

DAFTAR PUSTAKA

- Ahira, A. (2009). *Mengenal Macam-Macam Game*. Diakses tanggal 5 Oktober 2017. <http://www.anneahira.com/macam-macam-games.htm>.
- Al-Ayouby, M. H. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung)*. Bandar Lampung: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
- American Academy of Pediatrics Announces New Recommendations for Children's Media Use*. (2016, Oktober 21). Retrieved November 11, 2017, from American Academy of Pediatrics: <https://www.aap.org/en-us/about-the-aap/aap-press-room/pages/american-academy-of-pediatrics-announces-new-recommendations-for-childrens-media-use.aspx>
- American Academy of Child & Adolescent Psychiatry (2015, June 19). *Video Games and Children: Playing with Violence*. Retrieved from Video Games and Children: Playing with Violence: https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-and-Video-Games-Playing-with-Violence-091.aspx
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brown, L. L. (2017, Agustus 16). *When to Introduce Your Child to a Smartphone or Tablet*. Retrieved November 11, 2017, from PBS Parents: <http://www.pbs.org/parents/childrenandmedia/article-when-introduce-child-smartphone-tablet.html>
- Carnagey, Anderson, Bushman. (2017). The Effect of Video Game Violence on Physiological Desensitization to Real Life Violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 7.
- Chaput, J. P. (2011). *Video game playing increases food intake in adolescents: a randomized crossover study*. *The American Journal of Clinical Nutrition*.
- Christopher, D. (2017, September 11). *The Negative Effects of Video Game Addiction*. Retrieved November 18, 2017, from Livestrong.com: <https://www.livestrong.com/article/278074-negative-effects-of-video-game-addiction/>
- Dahlan, M. S. (2010). *Langkah-langkah membuat proposal penelitian bidang kedokteran dan kesehatan*. Jakarta: Sangung Seto.

- Delima R, Nevi Kurnia Arianti, Bramasti Pramudyawardani . (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahu. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*.
- Efendi, M. F. (2013). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.
- Fauziah Rudhiati, D. A. (2015). Hubungan Durasi Bermain Video Game dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah. 16.
- Group, N. (2015, January 27). *Average Time Spent Playing Games on Mobile Devices Has Increased 57 Percent Since 2012*. Retrieved November 11, 2017, from According to Mobile Gaming 2014: <https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/pressreleases/2015/average-time-spent-playing-games-on-mobile-devices-has-increased-57-percent-since-2012/>
- Hidayat, A. A. (2008). *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak 1*. Jakarta: Salemba Medika.
- Jing Da Zhan, H. C. (2012). *Government regulation of online game addiction*.
- Kusuma, T. (2014). Perbedaan Masalah Mental Emosional pada Remaja yang Bermain *Video Game* Aksi dan non Aksi.
- Laela, D. N. (2017). *Hubungan Perilaku Bermain Virtual Game dengan Kualitas Tidur pada Anak Usia Sekolah Kelas V di SD N NGUPASAN YOGYAKARTA*. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan UNIVERSITAS 'AISYIYAH .
- Malahayati, D. (2012). *Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah*. Depok: Fakultas Ilmu Keperawatan Program Sarjana Reguler.
- Mania, P. (2017). Izzatur Rosyida Efek Dan Dampak Dari *Video Game* Bagi Perkembangan Anak.
- Natkin, S. (2006). *Video Games and interactive Media. A Glimpse at New Digital Entertainment*. AK Peter, Limited. Tanpa Kota Penerbit
- Nesi Novita, Y. F. (2011). Promosi Kesehatan Dalam Pelayanan Kebidanan, hal 74. Jakarta: Salemba Medika.

- Nisak, K. (2015). *Gambaran Personal Hygiene Pemain Video Game pada Anak Usia Remaja Di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta*. Karya Tulis Ilmiah stara satu, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta.
- Nursalam, (2016) *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta. Salemba Medika
- Nursalam, (2007). *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Notoadmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka cipta.
- Notoatmodjo, S. (2014). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Oktiani, H. W., Corry, A. A., Firman, A and Sucisca, W.(2012). *Penyuluhan dampak negatif bermain game dan menonton tayangan bermuatan kekerasan pada anak (penyuluhan pada siswa sdn 2 rajabasa, bandar lampung)*. Seminar Hasil-hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat – Dies Natalis FISIP Unila. [http://www.fsip.unila.ac.id/jurnal/files/journals/2/articles/31/.../31-106 - PB.pdf](http://www.fsip.unila.ac.id/jurnal/files/journals/2/articles/31/.../31-106-PB.pdf)
- Permatasari, D. A. (2017). *Dinamika Perilaku Agresif Anak Yang Bermain Game Pada Anak Kelompok B4 DI TK ABA Wonocatur Banguntapan Bantul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Permatasari, E. (2015). *Gambaran Status Gizi Pada Pemain Video Game Pada Anak Usia Remaja Di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta*. Karya Tulis Ilmiah stara satu, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta.
- Pranoto, B. H. (n.d.). *Psikologi Anak dan Pendidikan*. (nama tidak disebutkan, Interviewer)
- Przybylski, A. K. (2014). *Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment*. Inggris: American Academy of Pediatrics.
- Putri, A. F., Aini, F., & Aniroh, U. (2013). *Gambaran Perubahan Ketajaman Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah yang Bermain Game Online di warnet X Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang*.
- Polit, D.F Beck (2014). *Nursing research (Generating and Assessing Evidance for Nursing Practive ninth edition*. U.S: LippincottWilliam & amp;Walkins.

- Pujol, Y., Fenoll, R., Forns, J., Harrison, B. J., Vilavella, G. M., Macia, D., et al. (2016). *Video Gaming in School Children: How much is enough?* Spain: *Annals of neurology*.
- Riyanto, 2011. *Aplikasi Metodologi penelitian kesehatan*. Yogyakarta ; Nuha Medika.
- Rivo Armanda Satria, A. E. (2015). *Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang* .
- Ridha, H. N. (2014). *Buku Ajar Keperawatan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rejeki, S. (2015). *Waspada Dampak Negatif Game dan Internet*. kompas.com.
- Rudhiati, F., Apriany, D., & Hardianti, N. (2015). *Hubungan Durasi Bermain Video Game Dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah*. *Jurnal Skolastik Keperawatan*.
- Saktia, N. R. (2006). *Lagi, Bocah Tewas Akibat Smack Down*. Batu: Liputan 6.
- Shulton, Anak dan Gadget: Yang penting aturan main. (2017, Oktober Sabtu). Nakita. Indonesia.
- Siregar, N. I. (2015). *Pengaruh Perilaku Bermain Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresi Remaja*.
- Sugiyono, (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Swing, C. P. (2009). *VideoGameEffects—Confirmed, Suspected, and Speculative. A Review of the Evidence* .
- Triasari, T. (2013). *Pengaruh Video Games terhadap Perkembangan Sosial Anak*. Bandung.
- W.H, D. P. (2014). *Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Video Game dengan Masalah Mental Emosional Pada Remaja*. Semarang: Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro .
- Zamani, E., Chashmi, M., & Hedayati, N. (2009). *Effect of Addiction to Computer Games on Physical and Mental Health of Female and Male Students of Guidance School in City of Isfahan*. *US National Library of Medicine*.