

NASKAH PUBLIKASI

**GAMBARAN PERILAKU ANAK USIA PRASEKOLAH YANG BERMAIN *VIDEO*
GAME DI TAMANTIRTO**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Derajat Sarjana pada Fakultas
Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Disusun oleh:

PUSPITA NINGRUM

20140320006

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2018

HALAMAN PENGESAHAN NASKAH PUBLIKASI

GAMBARAN PERILAKU ANAK USIA PRASEKOLAH YANG BERMAIN *VIDEO*
GAME DI TAMANTIRTO

Disusun oleh:

PUSPITA NINGRUM

20140320006

Telah disetujui dan diseminarkan pada tanggal 11 Juli 2018

Dosen pembimbing



Romdzati, S.Kep., Ns., MNS

NIK: 19820720200910 173 104

Dosen pengaji



Dr. Titih Huriah, Ns., M.Kep., Sp. Kom

NIK : 19770416200104173045

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan
Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Shanti Wardaningsih, S.Kp., M. Kep., Sp. Kep Jiwa

NIK: 19790722200204 173 058

**THE OVERVIEW OF PRESCHOOL CHILDREN AGE'S BEHAVIOR ON PLAYING
VIDEO GAME IN TAMANTIRTO**

School Of Nursing. Faculty of Medicine and Health Science.

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

ABSTRACT

Background: Technology is growing very rapidly especially in this modern era. As technology develops, habits of children change. One of the developed technology that is consumed by most people now is video game. Video games are not only playable by adults but also children, which considered as the age group that play video games more. Video games can alter child behavior such as negative behavior and positive behavior.

Purpose: This study aims to find out the description behavior of preschool age children who play video games in Tamantirto district.

Research Method: This research uses descriptive quantitative. The sample in this study amounted to 183 respondents. The design of this research is using cross sectional approach. The sampling technique is using Stratified Random Sampling.

Results: The average result of the research shows the description behavior of preschool children age 3 and 4 who play video games in Tamantirto is in well-behaved result with the number of 183 respondents. From the result of the research, there are 130 respondents (71,0%) who is in well-behaved category, 34 respondents (18,6%) in neutral category and 19 respondents (10,4%) in less well-behaved category.

Conclusion: Most respondents are in well-behaved category of the description behavior of preschool age children who play video games in Tamantirto. Thus, researchers suggest to use the interview system to conduct an accurate research.

Keywords: behavior, preschool age children, video games,

GAMBARAN PERILAKU ANAK USIA PRASEKOLAH YANG BERMAIN VIDEO GAME DI TAMANTIRTO

Program Studi Ilmu Keperawatan. Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

INTISARI

Latar Belakang: Teknologi saat ini berkembang sangat pesat. Seiring perkembangan teknologi membuat kebiasaan anak berubah. Salah satunya *video game*. *Video game* tidak hanya dimainkan orang dewasa melainkan anak-anak dengan usia yang lebih muda lebih banyak memainkannya. *Video game* dapat merubah perilaku anak seperti perilaku negatif dan perilaku positif

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game* di Tamantirto

Metode Penelitian: Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Sampel pada penelitian ini berjumlah 183 responden. Desain pada penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Stratified Random Sampling*

Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan Gambaran perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game* di Tamantirto usia 3 dan 4 rata-rata berperilaku baik dengan jumlah 183 responden. Dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat 130 responden berperilaku baik (71,0%), berperilaku cukup 34 (18,6%) responden dan berperilaku kurang terdapat 19 responden (10,4%).

Kesimpulan: Sebagian besar responden dalam kategori baik pada gambaran perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game* di Tamantirto. Sehingga peneliti menyarankan untuk menggunakan sistem wawancara agar lebih akurat.

Kata kunci: anak usia prasekolah, perilaku, *video game*.

PENDAHULUAN

Saat ini kemajuan teknologi sudah sangat pesat. Salah satu teknologi yang berpengaruh seiring perkembangan adalah *video game* (Hasdiansyah, 2017). *Video game* sangat berpengaruh dalam kemampuan adaptasi seseorang yang lebih cepat terhadap teknologi. Dunia teknologi berinteraksi sangat cepat dan lebih mahir sehingga seseorang lebih mudah untuk menggunakan, salah satu contohnya *video game* (Delima *et al*, 2015).

Menurut *National Purchase Diary Group* (NPD Group) 2015 usia 2 hingga 12 tahun menghabiskan sebagian besar waktu mereka dalam bermain *game*. Rata-rata mereka bermain 5 *games* dan rata-rata 3 *games* yang dibayar. Anak usia dini yang bermain gadget dapat menimbulkan efek positif dan negatif (Al-ayouby, 2017).

Video game dapat mengubah perilaku anak seperti perilaku negatif dan perilaku positif. Perilaku merupakan tindakan atau aktivitas dari seseorang itu sendiri yang dapat diamati langsung ataupun yang tidak dapat diamati oleh pihak dari luar (Notoatmodjo, 2014). Menurut Skinner dalam Notoatmodjo (2014), perilaku merupakan suatu respon dari luar terhadap rangsangan. *Video game* berdampak negatif pada anak seperti menimbulkan perilaku kekerasan akibat meniru permainan yang dimainkan (Rini, 2011). Salah satu dampak positif bermain *video game* sebagai pengalih perhatian ketika anak sedang sakit (Tridhonanto, 2011).

METODE PENELITIAN

Desain dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian

ini adalah semua sekolah PAUD di Tamantirto. Sampel pada penelitian ini menggunakan *Stratified Random Sampling*. Sampel penelitian ini berjumlah 183 responden. Instrument pada penelitian ini menggunakan kuesioner dengan 14 item pertanyaan.

A. HASIL PENELITIAN

Karakteristik responden pada penelitian ini yaitu diklasifikasikan dalam beberapa hal yaitu umur dan jenis kelamin dapat dilihat pada:

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Anak Usia Prasekolah yang Bermain *Video Game* di Tamantirto (n = 183)

N	Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
1	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	103	56,3
	Perempuan	80	43,7
2	Usia		
	3 tahun	57	31,1
	4 tahun	126	68,9

Sumber: data primer 2018

Berdasarkan tabel 4.1. karakteristik responden berupa usia, menunjukkan paling banyak usia 4 tahun yaitu sebanyak 126 responden (68,9%).

1. Gambaran Perilaku Anak Usia Prasekolah yang Bermain *Video Game* di Tamantirto

Distribusi frekuensi perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game* di tamantirto. Hasil data yang diperoleh untuk perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game* di tamantirto disajikan dalam bentuk table sebagai berikut:

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Gambaran Perilaku Anak Usia

Prasekolah Yang Bermain *Video Game* Di Tamantirto (n = 183)

Perilaku Anak bermain <i>video game</i>	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Baik	130	71,0
Cukup	34	18,6
Kurang	19	10,4

Sumber: data primer 2018

Berdasarkan tabel 4.2. perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game* di tamantirto menunjukkan perilaku baik yaitu sebanyak 130 responden (71,0%).

Tabel 4.3. hasil *crosstab* usia Di Tamantirto (n = 183)

Usia	Perilaku anak bermain <i>video game</i>		
	Baik	Cukup	Kurang
3	40 (40,8%)	8 (9,7%)	9 (6,5%)
4	91 (90,2%)	23 (21,3%)	12 (14,5%)

Sumber: data primer 2018

Berdasarkan tabel 4.3. perilaku anak bermain *video game* dengan usia 4 tahun menunjukkan perilaku baik sebanyak 91 (90,2%) responden.

Tabel 4.4. hasil *crosstab* jenis kelamin Di Tamantirto (n = 183)

Jenis Kelamin	Perilaku anak bermain <i>video game</i>		
	Baik	Cukup	Kurang
Laki-laki	71 (73,7%)	20 (17,4%)	12 (11,8%)
Perempuan	60 (57,3%)	11 (13,6%)	9 (9,2%)

Sumber : data primer 2018

Berdasarkan tabel 4.4. perilaku anak bermain *video game* dengan jenis kelamin lebih banyak laki-laki yaitu 71 (73,3%).

2. Karakteristik Perilaku Anak Usia Prasekolah Yang Bermain *Video Game* Di Tamantirto

Karakteristik perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game* pada penelitian ini meliputi tentang perilaku bermain *video game*, durasi bermain *video game*, nafsu makan, kebohongan dan keasikan.

Tabel 4.5. Distribusi Karakteristik Perilaku Anak Usia Prasekolah yang Bermain *Video Game* Di Tamantirto (n = 111)

Karakteristik	Perilaku anak bermain <i>video game</i>	
	F	P
Menepuk tangan dilantai	40	36,04%
Berteriak saat bermain	45	40,54%
Menangis jika dihentikan	34	30,63%
Menangis tidak diberikan game	33	29,73%
Menjawab kasar	22	19,82%
Bermain lebih dari 2 jam	56	50,45%
Bermain sejak usia ½ tahun terakhir	21	18,92%
Waktu yang dihabiskan bermain <i>video game</i>	15	13,51%
Nafsu makan menurun	19	17,12%
Kebohongan bersembunyi	24	21,62%
Keasikan membicarakan <i>video game</i>	18	16,22%
Selalu memainkan <i>video game</i>	1	0,90%
Malas ke sekolah	14	12,61%

Sumber: data primer 2018

Berdasarkan tabel 4.5 yang paling banyak menjawab sebanyak 56 (50,45%) responden yaitu bermain lebih dari 2 jam.

B. Pembahasan

1. Karakteristik Responden

a. Usia dan Jenis Kelamin responden

Berdasarkan data yang terdiri dari 183 responden mayoritas berusia 4 tahun (68,9%). Bermain *video game* merupakan aktivitas yang menyenangkan serta kegiatan yang populer saat ini dari segala usia. Rata-rata anak bermain *video game* menghabiskan waktu bermain satu jam per hari untuk anak perempuan sedangkan anak laki-laki menghabiskan waktu bermain *video game* lebih dari dua jam sehari. Anak-anak dengan usia yang lebih muda rentan terpapar kekerasan karena memiliki masalah emosional sehingga anak bisa menunjukkan perilaku yang kurang baik (AACAP, 2015).

Sedangkan mayoritas jenis kelamin pada penelitian ini adalah laki-laki sebanyak 103 (56,3%). Hasil penelitian yang dilakukan Setyawati (2015), menunjukkan bahwa responden yang bermain *video game* lebih banyak laki-laki dari perempuan yaitu sebanyak 61 siswa. Menurut *Environment Software Association* (ESA) (2013), terdapat persentase gender terkait dengan bermain *video game* yaitu laki-laki sebanyak (55%) sedangkan perempuan hanya (45%).

Pada saat pengambilan data di beberapa sekolah, jumlah siswa lebih banyak laki-laki dibandingkan perempuan, saat peneliti bertanya kepada orang tua yang paling banyak bermain *video game* adalah siswa laki-

laki. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan The Joan Ganz Cooney Center melakukan survey kepada lebih dari 700 orang tua dengan memiliki anak usia empat hingga tigabelas tahun dengan anak yang gemar bermain *video game* dan didapatkan mayoritas anak bermain *video game* adalah anak laki-laki (Wisesa, 2016).

2. Gambaran Perilaku Anak-anak usia prasekolah yang Bermain Video Game di Tamantirto

Berdasarkan data yang diperoleh hasil data perilaku bermain *video game* anak usia prasekolah dengan jumlah 183 responden didapatkan sebanyak 130 (71,0%) berperilaku baik, sebanyak 34 (18,6%) berperilaku cukup dan sebanyak 19 (10,4%) berperilaku kurang. Sehingga dapat disimpulkan mayoritas perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game* di Tamantirto berperilaku baik (71,0%). Penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati (2017), dengan judul hubungan permainan *video game* dengan perilaku agresif anak dan remaja menunjukkan bahwa frekuensi bermain *video game* dengan perilaku agresif terbanyak dengan tingkatan ringan dengan jumlah responden sebanyak 23 (57,5%).

Hal ini disebabkan karena sudah menjadi kebiasaan yang sering dilakukan anak dan remaja. Bermain *video game* adalah bentuk kesenangan tersendiri yang dirasakan anak-anak untuk

mencapai kesenangan dengan bermain sendiri ataupun bersama dengan lingkungannya (Bachtiar 2013). Perilaku seseorang dipengaruhi dua faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal adalah emosi dan kepribadian sedangkan eksternal adalah lingkungan dan *game*. Perilaku anak yang muncul karena anak sedang pada masa meniru serta anak lebih menunjukkan rasa kepekaan yang memperlihatkan seorang individu sangat rentan terhadap media yaitu *game* (Permatasari, 2017).

3. Karakteristik Perilaku Anak Usia Prasekolah yang Bermain Video Game Di Tamantirto

Hasil data yang didapat oleh peneliti, perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game* di Tamantirto yang menjawab ya yaitu pertanyaan nomor satu hanya pada satu aspek yaitu untuk mengetahui bermain *video game*. Hasilnya sebanyak 111 responden menjawab ya untuk pertanyaan “apakah anak anda bermain *video game*”. Sedangkan responden lebih banyak menjawab tidak untuk pertanyaan dua hingga empat belas. *Video game* sebagai perkembangan masa kini perlu disikapi dari berbagai sudut pandang yang memberikan efek negatif ataupun positif pada perilaku anak (Fauziah, 2013).

Perilaku adalah suatu bentuk reaksi dan respon dari manusia itu sendiri terhadap lingkungannya (Notoatmodjo, 2014). Pada aspek perilaku, rata-rata responden menjawab tidak yaitu untuk

kategori berteriak, menangis dan menjawab dengan kasar. Hal ini tidak sesuai dengan penelitian yang dilakukan Musbikin dalam Permatasari (2017), ketika anak bermain *video game, games* yang menggunakan stik, layar televisi ataupun gadget adrenalannya anak akan meningkat sehingga membuat perilaku anak menjadi marah yang disertai membentak, berteriak dan mencaci.

Pada aspek durasi bermain *video game* pada anak usia prasekolah dengan bermain *video game* lebih dari 2 jam dalam sehari ada 56 (50,45%) responden. Menurut penelitian di Oxford University, anak sebaiknya tidak bermain *video game* lebih dari 1 jam. Menurut *American Academy of Pediatric* (AAP) (2013), jika anak bermain *video game* lebih dari 1 jam maka berdampak pada psikologis anak serta berbagai masalah yang timbul seperti hiperaktivitas, gangguan konsentrasi serta kesulitan membangun empati pada orang lain. Penelitian yang dilakukan W.H, (2014) menunjukkan adanya hubungan masalah perilaku tetapi tidak ditemukan hubungan antara durasi bermain *video game* dengan masalah perilaku ($p=0,168$). Geir Scott B. dkk (2013), dalam penelitiannya bermain *video game* dengan masalah perilaku pada 1.928 remaja di Norwegia tidak menunjukkan hubungan antara waktu bermain *video game*. Masalah durasi bermain *video game* pada anak usia prasekolah dalam penelitian ini sebanyak 56 (50,45%) responden. Hal ini

disebabkan orangtua dari subjek penelitian membatasi bermain *game* yang dimainkan sesuai dengan usia anak. Hal ini terlihat di beberapa kuesioner orang tua menambahkan bahwa anak dibatasi bermain tidak diperbolehkan bermain *game* lebih dari 1 jam dalam sehari. Tetapi masih banyak anak yang memainkan *game* lebih dari 1 jam per hari karena keasikan.

Pada aspek kebohongan, anak usia prasekolah yang bermain *video game* sebanyak 24 (21,62%) responden sedangkan waktu yang dihabiskan bermain *video game* sebanyak 15 (13,51%) responden. Hal ini tidak sesuai yang dikemukakan oleh *Holisti care* (2015), bahwa kebanyakan anak-anak yang sudah kecanduan bermain *video game* akan menutupi perilaku kecanduan bermain *video game* dengan berbohong kepada orang tua atau kerabat. Hal ini dikarenakan anak-anak masih menganggap bahwa apa yang dilakukannya adalah hal yang biasa.

Pada aspek nafsu makan menurun, terdapat 19 (17,12%) responden anak menjadi malas untuk makan saat bermain *video game*. Hal ini tidak sesuai dengan penelitian yang dilakukan Chaput (2011), bahwa Anak-anak yang menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain *video game* dan menonton televisi beresiko terjadi kegemukan. Hal ini disebabkan karena hormon memicu nafsu untuk makan tetapi tidak berpengaruh pada otak. Anak-anak

yang bermain *video game* dan berlama-lama didepan komputer akan tergerak untuk makan. Anak-anak yang bermain *video game* hingga berjam-jam akan cenderung untuk makan lebih banyak setelah bermain *video game* (detikfood, 2011). Artinya anak yang bermain *video game* akan lebih banyak makan dan tidak akan kehilangan nafsu makan/tidak tertarik untuk makan.

Pada aspek keasikan, yaitu kategori membicarakan *video game*, selalu bermain *video game* dan malas untuk ke sekolah. Sebanyak 18 (16,22%) responden keasikan membicarakan *video game*. Selalu memainkan *video game* sebanyak 1 (0,90%) dan malas ke sekolah sebanyak 14 (12,61%). Hal ini tidak sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Syahrani (2015), bahwa anak akan keasikan/kecanduan bermain *video game* karena rasa ingin tahu anak yang begitu tinggi. Menurut Anggraini (2017), anak akan lebih pintar dalam membaca dan menulis setelah bermain *video game*. Selain itu *video game* juga bisa menjadi terapi untuk menghilangkan rasa sakit serta sebagai terapi mengurangi trauma psikologis anak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan data yang terdiri dari 183 responden mayoritas berusia 4 tahun (68,9%).

2. Mayoritas jenis kelamin pada penelitian ini adalah laki-laki sebanyak 103 (56,3%).
3. Gambaran perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game* di Tamantirto usia 3 dan 4 rata-rata berperilaku baik dengan jumlah 183 responden. Dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat 130 responden berperilaku baik (71,0%), berperilaku cukup 34 (18,6%) responden dan berperilaku kurang terdapat 19 responden (10,4%).

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
- Anderson A, C. (2010). The Effect of Video Game Violence of Psychological Desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*.
- 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/childreanmedia/article-when-introduce-child-smartphone-tablet.html>
- 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 Tahun*.

- 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/press-releases/2015/average-time-spent-playing-games-on-mobile-devices-has-increased-57-percent-since-2012/>
- Hidayat, A. A. (2005). *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.
- 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 starsatu, 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>
- 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 starsatu, 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 Evidence for Nursing Practice 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. AplikasiMetodologi penelitian kesehatan. Yogayakarta ; 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* .
- 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*.
- Warta Kersa. Pengetahuan & budaya. Edisi 161 | 15-29 Februasi 2012.

