

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, L. (2018). *Hubungan Kebiasaan Bermain Games Online dengan Kualitas Tidur Remaja pada Kelas x*.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Kediri. (2023). *Proyeksi Penduduk Kabupaten Kediri (Kel. Umur) (Jiwa)*. BPS Kabupaten Kediri. <https://kedirikab.bps.go.id/indicator/12/62/1/proyeksi-penduduk-kabupaten-kediri-kel-umur-.html>
- Baso, M. C., Langi, F. L. F. ., & Sekeon, S. A. . (2019). Hubungan Antara Aktivitas Fisik Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di Sma Negeri 9 Manado. *Kesmas*, 7(5), 5–10.
- Bouchard, C., Blair, S. N., & William L. Haskell. (2012). *Physical Activity and Health*. Human Kinetics.
- Bull, F. C., Maslin, T. S., & Armstrong, T. (2009). Global physical activity questionnaire (GPAQ): Nine country reliability and validity study. *Journal of Physical Activity and Health*, 6(6), 790–804. <https://doi.org/10.1123/jpah.6.6.790>
- Dewi, A. P. (2012). *Hubungan Karakteristik Remaja, Peran Teman Sebaya dan Paparan Pornografi dengan Perilaku Seksual Remaja*. Universitas Indonesia.
- Dwimaswasti, O. (2013). *Perbedaan Aktivitas Fisik Pada Pasien Asma Terkontrol Sebagian Dengan Tidak Terkontrol Di Rsud Dr. Moewardi [Universitas Sebelas Maret]*. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/30201/Perbedaan-Aktivitas-Fisik-Pada-Pasien-Asma-Terkontrol-Sebagian-Dengan-Tidak-Terkontrol-Di-Rsud-Dr-Moewardi>
- Efendi, V. P., & Achmad, W. (2021). Literature Review Hubungan Penggunaan Gawai Terhadap Aktivitas Fisik Remaja. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 9(4), 17–26.
- Effendi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Terhadap Aktivitas Fisik Siswa (Studi pada SMK Negeri 8 Surabaya Kelas X). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2.
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2018). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169–181.
- Fuchs, R. (2015). Physical Activity and Health. In *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition* (Second Edi, Vol. 18). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.14115-7>
- Giriwijoyo, H. Y. S. S., & Sidik, D. Z. (2010). Konsep Dan Cara Penilaian Kebugaran Jasmani Menurut Sudut Pandang Ilmu Faal Olahraga. *Jurnal Kepelatihan Olahraga*, 2(1), 9.
- Hamrik, Z., Sigmundová, D., Kalman, M., Pavelka, J., & Sigmund, E. (2014).

- Physical activity and sedentary behaviour in Czech adults: Results from the GPAQ study. *European Journal of Sport Science*, 14(2), 193–198.
<https://doi.org/10.1080/17461391.2013.822565>
- Hardman K. (2013). Global issues in physical education: Worldwide physical education survey III findings. *Intl. J. Phys. Educ.*, 50(3), 15–28.
- Harvey, S. B., Hotopf, M., Øverland, S., & Mykletun, A. (2010). Physical activity and common mental disorders. *British Journal of Psychiatry*, 197(5), 357–364. <https://doi.org/10.1192/bjp.bp.109.075176>
- Herman, H., Nurshal, D., & Oktarina, E. (2017). Hubungan Karakteristik Remaja Dengan Perilaku Bullying Pada Siswa Smp Di Kota Padang. *Jurnal Keperawatan Soedirman*, 12(1), 1.
<https://doi.org/10.20884/1.jks.2017.12.1.677>
- Irmawati, D. K. (2016). What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill? *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Kneer, J., Rieger, D., Ivory, J. D., & Ferguson, C. (2014). Awareness of Risk Factors for Digital Game Addiction: Interviewing Players and Counselors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(5), 585–599.
<https://doi.org/10.1007/s11469-014-9489-y>
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97–103.
<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18.
<https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>
- Mentari Saputri, Fitriani B, S. R. N. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kalialia. *PROSA: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 310–316. <http://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/Prosa/article/view/4215>
- Muhith, A. (2015). *Pendidikan Keperatan Jiwa* (CV. Andi O).
- Mujiya Ulkhaq, M., Rozaq, R., Ramadhani, R., Heldianti, R., Fajri, A., & Akshintana, P. Y. (2018). Validity and reliability assessment of the Game Addiction scale: An empirical finding from Indonesia. *ACM International Conference Proceeding Series*, 120–124.
<https://doi.org/10.1145/3288155.3288158>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nurmalina. (2011). *Pencegahan & Manajemen Obesitas*. Elex Media

https://www.who.int/health-topics/physical-activity#tab=tab_3

Yuyun Parwati. (2023). *Sering Dianggap Sama Padahal Berbeda: Beragam Jenis Game Online*. Kompasiana.Com.

<https://www.kompasiana.com/yuyun125/65337b4aee794a15b35f95c3/sering-di-anggap-sama-padahal-berbeda-beragam-jenis-game-online>