

**NASKAH PUBLIKASI**

**GAMBARAN PERILAKU BERMAIN *VIDEO GAME* PADA ANAK USIA  
REMAJA DI SMP MUHAMMADIYAH 6 YOGYAKARTA**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Derajat Sarjana  
Keperawatan Pada Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan  
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



**Disusun oleh:**

**HERLIA RESTI SETIAWATI**

**20110320158**

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

**2015**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**Naskah Publikasi**

**GAMBARAN PERILAKU BERMAIN *VIDEO GAME* PADA ANAK USIA  
REMAJA DI SMP MUHAMMADIYAH 6 YOGYAKARTA**

**Disusun oleh:**

**HERLIA RESTI SETIAWATI**

20110320158

**Telah disetujui dan diseminarkan dan diujikan pada tanggal :**

13 Juli 2015

**Dosen Pembimbing**



**Romdzati, S.Kep., Ns., MNS**

**NIK: 19820720200910173104**

**Dosen Penguji**

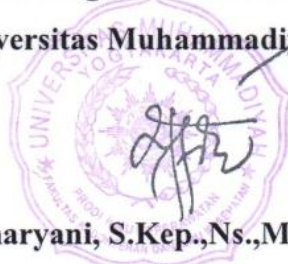


**Falasifah Ani Yuniarti, S.Kep., Ns., MAN**

**NIK: 19770627200204173056**

**Mengetahui :**

**Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan  
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta**



**Sri Sumaryani, S.Kep.,Ns.,M.Kep.,Sp.Mat.,HNC**

**NIK: 197703132000104173046**

## Gambaran Perilaku Bermain *Video Game* Pada Anak Usia Remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta

Herlia Resti Setiawati<sup>1</sup>, Romdzati<sup>2</sup>

Karya Tulis Ilmiah, Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

### INTISARI

Bermain merupakan suatu hal yang menyenangkan untuk dilakukan oleh semua orang dari usia anak-anak sampai dewasa. Sekarang anak usia remaja menggunakan *handphone, gadget, laptop* serta komputer untuk bermain. *Video game* adalah suatu permainan yang sangat sering dimainkan anak khususnya pada anak usia remaja. Perkembangan teknologi merubah kebiasaan anak dengan permainan tradisional yang dulu dimainkan. Bermain *video game* dengan intensitas yang lama akan dapat merubah perilaku anak yaitu perilaku negatif dan positif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku bermain *video game* pada anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif, sedangkan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *cross sectional*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling* dengan mengambil 120 responden.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku bermain *video game* pada anak usia remaja yaitu 74 responden berperilaku cukup. Kategori *problematic* bermain *video game* terdapat 65 responden.

**Kata Kunci :** *Video Game*, Anak Usia Remaja, Perilaku.

1 Mahasiswa PSIK UMY.

2 Dosen PSIK UMY.

# The Overview of Video Gamer's Behavior in Teenagers at Junior High School of Muhammadiyah 6 Yogyakarta

Herlia Resti Setiawati<sup>1</sup>, Romdzati<sup>2</sup>

Student Research Project, School of Nursing, Faculty of Medicine and Health Sciences

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

## ABSTRACT

Playing is a fun thing to be done by everyone from the age of children to adults. Adolescents have been changed by the presence of the mobile phones, gadgets, laptops and computers to play video games. Video game is a game that is very often playable in children aged children, especially adolescents. The development of technology to change the habits of children with traditional games that used to be played. Playing video games with the intensity of the old will be able to change the behavior of children is negative and positive behaviors.

The purpose of this research was the overview of video gamer's behavior in teenagers at Junior High School of Muhammadiyah 6 Yogyakarta.

This research used descriptive quantitative correlation method, while the design used in this study is cross-sectional approach. The sampling technic that used in this research was total sampling. The amount of respondents were 120 respondents.

The result of this research showed that there are behavior of children play video games on adolescents age is 74 respondents enough. Categories problematic playing video games there were 65 respondents.

**Keywords :** Video game, Adolescents, Behavior.

<sup>1</sup>Nursing Student, School of Nursing, Faculty of Medicine and Health Sciences, UMY.

<sup>2</sup>Lecturer of Nursing, School of Nursing, Faculty of Medicine and Health Sciences, UMY.

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi, bentuk permainan dirangkai menjadi lebih modern, canggih kemudian bentuk permainan pun berubah menjadi lebih kompleks dan disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki sesuai dengan usianya. Rata-rata anak usia remaja menggunakan *handphone, gadget, laptop* serta komputer untuk bermain. Wong *et al* (2009), menyebutkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah media massa dan komputer.

Bermain adalah suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan ketrampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran menjadi kreatif, serta untuk mempersiapkan perilaku dari remaja menjadi dewasa

(Hidayat, 2008). Pada usia remaja seperti ini, mereka telah mengetahui bagaimana cara melakukan adaptasi dengan lingkungan sosial yang telah dibebankan oleh mereka (Wong, 2009). Fauziah (2013), mengungkapkan bahwa lingkungan sosial dapat mempengaruhi perilaku anak dalam bersosialisasi terhadap teman sebayanya serta dapat melakukan aktivitas bermain yang disukai secara bersama seperti bermain dengan kelompok seusia mereka sebagai bentuk kesenangan yang dapat mereka rasakan. Akan tetapi bermain akan memberikan dampak patologis bagi pemain game (*gamers*) yang rata-rata bermain 20,5 jam/minggu seperti kemampuan sosial yang rendah dan sifat impulsive yang berdampak pada efek patologis antara lain depresi, cemas, pobia sosial dan menurunnya

aktivitas sekolah yang menjadi hasil dari patologis bermain *game* (Anderson, 2010).

Menurut *Entertainment Software Association* (ESA) (2015), mengungkapkan bahwa lebih dari 150 juta orang Amerika menunjukkan bahwa 42% bermain *video game* secara teratur, atau setidaknya 3 jam per minggu. Menurut laporan tersebut, 56% dari *gamer* paling sering bermain dengan orang lain dan 54% bermain dalam mode *multiplayer*. Setiap minggu mereka mengatakan bahwa *video game* membantu mereka terhubung dengan teman dan memungkinkan mereka menghabiskan waktu bersama keluarga. Sedangkan mayoritas jenis kelamin responden pada penelitian ini adalah laki-laki sebanyak 69 responden (57,5%), dan

perempuan sebanyak 51 responden (42,5%).

Purnamawati (2014)

menyimpulkan bahwa *video game* adalah jenis permainan berbasis teknologi komputer yang menggunakan koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang dengan tujuan untuk menghibur penggunanya, dimana dalam penggunaannya dikontrol oleh perangkat lunak yang terdapat didalam *video* atau layar komputer.

Perilaku manusia adalah semua kegiatan aktivitas manusia yang diamati secara langsung, maupun yang diamati secara tidak langsung (Notoatmodjo, 2007). Penelitian yang telah dilakukan oleh Anderson (2010), mengenai efek permainan *game* bertema kekerasan menunjukkan bahwa dapat meningkatkan pikiran agresif,

perasaan marah, perilaku agresif, mengurangi perasaan empati dan berperilaku prososial. Penggunaan waktu bermain dalam sehari akan menyisakan waktu sedikit untuk beraktivitas, belajar, dan berinteraksi dengan orang lain. Hal ini dapat membuat timbulnya perilaku yang tidak baik untuk para pemain *gamers*. Penggunaan waktu yang dominan dalam sehari akan menyisakan waktu yang sedikit untuk beraktivitas, seperti makan, minum, belajar bahkan berinteraksi dengan orang lain membuat timbulnya perilaku yang tidak baik untuk para *gamer* (Anderson *et al*, 2010).

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif, Sedangkan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah

pendekatan *cross sectional*. Total populasi pada penelitian ini berjumlah 360 siswa-siswi yang terdiri dari kelas 7 dan 8 di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta yang gemar bermain *video game*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling* yaitu tehnik penentuan mengambil sampel secara keseluruhan responden atau siswa-siswi tanpa adanya random dari seluruh populasi yang ada (Arikunto, 2010). Sampel pada penelitian ini berjumlah 120 siswa-siswi terdiri dari kelas 7 A, B dan 8 A, B yang gemar bermain *video game*.

Pengumpulan data dilakukan secara langsung dengan menggunakan kuesioner PVP (*problem video game playing*) untuk *video game* dan kuesioner perilaku bermain *video game* pada anak usia remaja.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil karakteristik dari responden pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui gambaran karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, usia, frekuensi bermain *video game*, lama bermain *video game*. Gambaran karakteristik jenis kelamin dan usia responden disajikan pada tabel 4 sebagai berikut :

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Data Demografi Siswa-Siswi SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta Pada Tahun 2015 (N=120)**

| N<br>o | Karakteris<br>tik<br>Responden | Frekue<br>nsi<br>(n) | Perse<br>n<br>(%) |
|--------|--------------------------------|----------------------|-------------------|
| 1.     | Jenis Kelamin                  |                      |                   |
|        | Laki-laki                      | 69                   | 57,5              |
|        | Perempuan                      | 51                   | 42,5              |
| 2.     | Usia                           |                      |                   |
|        | 12 tahun                       | 10                   | 8,4               |
|        | 13 tahun                       | 58                   | 48,3              |
|        | 14 tahun                       | 45                   | 37,5              |
|        | 15 tahun                       | 7                    | 5,8               |

Sumber : Data Primer (2015).

Dari data yang telah disajikan berdasarkan jenis kelamin responden

siswa-siswi kelas 7 A, B dan 8 A, B di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta yaitu jenis kelamin laki-laki lebih banyak yaitu 61 siswa (57,5%). Sedangkan hasil karakteristik usia responden yaitu 48,3% berusia 13 tahun dan 37,5% berusia 14 tahun. Data yang diperoleh untuk lama bermain *video game* dan frekuensi bermain *video game* pada anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta disajikan dalam bentuk tabel 5.

**Tabel 2. Distribusi Lama Bermain Video Game dan Frekuensi Bermain Video Game Pada Siswa/i SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta Pada Tahun 2015 (N=120).**

| N<br>o | Data<br>Demog<br>rafi | Frekue<br>nsi<br>(n) | Persenta<br>se<br>(%) |
|--------|-----------------------|----------------------|-----------------------|
| 1      | Lama Bermain          |                      |                       |
|        | 1 Tahun               | 32                   | 26,7                  |
|        | 2 Tahun               | 23                   | 19,2                  |
|        | 3 Tahun               | 20                   | 16,7                  |
|        | 4 Tahun               | 3                    | 2,5                   |



|                      |    |      |
|----------------------|----|------|
| 5 Tahun              | 6  | 5    |
| 2. Frekuensi Bermain |    |      |
| 1-2 Jam              | 70 | 58,3 |
| 3-5 Jam              | 39 | 32,5 |
| >5 Jam               | 11 | 9,2  |

Sumber : Data Primer (2015)

Dilihat dari hasil yang telah disajikan bahwa karakteristik lama bermain *video* rata-rata siswa-siswi di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta telah mengenal permainan *video game* selama 1 tahun dengan jumlah 32 siswa-siswi. Total seluruh siswa-siswi adalah 120 kemudian ada beberapa yang tidak menjawab pertanyaan untuk lama bermain *video game* yaitu sebanyak 36 siswa-siswi.

Untuk hasil frekuensi bermain *video game* siswa-siswi SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta menghabiskan waktu selama 1-2 jam setiap kali bermain. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang paling

banyak yaitu 70 (58,3%) dari 120 responden. Walaupun hampir sebagian besar siswa-siswi menghabiskan waktu bermain *video game* selama 1-2 jam, namun beberapa siswa-siswi terdapat 10 responden (8,4%) bermain *video game* hingga >5 jam setiap kali bermain.

Menurut *Environment Software Association* (ESA) (2013) menunjukkan bahwa persentase penggunaan *video game* terkait dengan gender terdiri dari 55% laki-laki dan 45% perempuan. Penelitian Griffiths (2008), mengemukakan bahwa bermain *video game* dalam waktu 24 jam setiap hari selama 1 minggu dapat dikatakan dengan *problematic* dalam bermain *video game*. Hal tersebut dapat menghasilkan kemenangan pada anak sehingga bisa meningkatkan

kepercayaan diri dan penerimaan pada kelompok sebayanya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pentz, *et al* (2011) menyatakan bahwa 20 sampai 30 responden yang telah disurvei mengatakan setiap bermain *video game* membutuhkan waktu 2,5 jam dalam setiap hari. Penelitian lain juga menyatakan bahwa frekuensi bermain *video game* selama 20,5 jam setiap minggu nya (Pentz, *et al* cit Gentile, *et al* 2011). Pada hari-hari biasa perempuan menghabiskan waktu bermain *video game* selama 2 jam sedangkan laki-laki biasanya menghabiskan waktu selama 4 jam sehari atau lebih (Anderson *et al*, 2010).

Hasil data yang telah diperoleh untuk perilaku bermain *video game* pada anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta

disajikan dalam bentuk tabel 6 sebagai berikut :

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Perilaku Bermain *Video Game* Siswa SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta Pada Tahun 2015 (N=120).**

| <b>Perilaku Bermain <i>Video Game</i></b> | <b>Frekuensi (n)</b> | <b>Persentase (%)</b> |
|---|----------------------|-----------------------|
| Baik                                      | 30                   | 25                    |
| Cukup                                     | 74                   | 61,7                  |
| Kurang                                    | 16                   | 13,3                  |
| <b>Total</b>                              | <b>120</b>           | <b>100</b>            |

Sumber : *Data Primer* (Tahun 2015).

Berikut data aspek-aspek perilaku bermain *video game* :

**Tabel 4. Aspek-Aspek Perilaku Bermain *Video Game* Siswa SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta pada Tahun 2015 (N=120).**

| <b>No</b> | <b>Aspek perilaku bermain <i>Video Game</i></b> | <b>Frekuensi (n)</b> | <b>Persentase (%)</b> |
|-----------|---|----------------------|-----------------------|
| <b>1.</b> | <b>Aspek Kurangnya Kontrol</b>                  |                      |                       |
|           | Baik  | 22                   | 18,3                  |
|           | Cukup   | 42                   | 35                    |
|           | Kurang  | 56                   | 46,7                  |
| <b>2.</b> | <b>Aspek</b>                                    |                      |                       |

|                                  |     |      |
|----------------------------------|-----|------|
| <b>Pelarian Perasaan</b>         |     |      |
| Baik                             | 24  | 20   |
| Cukup                            | 76  | 63,3 |
| Kurang                           | 20  | 15,7 |
| <b>3. Aspek Pertahanan</b>       |     |      |
| Baik                             | 103 | 85,8 |
| Cukup                            | 12  | 10   |
| Kurang                           | 5   | 4,2  |
| <b>4. Aspek Pengeluaran uang</b> |     |      |
| Baik                             | 19  | 15,8 |
| Cukup                            | 42  | 35   |
| Kurang                           | 59  | 49,2 |
| <b>5. Aspek Perasaan</b>         |     |      |
| Baik                             | 118 | 98,3 |
| Cukup                            | 2   | 1,7  |

Sumber : Data Primer (2015).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Anderson (2010), mengenai efek permainan *game* bertema kekerasan menunjukkan bahwa dapat meningkatkan pikiran agresif, perasaan marah, perilaku agresif, mengurangi perasaan empati dan berperilaku prososial. Penggunaan waktu bermain dalam sehari akan menyisakan waktu sedikit untuk beraktivitas, belajar, dan berinteraksi dengan orang lain.

Hal ini dapat membuat timbulnya perilaku yang tidak baik untuk para pemain *gamers*. Perilaku individu dalam bersosialisasi dipengaruhi oleh faktor kontrol diri, pada usia remaja terdapat adanya dorongan atau keinginan-keinginan menggebu-gebu yang dapat membuat remaja kehilangan kontrol dirinya. Menurut Donson (dalam Retno, 2012) jika seorang remaja kurang dapat mengontrol keinginan-keinginan pada dirinya maka akan menyebabkan timbulnya kenakalan pada remaja,

Berikut ini pembahasan mengenai masing-masing aspek perilaku bermain *video game* yaitu :

#### 1) Aspek lamanya bermain

Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Suangga (2013), terdapat 44 siswa dari 85 responden bermain *video game*

hanya menggunakan waktu libur, dalam sebulan hanya bermain sebanyak 1-2 kali dan hanya sesekali bermain tetapi sampai berjam-jam. Para pemain *game* terutama remaja dapat berjam-jam duduk didepan komputer (Indira, 2011).

2) Aspek kurangnya kontrol

Menurut Yuniar (2009) mengemukakan bahwa 87,8% perilaku bermain *video game* dipengaruhi oleh faktor kurangnya kontrol diri, kurangnya pengawasan, usia, dan agresifitas. Penggunaan waktu yang dominan dalam sehari akan menyisakan waktu yang sedikit untuk beraktivitas, seperti makan, minum, belajar bahkan berinteraksi dengan orang lain membuat timbulnya

perilaku yang tidak baik untuk para *gamer* (Anderson, 2010).

3) Aspek pelarian perasaan

Menurut Budiman (2009), remaja menggunakan *video game* untuk melarikan diri dari masalah ataupun kondisi yang sedang dialaminya seperti masalah dalam keluarga dan masalah disekolah.

4) Aspek pertahanan

Penelitian Weinsten (2010), menjelaskan para pemain *video game* lebih suka mengisolasi dirinya dari orang lain dan lebih memilih fokus pada pencapaian dalam bermain *game* daripada pencapaian didalam kehidupannya.

5) Aspek pengeluaran

Pada penelitian ini Candra (2010), mengemukakan bahwa 44% responden menghabiskan

uang sekitar Rp. 10.000 sampai dengan Rp.30.000 untuk bermain *game online* setiap minggu, dan 46% responden menghabiskan uang saku lebih dari Rp. 50.000 per minggu hanya untuk bermain *game* yang ia sukai.

6) Aspek perasaan

Penelitian Gentile (2009), mengemukakan bahwa remaja yang bermain *video game* seringkali tidak mengerjakan tugas sekolah karena waktunya dihabiskan untuk bermain *game* tersebut.

Data bermain *video game* pada anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta disajikan dalam bentuk tabel 8 sebagai berikut :

**Tabel 5. Distribusi Frekuensi Bermain Video Game Siswa SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta Pada Tahun 2015 (N=120).**

| <b>Bermain Video Game</b> | <b>Frekuensi(n)</b> | <b>Persentase (%)</b> |
|---------------------------|---------------------|-----------------------|
| <i>Problematic</i>        | 65                  | 54,2                  |
| <i>Non Problematic</i>    | 55                  | 45,8                  |
| <b>Total</b>              | <b>120</b>          | <b>100</b>            |

Sumber : Data Primer (2015).

Gentile (2009), menyatakan bahwa lebih dari 8% *gamer* berusia 8-18 tahun memperlihatkan angka kecanduan atau *problematic* dalam *video game*. Penelitian yang dilakukan oleh Griffiths (2008), juga mengungkapkan bahwa dalam bermain *video game* selama 24 jam setiap hari selama 1 minggu dapat dikatakan dalam angka *problematic* atau kecanduan. anak lebih dapat memahami dan mematuhi setiap aturan-aturan yang telah dibuat dalam permainan yang dimainkan, sehingga mereka akan lebih mudah untuk memiliki kecenderungan berperilaku *addictive* (Wong, 2011).

## KESIMPULAN DAN SARAN

1. Gambaran perilaku anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta yaitu siswa kelas 7 dan 8 rata-rata berperilaku cukup dengan jumlah siswa-siswi sebanyak 74 siswa-siswi. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa terdapat 30 siswa-siswi berperilaku baik (25%), berperilaku cukup terdapat 74 siswa-siswi (61,7%) dan berperilaku kurang terdapat 16 siswa-siswi (13,3%).
2. Permainan *video game* pada anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta yaitu paling banyak dengan kategori *problematic* dengan jumlah siswa sebanyak 65 siswa-siswi dengan persentase 54,2%.

## SARAN :

1. Bagi pihak SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta  
Pihak sekolah dapat memberikan penyuluhan kepada siswa-siswi tentang bahaya penggunaan *video game* secara berlebihan terutama dalam perilakunya.
2. Bagi peneliti selanjutnya  
Sebagai bahan dasar untuk penelitian lebih lanjut yang terkait dengan *video game*. Selain itu hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan judul penelitian lainnya.
3. Bagi orang tua  
Agar lebih memberikan perhatian terhadap anaknya supaya tidak menghabiskan waktu bermain *video game* dalam kegiatan yang tidak baik.

Serta pengawasan orang tua terhadap kegemaran anak bermain *video game* sangat di butuhkan sehingga orang tua pun dapat mengetahui apa yang di mainkan anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C., A. (2010). *Much a do About Something: Violent Vdeo Game Effects and a School of Red Herring: Reply to Ferguson and Kiburn, American Psychological Assosiaton*. Diakses pada tanggal 31 Mei 2015.
- Arikunto. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Budiman, H., P. (2009). *Dunia mewaspadaai Game Online : Psikologi*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Chandra, A.N. (2010). *Gambaran perilaku dan motivasi pemain online games*. Jurnal Pendidikan Penabur. Diakses pada tanggal 22 juni 2015.
- Entertainment Software Association, (2015). *More Than 150 Million Americans Play Video Games*. ESA ; 2015. Available at: Diakses pada tanggal 7 Juni 2015. <http://www.theesa.com/ar>
- [ticle/150-million-americans-play-video-games/](http://www.theesa.com/ar).
- Fauziah E, R. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 1(3): 1-16 ISSN 0000-0000. Diakses pada tanggal 19 Desember 2014 dari <http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id>.
- Gentile Douglas A., Hyekyung Choo,Albert Liau,Timothy Sim,Dongdong Li, Daniel Fung, and Angeline Khoo, (2011). *Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study*. *Pediatrics* volume 127, number 2 April 2015 [www.pediatrics.org/cgi/doi/10.1542/peds.2010-1353](http://www.pediatrics.org/cgi/doi/10.1542/peds.2010-1353).
- Griffiths, M. D. (2008). Does internet and computer “addiction” exist? Some case. Study evidence. *Cyberpsychool and Behavior* : 3(2):211-218.
- Hidayat, A.A, (2008). *Ilmu Kesehatan Anak*. Jakarta : Salemba.
- Indira, (2011). *Studi Deskriptif Tentang Gaya Penggunaan Internet. Skripsi. Sarjana Strata 1*. Surabaya : Fakultas Psikologi Universitas Surabaya, tidak diterbitkan.
- Notoatmodjo. (2007). *Promosi Kesehatan Dan Ilmu Perilaku*. Jakarta : Rineka Cipta.

Pentz, M., Donna, S., Chih, P and Nathaniel, R. (2011). *High Calorie, Low Nutrient Food/Beverage Intake and Video Gaming in Children as Potential Signals for Addictive Behavior.* *International Journal of Environmental Resesarch and Public Health*: ISSN 1660-4601. Diakses pada tanggal 1 Juni 2015 dari <http://www.mdpi.com/journal/ijerph>.

Purnamawati, I. (2014). *Hubungan Permainan Video Game Dengan Pola Makan Dan Status Gizi Anak Usia Sekolah Di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman.* Skripsi Strata Satu. Yogyakarta : FKIK UMY.

Retno,. D. (2012). Hubungan Antara Tingkat Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Perilaku Kenakalan Remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan.*

Suangga, A., *et al.* (2013). *Hubungan Aktivitas Bermain Video Game Dengan Myopia pada Siswa-Siswi SD AS Ssyifa 1 Bandung.* Skripsi Strata Satu Fakultas Ilmu Keperawatan : Universitas Padjadjaran.

Wong, D. L., Hockenberry, M., Wilson , D., Winkelstein, M.L, Schwartz, P. (2009). *Buku ajar Keperawatan Pediatrik edisi 6 volume 1.* Jakarta : EGC.