: Salemba Medika.

Highuci, S., Motohashim, Y., dan Maeda, A. 2005. Effects a Computer game using a Bright Display On Presleep Physiological. *Journal Of Sleep Research* 14(3), pp 267-273.

Hikmawati. 2013. Cegah Pengaruh Buruk Gadget Pada Kualitas Tidur. Jakarta.

Institute of Medicine (US) Committee on Sleep Medicine and Research (2006); Colten HR, Altevogt BM, editors. *Sleep Disorders and Sleep Deprivation: An Unmet Public Health Problem*. Washington (DC): National Academies Press (US).

Japardi, I. 2002. Gangguan Tidur.
<http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/1948/bedah-iskandar?sequence=1>. 11 februari 2020

Kementrian Kesehatan RI. 2016. *Modul Bahan Ajar Cetak Farmasi Metodologi Penelitian Kesehatan*. Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan (Badan Pengembangan dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan. Jakarta.

Kementrian Kesehatan RI. 2016. *Pedoman Keafiatan di Tempat Kerja "Wellness Program at Workplace"*. Jakarta.

Kementrian Kesehatan RI. 2017. *Bahan Ajar Keperawatan Gigi Metodologi Penelitian dan Statistik*. Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan (Badan Pengembangan dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan Edisi Tahun 2017. Jakarta.

Kementrian Kesehatan RI. 2018. *Bahan Ajar Rekam Medis dan Informasi Kesehatan (RMIK) Metodologi Penelitian Kesehatan*. Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan (Badan Pengembangan dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan Edisi Tahun 2018. Jakarta.

- KEMKOMINFO RI. 2018. Jumlah Pengguna Internet 2017 Meningkat, Kominfo Terus Lakukan Percepatan Pembangunan Broadband. https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/12640/siaran-pers-no-53hmkominfo022018-tentang-jumlah-pengguna-internet-2017-meningkat-kominfo-terus-lakukan-percepatan-pembangunan-broadband/0/siaran_pers
- Khasanah dan Khusnul. 2012. Kualitas Tidur Lansia Balai Rehabilitasi Sosial Mandiri Semarang. *Jurnal Nursing Studies* 1(1), pp 189-196.
- Lam, L. T. 2014. Internet Gaming Addiction, Problematic Use of the Internet, and Sleep Problems: A Systematic Review. *Curr Psychiatry Rep* 16(444).
- Manuputty J., Sekeon S., dan Kandou G. 2019. Hubungan Antara Kecanduan Bermain *Game online* dengan Kualitas Tidur Pada Gamer Online Pengguna Komputer di Warung Internet M2G Supernova Malalayang. *Jurnal KESMAS* 8(7).
- Medic, G., Wille, M., Hemels, M. 2017. Short- and long-term health consequences of sleep disruption. *Nature and Science of Sleep* 9, pp. 151.
- Muntaha, I. 2012. Latief. *Sehat Cara Al-Quran / Ismail Muntaha; Editor, A. Latief.*
- Muttaqin, A. H. S. 2018. *Game online* Indoplay Capsa Susun Menurut Hukum Islam. *Skripsi.* Jurusan Hukum Keluarga Islam Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Institut Agama Islam Negeri Tulungagung. Tulungagung.
- Na, A. M. 2019. Hubungan Kecanduan Lama *Game online* dengan Manajemen Waktu pada Mahasiswa Angkatan 2015 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. *Skripsi.* Lampung.
- Nurhayati, D. 2019. Tidur Dalam Al-Qur'an. *Skripsi.* Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. Banjarmasin.
- Patel, A. K., Reddy, V., Araujo, J. F. 2020. *Physiology, Sleep Stages.* In: StatPearls [Internet]. Treasure Island (FL): StatPearls.

- Potter, P. A. dan, A.G. Perry. 2005. *Buku ajar fundamental keperawatan : konsep, proses, dan praktik*. Volume 1. Edisi 4. Jakarta: EGC.
- Potter, P. A. dan, A.G. Perry. 2006. *Buku ajar fundamental keperawatan : konsep, proses, dan praktik*. Volume 2. Edisi 4. Jakarta: EGC.
- Pratama, R. A., Widianti, E., dan Hendrawati. 2020. Tingkat Kecanduan *Game online* Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Journal of Nursing Care* 3(2), pp. 113.
- Prof. Dr. Suryana. 2010. *Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: UPI.
- Purnama, P. 2009. Hubungan tingkatan kecemasan dan gangguan pola tidur pada pasien pertama kali dirawat inap di ruang perawatan umum Rumah Sakit Pusat Angkatan Darat Gatot Subroto Jakarta. Jakarta.
- Ratnasari, C. D. 2016. Gambaran Kualitas Tidur pada Komunitas *Game online* Mahasiswa Teknik Elektro Universitas Diponegoro. *Skripsi*. Departemen Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro. Semarang.
- Razali, A. 2008. Pendidikan Jasmani dalam Perspektif Islam. *Skripsi*. Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Malang. Malang.
- Sherwood, L. Z. 2014. *Fisiologi Manusia dari Sel ke Sistem*. Edisi 8. Jakarta: EGC.
- Shihab, M. Q. 2012. *Al Lubab: Makna, Tujuan dan Pelajaran Dari Surah-surah al Qur'an*
- Sholehah, M. 2016. Posisi Tidur Dalam Tinjauan Hadits. *INTELEKTUALITA* vol.5 no.2.

- Siregar, M. H. 2011. *Mengenal Sebab-sebab, Akibat-akibat dan Cara Terapi Insomnia*. Flashbooks. Yogyakarta.
- Syafe'I, Z. 2014. *Pertanggungjawaban Pidana Dalam Hukum Pidana Islam*. *ALQALAM* vol.31 no.1.
- Syamsinar, S. 2016. *Pola Tidur dalam Al-Qur'an (Sebuah Kajian Tafsir Tahlili QS. Al-Furqan/25: 47)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Ulfa, K. 2014. *Studi tematik hadis tentang tata cara tidur Nabi Muhammad SAW* (Doctoral dissertation, UIN Walisongo).
- Yee, N. 2006. Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior* 9(6), pp.773-774.
- Young, K. 2004. Internet Addiction: The consequences of a new clinical phenomena. In K. Doyle (Ed.), *Psychology and the New Media* (pp. 1–14). Thousand Oaks, CA: American Behavioral Scientist.
- Young, K. 2007. Cognitive-behavioral therapy with Internet addicts: Treatment outcomes and implications. *CyberPsychology & Behavior*, 10(5), pp. 671–679
- Young, K. 2009. Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy* 37, pp 355–372.