

DAFTAR PUSTAKA

- AmericanOptometric Association, Computer Vision Syndrome, 2013 (cited; 2013 sept 19). Available from <http://www.oao.org/x5374.xml>
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Budiono P, 2013, *Bunga Rampai Hiperkes Dan Kk*. Semarang: Badan PenerbitUniversitas Diponegoro
- Cristo F.N Bawelle, 2016, *Analisis Faktor-Faktor yang mempengaruhi kelelahan mata*. Skripsi dari: [http://www.digilib.ui.ac.id/file?file=digital/125958-S-5700- Analisis%20faktor-Literatur.pdf](http://www.digilib.ui.ac.id/file?file=digital/125958-S-5700-Analisis%20faktor-Literatur.pdf). Di unggah pada tanggal 23 September 2009
- Drajat, 2017.*Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*.
- Ernawati W. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap penurunan tajam penglihatan pada anak usia sekolah (6-12 tahun) di SD Muhammadiyah 2 Pontianak selatan.[Jurnal].[Pontianak]. Fakultas Kedokteran Universitas Tanjungpura; 2015
- Evelyn C. Pearce, 2014, *anatomi dan fisiologi untuk paramedis*, PT Gramedia pustaka Utama, Jaraka, hh. 380-391.
- Fauzil 2015.*Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta, Rikena Cipta
- Guo, Wang dan Zhu,2016. *Role Playing Game (RPG)Maker (software penampung kreatifitas,inovasi dan imajinasi bagi game designer)*. Yogyakarta, CVANDIOFFSET
- Ilyas, Sidarta, 2012, *teknik-teknik pemeriksaan dalam ilmu penyakit mata* edisi 4, badan penerbit: FKUI, Jakarta
- Ilyas S, 2004, *Ilmu Perawatan Mata*, Jakarta: Sangung Seto
- Indrawan & Jira Mahyudin,2016. *Teknologi Gadget*.Yogyakarta, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kusumawati, 2017. *Metodologi Penelitian Kesehatan Remaja*. Jakarta: Asdi Mahastya
- Mendrofa F, 2003, *Teknik Pencahayaan I*, Jakarta
- Notoadmodjo, Soekidjo. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT

Rineka Cipta

Novrialdy, 2017. *Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi*. Journal Of Education Vol. 2 No.1

Nursalam. 2011. *Konsep dan Penerapan Metode Penelitian Ilmu Keperawatan*.

Pheasant, Stepen, 2005, *Economics, Works and Health*. USA: Aspen Publisher Inc.

Potter, P. A. 2009. *Buku ajar fundamental keperawatan konsep, proses, dan praktik*, volume 2. Jakarta: EGC

Reiza Farandika kurniawan, 2014, *buku pintar anatomi tubuh manusia*, Vicosta Publishing, Depok, hh. 23-28.

Riskesdas, 2013. *Riset ketajaman penglihatan*, Jakarta: Badan Penelitian Pengembangan Kesehatan Kementerian RI

Sai'id. 2015. *Role Playing Game (RPG) Maker (software penampung kreatifitas, Inovasi dan imajinasi bagi game designer)*. Yogyakarta, CV ANDIOFFSET

Young & Roudgers, 2018, *Kecanduan Gadget*, edisi 6, Jakarta: Bukukedokteran EGC.

Sari & Prajayanti, 2017: *Global digital overview. Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta, Rineka

Cipta. Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya

Suherman, 2012, *buku saku perkembangan anak*, Jakarta: EGC

We are social dan hootsuite, 2020, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta

Widiawati & Sugiman, 2015. *Hubungan Kecanduan Gadget Siswa Smp Negeri 1 Kuta*. Jurnal Psikologi Udayana 2015, Vol.2, No.2, 163-171

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktek*.

Adams, 2015. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta, Bounabooks.

Widiawati&Sugiman,2015.*Hubungan Kecanduan Game Online Dengan PrestasiBelajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta*. Jurnal Psikologi Udayana 2015, Vol.2,No.2,163-171

Brown, 2017. *Kecanduan Game online*.Jurnal Psikologi Udayana 2015, Vol.2,No.2,163-171

Indrawan & Jira Mahyudin,2016. *Addiction Game online*.Yogyakarta, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Chandra,2016. *Uncertainty In Games*. The MIT Press, Cambridge
Depdiknas.2008.*Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*.Jakarta,Gramedia Pustaka Utama.

Drajat, 2017. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta ,Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas NegeriYogyakarta.

Fauzil 2015.*Proses Belajar Mengajar*. Bandung, Bumi Aksara
Goldberg,2015. *Online Game Addiction*.Bandung: Yrama Widya

Pangesti, 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta,Multi Presindo

Kusumawati, 2017. *Pengaruh Game Online terhadap hasil belajar siswa*. Skripsi tidak diterbitkan. Purwokerto,Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Schwausch dan Chung (2015. *Psikologi Pendidikan*.Jakarta,

Tiwa, 2019.*Psikologi Pendidikan*.Yogyakarta,UNY Press.

Thorsen,2015*Role Playing Game (RPG)Maker (software penampung kreatifitas,Inovasi dan imajinasi bagi game designer*.Yogyakarta, FPS.

Sukmadnata.2011.*Defenisi penelitian*:Jakarta,Ghalia Indonesia

Young, 2016. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online DenganPrestasi Belajar Siswa*.

Woodcock dalam Ducheneaut, 2015.*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs)*. Surakarta,FairuzMedia.