

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar (2010). *PHP & MySQL Secara Otodidak*. Jakarta: Agromedia Pustaka,
- Arikunto. (2011). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firdaus, Donny, dkk. (2017). *Hubungan Perilaku Bermain Video Game Online dengan Ketajaman Visus Mata Anak Usia Sekolah*. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Medika Respati*, 2017, 1-10. e-ISSN 26851156.
- Fithriyana, Rinda (2019). *Hubungan Durasi Bermain Video Game dengan Ketajaman Penglihatan pada Anak Sekolah di SDN 007 Pulau Birandang*. *Jurnal Ners*, Vol. 3, No. 2, 2019, 11-18.
- Henry, Samuel(2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orang tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Hidayat, Abdul Aziz(2011). *Metode penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Ilyas, Sidarta (2012). *Teknik Pemeriksaan dalam Ilmu Penyakit Mata*, Edisi 4. Jakarta:Badan PenerbitFKUI.
- Ilyas S, Yulianti SR (2015).*Ilmu Penyakit Mata*. Edisi Ke-5. Jakarta: Badan Penerbit Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.
- International Data Corporation (2016).*Smartphone OS Market Share*.
- Jira dan Mahyudin (2019). *Gambaran Durasi Bermain Video Game dan Tajam Penglihatan pada Anak Usia Sekolah di Warnet Go Net*. *Jurnal Berita Kesehatan*, 2019, 1-6.
- Kurmasela GP, dkk (2013). *Hubungan waktu penggunaan laptop dengan keluhan Penglihatan Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi*. *Jurnal e-Biomed* 1(1):291-299.
- Leat. (2009). *Assessing Children's Vision: A Handbook*. (Online), diakses Agustus 2021.
- Muallima, Nur, dkk. (2019). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Penurunan Tajam Penglihatanpada Siswa SMP Unismuh Makassar*. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Iqra*, Vol. 7, No. 2, Desember 2019, 79-85.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta:Rineka Cipta.

- Notoatmodjo, S. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam (2013). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*, Edisi 3. Jakarta: Salemba Medika.
- Nursalam(2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Selemba Medika.
- Ramli, Hera Wati dan Dian (2018). *Hubungan Lama Bermain Video Game dengan Nilai Visus pada Anak Usia Sekolah di Tandipau Game Cemter Kota Palopo Tahun 2017*. Jurnal Fenomena Kesehatan, Vol. 1. No. 1, Mei 2018, 33-37.
- Rudiati, Fauziah, dkk. (2017). *Hubungan Durasi Bermain Video Game dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah*. Jurnal Skolastik Keperawatan, Vol. 3, No. 2, Juli-Desember 2017, 12-17.
- Subitha, M. (2013). *Pengaruh Komputer Terhadap Kesehatan Mata*. Jakarta: Universitas Guna Dharma.
- Syaifuddin (2012). *Anatomi Fisiologi Kurikulum Berbasis Kompetensi untuk Keperawatan dan Kebidanan*, Edisi 4. Jakarta: EGC.
- Tafiyah, Tutik Emi, dkk. (2021) *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Penurunan Ketajaman Penglihatan pada Anak Usia Sekolah di Poliklinik Mata RSI Sunan Kudus*. Jurnal Profesi Keperatan, Vol. 8, No. 2, Juli 2021, 127-142.
- Tamsuri, Anas (2012). *Konsep dan Penatalaksanaan Nyeri*. Jakarta: E

