

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2016). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kelulusan uji kompetensi ners Indonesia. *Jurnal Penelitian Administrasi Publik* , Vol. 2, No. 2. Diakses pada 17 Mei 2022 dari <http://jurnal.untagsby.ac.id/index.php/jpap/article/download/996/888>.
- Ade, W. (2014). Karakteristik pertumbuhan perkembangan remaja dan implikasinya terhadap masalah kesehatan dan keperawatannya. *Jurnal Keperawatan Anak* 2(1):39–43.
- Agustin, H. (2012). Intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang. *Jurnal Psikologi* 1–10.
- Aji, R. B. S. (2018). Pola hidup sehat siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Berbah Sleman Yogyakarta Tahun 2018. *Pakistan Research Journal of Management Sciences* 7(5):1–2.
- Amanda, R. A. (2016). Jurnal pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja. 4(3):290–304.
- Arfianto, Yundhi. (2017). Hubungan antara gaya hidup sehat dengan kebugaran jasmani siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sleman, Yogyakarta : FIK UNY
- Laila, A. Z. N, Winarni, S., & Anam, A. K. (2018). Gaya hidup sehat remaja yang mempunyai hiperkolesterolemia di MAN 1 Blitar. 7(2):54–55.
- Badan Pusat Statistika Kabupaten Kutai Timur. (2022). Jumlah penduduk menurut kelompok umur dan jenis kelamin tahun 2020. Kutai Timur : Badan Pusat Statistika. Diakses pada tanggal 15 November 2022 dari <https://kutimkab.bps.go.id/statictable/2016/05/10/48/jumlah-penduduk-menurut-kecamatan-di-kutai-timur-2015-.html>
- Budiastuti, D & Bandur, A. (2018). Validitas dan reabilitas penelitian. Jakarta : Mitra Wacana Media
- Dewi, P. F. K. (2017). Hubungan antara kesadaran hidup sehat dengan perilaku

- sehat pada komunitas ikatan pecinta sepeda Sidoarjo. *Jurnal Psikologi* 2(11)
- Diananda, A. (2019). Psikologi remaja dan permasalahannya. *journal Istighna* 1(1):116–33. Diakses pada tanggal 19 Juli 2022 dari doi: 10.33853/istighna.v1i1.20.
- Eko, S., & Sinaga, N. (2018). Antara jenis kelamin dan sikap dalam gaya hidup sehat mahasiswa.”*Media Informasi* 14(1):69–72. Diakses pada tanggal 19 Juli 2022 dari doi: 10.37160/bmi.v14i1.171.
- Faaizu, D. , & Soedirham, O. (2021). Preventif: jurnal kesehatan masyarakat gambaran faktor perilaku bermain game online pada remaja. 12:87–99.
- Faiz, A., Pratama, A., & Kurniawaty. I. (2019). Pembelajaran statistika menggunakan software SPSS untuk uji validitas dan reliabilitas. *Jurnal Basicedu* 3(2):524–32.
- Fatmawaty, Riryn. (2017). Memahami psikologi remaja. *Jurnal Reforma* 6(2)
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). Hubungan kecanduan bermain bame online terhadap identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa* 4(1):50–56.
- Febriani, A. , & Nasution, J. D. H. (2018). Perbedaan pola hidup sehat antara siswa pada sekolah go green dan sekolah yang tidak go green. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Keshatan* 6(3) : 565-568.
- Fuady, I., Prasanti, D., & Indriani, SS. (2020). Analisis faktor yang mempengaruhi intensi pola hidup bersih dan sehat pada masyarakat di Bantaran Sungai Citarum. *JOSETA: Journal of Socio-Economics on Tropical Agriculture* 2(2):97–104. Diakses tanggal 19 April 2022 dari doi: 10.25077/joseta.v2i2.232.
- Hadi, E. Z. (2017). Keefektifan metode pembelajaran kooperatif tipe TAI dalam pembelajaran membaca pemahaman untuk menemukan gagasan utama. 25(2):191–200.
- Haqq, T. A. (2016). Hubungan intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal Di Warnet ‘A, B, Dan C’ Kecamatan Lowokwaru kota Malang. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.

- Hartini, V. (2020). Program penerapan pola hidup sehat bagi anak usia dini melalui pembiasaan sarapan bergizi di Paud It Nur'Athifah Di Kota Manna Skripsi.
- Heryana, A. (2018). Kerangka teori, kerangka konsep, variabel penelitian, dan hipotesis penelitian. *Kesehatan* 2:11.
- Jasmani. 2018. Pengaruh promosi dan pengembangan produk terhadap peningkatan hasil penjualan (Studi PT. Baja Perkasa Jakarta). *Jurnal Semarak* 1(3):142–57.
- Nurrahmaton. (2018). Hubungan gaya hidup dengan kejadian menarche dini. *Jurnal Midwifery* 1(2)
- Notoatmodjo, S (2018). Metodologi penelitian kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta
- Oktafiani, S. D. (2021). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap kebiasaan mengumpat pada remaja di kelurahan panggung kecamatan Tegal Timur kota Tegal. *Jurnal Sosial* 136
- Permana, IMD., & Tobing, DH. 2019. Peran intensitas bermain game online dan pola asuh permisif orangtua terhadap tingkat agresivitas padaremaja awal di kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana* 6(01):139. Diakses tanggal 25 April 2022 doi: 10.24843/jpu.2019.v06.i01.p14
- Pongtiku, A. (2021). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap kejadian *carpal, tunnel syndrome* pada penduduk desa Lambanan Kabupaten Mamasa. Diakses pada tanggal 12 Juni 2022 dari http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/12959/2/C011181520_skripsi_13-12-2021.pdf%201-2.pdf
- Rahmawati, R. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Piyungan pada mata pelajaran ekonomi tahun ajaran 2015/2016. Skripsi. Yogyakarta: UNY.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa Kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 5(2):722. Diakses tanggal 19 April 2022 doi: 10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731.
- Sari, S. A. (2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi status kesehatan pada santri

- kelas X SMA Di Pondok Pesantren Ummul Mukminin Makassar. *מים והשקיה*. 549:40–42.
- Satria, Yeyen. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi hidup sehat siswa kelas XI di SMAN 1 Meureubo Aceh Barat. *Genta Mulia 11(1) :43-50*
- Sugiyono (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta.
- Suharjana. (2012). Kebiasaan Berprilaku hidup sehat dan nilai-nilai pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun II, Nomor 2. Diakses tanggal 07 Desember 2022 dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/download/1303/1084>.
- Sutama. (2015). Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, PTK, R& D. Surakarta: Fairuz Media
- Tobing, I. D. L. (2021). Hubungan durasi dan frekuensi bermain game online dengan masalah mental dan emosional pada remaja di SMP Negeri 1 Medan. *Jurnal Pembangunan Wilayah & Kota 1(3):82–91*.
- Tuafaidah, F. (2019). Gambaran perilaku gaya hidup sehat pada remaja SMK NU Ungaran. *Artikel Kesehatan 3(1)*
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Manajemen Pendidikan Islam 5:106–17*.
- Windarto, Rony. (2013). Minat siswa SMP Negeri melanjutkan ke SMK ditinjau dari sosial ekonomi keluarga di kabupaten Bantul. *Jurnal Pendidikan Vokasi 3(1)*.
- Zulmansyah. (2016). Pola makan dan daya hidup sehat seimbang pada remaja kota Bandung. *Tedc 10(3):158–64*.