

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2016). Pola makan anak usia sekolah. www.unicef.org. diakses pada tanggal 6 Oktober 2016
- AKG. (2004). *Angka kecukupan gizi*. http://gizi.net/download/AKG_2004.pdf. diakses pada tanggal 6 Oktober 2016.
- Almatsier, S., Soetarjo, S., & Soekarti, M . (2011). *Gizi seimbang dalam daur kehidupan*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Aprilia. (2011). *Hubungan durasi menonton televisi dan video atau bermain video game terhadap terjadinya obesitas pada anak*. KTI FKIK Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Arisman, (2007). *Gizi dalam daur kehidupan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran.
- Asih, J. (2015). *Pengaruh bermain game online terhadap pola makan anak usia sekolah kelurahan Jomblang Kota Semarang*. Skripsi Universitas Islam Sultan Agung Fakultas Ilmu Keperawatan Semarang.
- Ahira, A. (2009). *Mengenal macam-macam game*. www.anneahira.com. diakses tanggal 10 Oktober 2016.
- Baliwati, dkk. (2005). *Pengantar pangan dan gizi*, Cetakan I. Jakarta: Penerbit Swadaya.
- Batissini. (2005). *Pola makan anak dan remaja*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Brown, J, E. et (2005). *Nutrition through the life cycle*. (2nd ed). Wadsworth: USA.
- Cuda, A. (2010). *Study: Video game addiction in teens can lead to other problems*. www.ctpost.com. Diakses tanggal 10 Oktober 2016.
- Dahlan, M. S, (2013). *Statitiska untuk kedokteran dan kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- DeLaune,Sue.C & Ladner, P.K. (2002). *Fundamentals of nursing: Standards & practice* (2nd ed). USA: Delmar of Thomson Learning.
- Entertainment Software Association.(2013). *Essential facts about the computerand video game industry. Sales, demographic and usage data*. www.theesa.com. Diakses pada 4 oktober 2016.

- Fromme, J. (2003). Computer games as a part of children's culture. *The International Journal of Computer Game Research: Game Studies*
- Gentile, D., (2009). Pathological video game use among youth ages 8 to 18. *Journal of the Association for Psychological Science*, 1-9.
- Hajirin (2012). *Hubungan pola makan dengan tumbuh kembang anak usia 1-5 tahun di posyandu wijaya kusuma dusun 1 geblagan kecamatan kasihan bantul Yogyakarta*. Karya tulis ilmiah FK UMY.
- Hidayat, A. A. A. (2009). *Metode penelitian keperawatan dan teknik analisis data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Haryani, W., Hadi, H., & Hendrartini, Y. (2002). *Hubungan antara konsumsi karbohidrat dengan tingkat keparahan gigi pada anak usia prasekolah di kecamatan depok sleman Yogyakarta*. Berita Kedokteran Masyarakat XVIII(2). Yogyakarta : Universitas gajah Mada.
- Irianto, D P. (2007). *Panduan gizi lengkap keluarga dan olahraga*. Yogyakarta: Penerbit CV. Andi offset.
- Kartasapoetra & Marsetyo, (2008). *Ilmu gizi (korelasi gizi, kesehatan dan produktivitas kerja)*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). 2005. www.kbbi.com. Diakses tanggal 10 Oktober 2016.
- Kogoya, D. (2015) Dampak penggunaan handphone pada masyarakat. *E-journal Acta Diurna*, 4 (4) Tahun 2015.
- Kertamuda, F. E. & Permanadi, R. (2009). Perbedaan Motivasi Berprestasi antara Siswa Pemain Video Game dengan Siswa Non Pemain Video Game. *Forum Kependidikan*, Vol. 29, No. 1, Hal. 8-13.
- Khomsan, A. (2003). *Pangan dan gizi untuk kesehatan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Kirriemuir, J. & McFarlane, A. (2006). *Literature review in games and learning*. Futurelab Series.
- Kyle, T & Carman, S. (2012). *Buku praktik keperawatan pediatri*. Jakarta : EGC
- Lajunen,H., Rahkonen, A., Pulkkinen, L., et al (2007). Are computer and cell phone use associated with body mass index and overweight? A population study among twin adolescents. *BMC Public Health*,10.1186/1471-2458-7-24. www.biomedcentral.com. Diakses 11 Oktober 2016.

- Muscari, M.E (2005). *Lippincott's review series: pediatric nursing (3rd ed)*. USA: Lippincott Williams & Wilkins Inc.
- Moehji, S. (2009). *Ilmu gizi 2*. Jakarta: Penerbit Papas Sinar Sinarti.
- Notoatmodjo. (2010). *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Nursalam. (2013). *Konsep penerapan metode penelitian ilmu keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Pipes & Christine. (2005). *Nutrition in infancy and childhood*. United States of America, Mosby St. Louis.
- Potter & Perry. (2005). *Buku ajar fundamental keperawatan : Konsep, proses, dan praktik. edisi 4*. (Yasmin asih (et al)). Jakarta: EGC.
- Pentz, M., Donna, S., Chih, P., & 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 research and public health: ISSN 1660-4601*.
- Qurahman. (2010). *Hubungan perilaku hidup sehat dan gizi seimbang dengan status gizi anak sekolah dasar negeri bulukantil di ngoresan Surakarta*. Skripsi Ita Purnawati Hubungan Permainan Video Game Dengan Pola Makan Dan Status Gizi Anak Usia Sekolah Di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman diakses tanggal 10 Oktober 2016.
- Santrock W. J. (2011). *Masa perkembangan anak*. (11thed.) Jakarta: Salemba.
- Safaat H, N. (2012). *Pemrograman aplikasi mobile smartphone dan table pc berbasis android*. Edisi Revisi. Informatika.
- Surya, H. (2005). *Kiat mengatasi penyimpangan perilaku anak (2)*. Jakarta: PT. Elex Media Kompetindo.
- Supariasa, dkk. (2001). *Penilaian status gizi*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Supariasa, (2006), *Penilaian status gizi*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran.
- Sediaoetama, A. D. (2004). *Ilmu gizi*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Tedjasaputra, M. S. (2008). *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Octaviani, T. A. (2014), Efek penggunaan smartphone blackberry pada perilaku remaja di sma kesatuan 1 samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 2 (1): 181-190. ISSN 0000-0000, www.ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id. diakses pada tanggal 11 Oktober 2016.

- Purnamawati, I. (2014). *Hubungan permainan video game dengan pola makan dan status gizi anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman*. FKIK. UMY. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2016.
- Proverawati & Asfuah. (2009). *Buku ajar gizi untuk kebidanan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Uswatun, (2011). *Dampak positif dan negatif hp bagi pelajar*, www.edukasi.kompasiana.com, Jakarta. Diakses pada tanggal 6 Oktober 2016.
- Veronika, D. (2013). Pengaruh Penggunaan Telepon Selular Sebagai Media Komunikasi Terhadap Sikap Siswa SMP Negeri 30 Samarinda. *E-Journal Ilmu komunikasi*, Volume 1, Nomor 2, 2013: 375 – 388. Diakses pada tanggal 7 Oktober 2016.
- Wibowo, D. P. (2009). *Perbedaan Agresi pada Remaja Pemain Video Game Bertema Kekerasan, Bertema Bukan Kekerasan, dan Remaja yang Tidak Bermain Video Game*. Skripsi Fakultas Ilmu Psikologi Universitas Indonesia. Diakses pada tanggal 20 September 2016.
- Wong, L. D. *Buku ajar keperawatan pediatrik ed 6*. Jakarta: EGC. 2009.
- Wong (2010). *Buku ajar keperawatan pediatric*. Jakarta : EGC.