

DAFTAR PUSTAKA

- Al- Munajjid, M. 2016. *Bahaya Game*. Solo: Aqwam.
- Andriani, dan Wiratmadi. 2012. *Peranan Gizi dalam Siklus Kehidupan*. Jakarta: Kencana
- APJII. 2014. Hasil Survei Internet APJII 2014. <https://apjii.or.id/survei2014>. Diakses 14 Januari 2019.
- Caldwell, C.D., dan Cunningham, T.J. 2010. *Internet Addiction and students: Implications for school counselors*. *Association Counseling of Americann*, 3(2).
- Candra, Z. A. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bouna Books.
- CNN Indonesia. 2017. Pengguna Internet di Indonesia di Dominasi Anak Muda. Dipetik dari <http://www.cnnindonesia.com>. Diakses pada 13 Januari 2019.
- Datulong, J.F.J., 2015. Hubungan Faktor Resiko Umur, Jenis Kelamin, dan Kepadatan Hunian dengan Kejadian Penyakit TB Paru di Desa Wori Kecamatan Wori. *Skripsi*. Universitas Sam Ratulangi. Manado.
- Depkes RI. 2009. *Pedoman Nasional Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Gramedia.
- Eksanoto, D. 2011. Hubungan Tingkat Pendidikan dan Jenis Kelamin dengan Kejadian Hipertensi di Kelurahan Jagalan Wilayah Kerja Puskesmas Pucangsawit Surakarta. *Skripsi*. Stikes 'Aisyiyah Surakarta. Surakarta.
- Fatmah. 2010. *Gizi Usia Lanjut*. Jakarta: Erlangga.
- Fernando, G.R. 2018. Hubungan antara Bermain *Game Online* dengan Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar. *Skripsi*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Freeman, C. B. 2010. *Internet gaming addiction*. *The journal for Nurse Practitioners-JPN*. *American Collage of Nurse Practitioners*. doi: 10.1016/j.nupra.2007.10.006.
- Fikri, M. 2012. Fenomena *Game Online* di Indonesia: <http://edukasi.kompasiana.com>. Diakses pada 13 Januari 2019
- Gibney, M.J., Barrie, M.M., John, M.K., dan Lenore, A. 2008. *Gizi Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: EGC.
- Guno, D., C. 2018. Gambaran Perilaku Kecanduan *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di Wilayah kecamatan Magetan. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia.

- Hardanti, H.A., Ikeu, N., dan Siti, Y.R.F. 2013. Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah. *Vol. 01, No. 03. 166-175.*
- Julia, P. Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Negeri 53 Banda Aceh. *Jurnal Serambi Akademica. Vol. VI, No. 1, 49-57.*
- Kartono Kartini. 2007. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Kemendikbud. 2016. *Panduan Penilaian Untuk SD*. Jakarta : Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2019. Data Pokok Pendidikan Dasar dan Menengah. Diperoleh tanggal 25 Juli 2019 dari <https://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id>
- Khotimah, N., dan Wahyu, N. 2016. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai. Vol. 05 No. 03 : 182-186.*
- Kusumadewi, N.T. 2009. Hubungan Kecanduan Internet *Game Online* dengan Ketrampilan Sosial Remaja. *Journal Psychological, hal 4.*
- Kusumawati, R., Yolivia, I.A., dan Yosi, M. 2017. Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP UNP, Vol. 08, No. 01, hal. 88-99.*
- Lee, E. 2011. *A Case Study of Game Addiction*. Journal addiction of nursing.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology, 12(1), 77–95.* <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Liasna, M. 2017. Gambaran Adiksi *Online Game* pada Remaja di Kelurahan Padang Bulan, Medan. *Skripsi*. Universitas Sumatera Utara. Medan.
- Ma'arif, L. 2016. Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Melalui Metode Tutor Sebaya Kelas V di MI Nuril Huda Losari Kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga. Salatiga.
- Markus. 2016. Hubungan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar pada Siswa Kelas V SD Negeri Dabin II Kecamatan GajahMungkur Semarang. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. Semarang
- Marlianti, D. 2015. Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Pola Tidur dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun di Sd Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Kesehatan Uin Alauddin Makassar. Makassar.

- Masya, H., dan Dian, A.C. 2016. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al- Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol. 03 No. 01 : 153-169.
- Muhsin, A., 2017. Hubungan Tingkat Usia dengan Disiplin Belajar Mahasiswa Madrasah Diniyah Semester VIII di Universitas Pesantren Tinggi Darul ‘Ulum. *Jurnal AKADEMIKA*. Vol. 11 No. 1 : 10-20.
- Nurazmi, A, Veny, E, dan Wan, N.W. 2018. Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* terhadap Regulasi Emosi pada Remaja. *JOM FKp*, Vol. 5 No. 2 : 555-562
- Nursalam. 2016. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Potter dan Perry. 2009. *Fundamental Keperawatan*. Edisi 7. Jakarta: Salemba Medika.
- Prabowo, O., dan Juneman. 2012. Penerimaan Teman Sebaya, Kesepian, dan Kecanduan Bermain Gim Daring pada Remaja di Jakarta. *MIMBAR*. Vol. XXVIII, No. I. 9-18.
- Pratiwi, P.C. 2012. *Perilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Akademik Dan Ketrampilan Sosial pada Remaja*. Diperoleh tanggal 25 September 2012 dari <http://candrajiwa.psikologi.fk.uns.ac.id>.
- Pande, N.P.A.M., Adijanti, M. 2015. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*. Vol. 2, No. 2, 163-171.
- Putri, N.F.R. 2018. Hubungan Antara *Self Control* dengan Intensitas Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang
- Rachmawati, U. 2013. *Pengalaman Keluarga Mengasuh Remaja dengan Perilaku Adiksi Game Online di Kota Bogor*. *Tesis* (tidak diterbitkan).
- Rahmawati, M.L.A. 2010. Hubungan Antara Usia dengan Prevalensi Dugaan Mati Mendadak. *Skripsi*. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Rahma, A. 2015. Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Aktivitas Kehidupan Siswa (Studi Kasus MAN 1 Rengat Barat). *Jom Fisip*, Vol. 02, No. 02, hal. 1-12.
- Rochmah, S. 2011. Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan *Loneliness* terhadap Adiksi *Games Online*. *Skripsi*. Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Jakarta.

- Sanditaria, dkk. 2012. Adiksi Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia *Game Online* Jatinangor Sumedang. *Karya Tulis Ilmiah*. Ilmu Keperawatan Universitas Padjajaran. From : jurnal.unpad.id.
- Smart, A. 2010. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta: A Plus Books.
- Soetjipto. 2007. Berbagai Macam Adiksi dan Pelaksananya. *Anima: Indonesia Psychological Journal*, 84-90.
- Suplig, M., A. Pengaruh Kecanduan *Game Online* siswa SMA Kelas X terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makasar. *JURNAL JEFFRAY*. Vol. 15. No. 2, hal. 177-200.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, dan Mori, D. 2018. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Hasil Belajar Siswa. *JUANG: Jurnal Wahana Konseling*. Vol. 1, No. 2, 65-73.
- Syaifuddin. 2010. *Anatomi Tubuh Manusia untuk Mahasiswa Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Tjhin Wiguna. 2013. Gila *Game*, Majalah Tempo Edisi 3 Desember 2012, Halaman 102
- Westein, A.M. 2010. *Computer and Video Game Addiction-A Comparison Between Game Users and Non Game Users*. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 38,268-276. doi: 10.3109/00952990.2010.491879.
- WHO. 2018. Google. Diakses 13 Februari 2018 dari <https://sains.kompas.com.html>
- Wong, D. 2008. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik, Alih Bahasa Sunarno, Agus dkk. Edisi 6, Vol. 01*. Jakarta: EGC.
- Yohanes, R.D.S., dan Jusuf, T.P. 2017. Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Pax Humara: Journal Humaniora Yayasan Bina Darma*, Vol. IV, No. 1, 155-161.