

## DAFTAR PUSTAKA

- Abraham 2011. *Sukses menjadi artis dengan youtube*. Surabaya: PT Jawa Pustaka Group.
- Agung, A. P. & Yuesti A 2017. *Metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Denpasar: ABPublisher.
- Aini, Z. B. N., Saroh, S. & Dadang Krisdianto 2021. 'Pengaruh electronic word of mouth terhadap minat berkunjung dan keputusan berkunjung (studi kasus pada pengunjung pantai boom Banyuwangi)', 1(1), pp. 132–139
- Ali, Mohammad & Mohammad Asrori 2011. *Psikologi remaja dan perkembangan peserta didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alini, A., & Indrawati, I. 2018. 'Efektifitas promosi kesehatan melalui audio visual dan leaflet tentang sadari (pemeriksaan payudara sendiri) terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri tentang sadari di SMAN 1 Kampar tahun 2018', *Jurnal ners*, 2(2).
- Amornchewin, R 2018. 'The development of sql language skills in data definition and data manipulation languages using exercises with Quizizz for students' learning engagement', *Indonesian Journal of Informatics Education*, 2(2), hlm 85-90.
- Ananda, D. S. 2021. 'Penyuluhan dampak game online bagi siswa SMP x kota Palangkaraya Kalimantan tengah', *Jurnal Pengabdian Barelang*, 3(1), hlm 20-23.
- APJII 2018. *Pengguna dan Perilaku Internet Indonesia*, Jakarta
- APJII 2020. *Pengguna dan Perilaku Internet Indonesia*, Jakarta
- APJII 2022. *Pengguna dan Perilaku Internet Indonesia*, Jakarta
- Arizona, M. & Gultom, P. L. 2020. 'Hubungan lamanya bermain game online dengan keluhan kelelahan mata pada siswa SMA negeri 1 delitua kec. Deli tua kab. Deli serdang', *Jurnal Penelitian Kesmas*, 3(1), hlm 43-50.
- Asyakur, M. A. & Puspitadewi, N. W. 2017. 'Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecenderungan agresivitas pada komunitas gaming Surabaya', *Jurnal Psikologi Pendidikan*, hlm 1-10.
- Ayuningrum, F. 2012. 'Pengembangan media video pembelajaran untuk siswa

Putri Lestari, 2022

**EFEKTIVITAS PROMOSI KESEHATAN DENGAN MEDIA YOUTUBE DAN QUIZZ TERHADAP PENGETAHUAN REMAJA TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE PADA KELAS VII SMPN 16 BEKASI**

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Kesehatan Masyarakat Program Sarjana  
www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id

kelas x pada kompetensi mengolah soup kontinental di SMKN 2 godean. universitas negeri Yogyakarta', Available at: <https://eprints.uny.ac.id/6796/>

- Bodenheimer, B. 1999. *Computer Animation and Simulation*. Eurographics.
- Budiargo, Dian 2015. *Berkomunikasi Ala Net Generation*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Budiman, A. R. 2013. *Kapita selekta kuesioner pengetahuan dan sikap dalam penelitian kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- David, E. R., Sondakh, M., & Harilama, S. 2017. 'Pengaruh konten vlog dalam youtube terhadap pembentukan sikap mahasiswa ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan politik Universitas Sam Ratulangi', *Acta Diurna Komunikasi*, 6(1).
- Effendy, Onong Uchjana 2003. *Ilmu, teori dan filsafat komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Fadilah, M., Syakurah, R. A., & Fikri, M. Z. 2019. 'Perbandingan promosi kesehatan melalui media audiovisual dan metode ceramah terhadap tingkat pengetahuan anak SD mengenai penyakit TB paru', *Sriwijaya Journal of Medicine*, 2(2), hlm. 136–143. <https://doi.org/10.32539/sjm.v2i2.67>
- Faijurahman, A. N. F. A. N. 2022. 'Efektivitas penyuluhan kesehatan dengan video dan powerpoint terhadap pengetahuan kesehatan reproduksi remaja', *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 3(1), hlm. 177–184.
- Freeman, & Sarwono 2015. 'Hubungan peran remaja di lingkungan sekolah', 3(9), hlm. 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Gerry 2012. *Sejarah game online*, diakses dari situs, <http://gameonlinehistory.com>
- Ghuman, D. & Griffiths, M. D. 2012. 'A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players', *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), hlm. 13–29.
- Giri, K. G. & Dharmadi, M. 2013. 'Gambaran ketajaman penglihatan berdasarkan intensitas bermain game siswa laki laki sekolah menengah pertama di wilayah kerja puskesmas Gianyar I bulan maret-april 2013'.
- Gurusinga Fitri Mona 2021. 'Hubungan kecanduan game online dengan pola tidur pada remaja usia 16-18 tahun di SMA negeri 1 deli tua Kecamatan Deli tua Kabupaten Derli serdang', *Penelitian Keperawatan Medik*, 2(2), hlm. 1- 8.

**Putri Lestari, 2022**

**EFEKTIVITAS PROMOSI KESEHATAN DENGAN MEDIA YOUTUBE DAN QUIZIZZ TERHADAP PENGETAHUAN REMAJA TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE PADA KELAS VII SMPN 16 BEKASI**

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Kesehatan Masyarakat Program Sarjana  
[www.upnvj.ac.id](http://www.upnvj.ac.id) – [www.library.upnvj.ac.id](http://www.library.upnvj.ac.id) – [www.repository.upnvj.ac.id](http://www.repository.upnvj.ac.id)

- Hayes, Desira J. 2018/2019. 'Keefektifan media youtube terhadap kemampuan menulis teks narasi peserta didik kelas vii SMP putri al azhar pasuruan tahun pelajaran 2018/2019', Universitas Negeri Surabaya.
- Heryana, A. 2020. *Hipotesis penelitian. Eureka pendidikan*, June, 1.
- Hutabarat, S. F. 2021. 'Hubungan antara intensitas penggunaan game online dengan kualitas tidur pelajar kelas XI SMA negeri 1 Binjai pada masa pandemi covid-19'.
- Ismi, N. & Akmal, A. 2020. 'Dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan SMA negeri 1 Bayang', *Journal of Civic Education*, 3(1), hlm. 1-10.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. 2015. 'Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap bimbingan dan konseling', 4(4), hlm. 200-207. doi: 10.24036/02015446473-0-00
- Jatmika, S. E. D. 2019. *Buku ajar pengembangan media promosi kesehatan*. Yogyakarta: K-Media.
- Jordan, C. J. & Andersen, S. L. 2016. 'Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence', *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25(10), hlm. 29–44. doi: 10.1016/j.dcn.2016.10.004
- Kapti, R. E., Rustina, Y., & Widyatuti 2013. 'Eefektifitas audiovisual sebagai media penyuluhan kesehatan terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap ibu dalam tatalaksana balita dengan diare di dua rumah sakit kota Malang', *Jurnal Ilmu Keperawatan*, 1(1).
- Kemenkes RI 2014. *Infodatin*.
- Kementerian Kesehatan RI 2018. *Inilah dampak kecanduan game online. biro komunikasi dan pelayanan masyarakat kementerian kesehatan republik Indonesia*, Jakarta.
- Kholid 2012. *Promosi kesehatan dengan pen dekatan teori perilaku,media,dan aplikasinya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Khusnal, E. 2017. 'Hubungan perilaku pengguna gadget dengan kualitas pada anak usia remaja di SMAN 1 Srandakan Bantul', *Doctoral Dissertation*, Universitas Aisyiyah Yogyakarta.
- Kindarto, A. 2008. *Belajar sendiri youtube (menjadi mahir tanpa guru)*. Jakarta: PT Elexmedia Komputindo.
- Kiraly, O., Nagyygyörgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. 2014. 'Problematic

online gaming’, In K. P. Rosenberg & L. C. Feder (Eds), *Behavioral addictions: criteria, evidence and treatment*, pp 61–97, Academic Press, London, Inggris

Kresyca, F. 2021. ‘Pengaruh promosi kesehatan pencegahan kehamilan yang tidak diinginkan pada remaja terhadap pengetahuan dan sikap siswa SMA BPS&K 1 Jakarta tahun 2021’, *Doctoral dissertation*, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Kuliksera 2012. *Fenomena permainan game online tidak pernah ada habisnya*.

Kusuma, Y. A. 2020. ‘Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring (online) fisika pada materi usaha dan energi kelas X mipa di SMA Masehi Kudus tahun pelajaran 2019/2020’, Sanata Dharma University.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. 2009. ‘Development and validation of a game addiction scale for adolescents’, *Media Psychology*, 12(1), pp. 444. Dari: <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>.

Limbong, M. 2020. *Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik*, UKI Press

Maryam, S. 2015. *Promosi kesehatan dalam pelayanan kebidanan*. Jakarta: EGC.

Masya, H. & Candra, D. A. 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. *Konseli: jurnal bimbingan dan konseling*, 3(2), hlm. 103-118.

Matur, Y. P., Simon, M. G., & Ndorang, T. A. 2021. ‘Hubungan kecanduan game online dengan kualitas tidur pada remaja SMA negeri di kota Ruteng’, *Wawasan Kesehatan*, 6(2), hlm. 55-66.

Moeloek, N. F. 2014, *Kurangi penggunaan gadget pada anak*, <https://kebijakankesehatanindonesia.net/25/kurangipenggunaangadget-pada-anak>

Moenir 2006. *Manajemen pelayanan umum di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.

Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mubarak 2011. *Promosi kesehatan untuk kebidanan*. Jakarta: Salemba Medika.

Mukhoirotin & Qomariah, P. 2017. ‘Pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan dan kesiapan dalam menghadapi menarche di min rejoso peterongan Jombang’, *EDUNursing*, 1(1).

Putri Lestari, 2022

**EFEKTIVITAS PROMOSI KESEHATAN DENGAN MEDIA YOUTUBE DAN QUIZIZZ TERHADAP PENGETAHUAN REMAJA TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE PADA KELAS VII SMPN 16 BEKASI**

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Kesehatan Masyarakat Program Sarjana  
www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id

- Nasikh, M. 2021. 'Efektifitas penggunaan aplikasi quizizz dalam mata pelajaran akidah akhlak kelas IX di MTS negeri 4 Surabaya, *Doctoral dissertation*, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Navarona, An Nisa Intan 2016. 'Hubungan antara unsafe action dalam penggunaan gadget dengan keluhan subyektif gangguan kesehatan mata pada murid sekolah dasar islam tunas harapan', *Jurnal*, 3(1), [eprints.dinus.ac.id/19078/1/abstrak\\_18415.pdf](https://eprints.dinus.ac.id/19078/1/abstrak_18415.pdf)
- Notoatmodjo, S. 2007. *Promosi kesehatan & ilmu perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. 2010. *Promosi kesehatan teori dan aplikasi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Notoadmodjo, S. 2012. *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, Soekidjo 2012. *Kesehatan masyarakat ilmu dan seni*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novrialdy, E. 2019. 'Kecanduan game online pada remaja: dampak dan pencegahannya', *Buletin Psikologi*, 27(2), hlm. 148-158.
- Nur, K. 2009. 'Bab III jual beli dalam game online pengertian, sejarah perkembangan, hlm36–50.
- Nurhayati, N. A. 2021. 'Remaja, pemahaman kesehatan, dan reproduksi perkawinan, yuridis dini', 2(2), hlm. 224–234, Februari 2021.
- Nurhayati, T. 2016. 'Perkembangan perilaku psikososial pada masa pubertas', *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 4(1).
- Nurmala, I. 2020. *Promosi kesehatan*, Airlangga University Press.
- Nurnainah, N. 2020. 'Penyuluhan tentang dampak bermain game online', *Jurnal Peduli Masyarakat*, 2(2), hlm. 87-90.
- Nursalam 2013. *Metode penelitian ilmu keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Panjaitan, Ara Dewi Ratna Sari 2014. 'Hubungan antara frekuensi bermain game online dengan kualitas tidur pada anak kelas IV dan V di SDN Karangrejo Yogyakarta', Naskah Publikasi, 2014.
- Pelayananpublik.id 2020. *Pengertian game online, sejarah, hingga jenisnya*, <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarahhingga-jenisnya/>

- Pratiwi, L. P. L. 2021. 'Efektivitas pendidikan kesehatan dengan media e-leaflet terhadap pengetahuan remaja putri tentang pemeriksaan payudara sendiri', *Doctoral dissertation*, POLTEKKES KEMENKES Denpasar.
- Purba, L. S. L. 2019. 'Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika 1', *Jurnal Dinas Pendidikan*, 12(1).
- Purnama, A. E. 2013. 'Hubungan perilaku anak remaja mengenai permainan game online dengan keluhan kelelahan mata di Kelurahan Padang bulan Medan tahun 2013'.
- Rahayu, I. S. D. & Purnawarman, P. 2019. 'The use of quizizz in improving students' grammar understanding through self-assessment'. In *Eleventh Conference on Applied Linguistics (CONAPLIN 2018)*, pp 102-106, Atlantis Press.
- Sandya, V. A. P 2021. *Faktor penyebab kebiasaan menonton film porno pada remaja*.
- Santrock, J. W. 2007. *Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, E. D., Lisum, K., & Susilo, W. H. 2021. 'Pengaruh edukasi kesehatan berbasis youtube terhadap pengetahuan siswa SMA tentang pencegahan tuberkulosis', *Jurnal Keperawatan*, 13(2), hlm. 395-402.
- Sarwono, S. 2011. *Pengantar psikologi umum*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Sarwono, S. W. 2006. *Psikologi remaja*, Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, A. & Saryono, 2011. *Metodologi penelitian kebidanan DIII, DIV, SI, dan S2*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Setiawan, A., Wigati, S. & Sulistyaningsih, D. 2020. 'Implementasi media game edukasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas X ipa 7 SMA negeri 15 Semarang tahun 2019/2020', *hlm167-173*.
- Silmi, T. A. 2021. 'Efektivitas penggunaan aplikasi media streaming youtube dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran PAI di kelas XI IPA 2 SMAN MT Bojonegoro', *Doctoral dissertation*, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Sinurat, S. N. 2021. 'Pengaruh media video animasi dan film pendek terhadap pengetahuan sikap siswa mengenai covid-19 di SMP negeri 13 Pematangsiantar tahun 2021'.

**Putri Lestari, 2022**

**EFEKTIVITAS PROMOSI KESEHATAN DENGAN MEDIA YOUTUBE DAN QUIZIZZ TERHADAP PENGETAHUAN REMAJA TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE PADA KELAS VII SMPN 16 BEKASI**

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Kesehatan Masyarakat Program Sarjana  
www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id

- Steers, Richard M. 1998. *Efektivitas organisasi*, PPM. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suplig, M. A. 2017. 'Pengaruh kecanduan game online siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di Makassar', *Jurnal Jaffray*, 15(2), hlm.177, <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Surbakti, Krista 2017. 'Pengaruh game online terhadap remaja', *Jurnal Curre*, 1(1), PIISSN : 2597-9507. E-ISSN: 2597-9515.
- Susanti, D. & Hidayah, R. 2019. 'Perbedaan efektivitas promosi kesehatan dengan media leaflet dan slide terhadap tingkat pengetahuan dan sikap ibu tentang imunisasi measles rubella di posyandu bahari IV dan V lubuk buaya kota Padang tahun 2019', *Jurnal Kesehatan Mercusuar*, 2(1), hlm.5.
- Susilowati, D. 2016. *Promosi kesehatan*, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, Jakarta Selatan
- Syahrani, R. 2015. 'Ketergantungan online game dan penanganannya', *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1(1), hlm. 84-92, ISSN: 2443-2202.
- Tjanatjantia Widika 2013. *Sejarah berdirinya youtube sejarah dunia*. retrieved from <https://canacantya.com/sejarah/sejarah-berdirinya-Youtube>
- Tridhonanto, A. & Beranda Agency 2011. *Optimalkan potensi anak dengan game*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ulfa, M 2017. 'Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes games center jalan hr. subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru', *JOM Fisip*, 4(1), Februari 2017.
- Wawan, A. & Dewi, M. 2010. *Teori pengetahuan, sikap dan perilaku manusia*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- WHO 2021. *Adolescent health*, <https://www.who.int/health->
- Widyastuti, Febriana Siska 2012. 'Kecanduan mahasiswa terhadap game online', *SI Thesis*, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yee, Nicholas 2002. *Understanding MMROPG addiction*, Philadelphia
- Yulianto, D. E. & Setiorini, I. L. 2022. 'Sosialisasi bahaya game online terhadap anak di SD negeri 4 Dawuhan Kecamatan Situbondo Kabupaten Situbondo',

Putri Lestari, 2022

**EFEKTIVITAS PROMOSI KESEHATAN DENGAN MEDIA YOUTUBE DAN QUIZZ TERHADAP PENGETAHUAN REMAJA TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE PADA KELAS VII SMPN 16 BEKASI**

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Kesehatan Masyarakat Program Sarjana  
[www.upnvj.ac.id](http://www.upnvj.ac.id) – [www.library.upnvj.ac.id](http://www.library.upnvj.ac.id) – [www.repository.upnvj.ac.id](http://www.repository.upnvj.ac.id)

*Mimbar Integritas: Jurnal Pengabdian*, 1(1), hlm. 63-75.

Zhao, F. 2019. 'Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom', *Internasional Journal High Education*, 8(1), hlm. 37-43.

**Putri Lestari, 2022**

***EFEKTIVITAS PROMOSI KESEHATAN DENGAN MEDIA YOUTUBE DAN QUIZIZZ TERHADAP PENGETAHUAN REMAJA TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE PADA KELAS VII SMPN 16 BEKASI***

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Kesehatan Masyarakat Program Sarjana  
[www.upnvj.ac.id](http://www.upnvj.ac.id) – [www.library.upnvj.ac.id](http://www.library.upnvj.ac.id) – [www.repository.upnvj.ac.id](http://www.repository.upnvj.ac.id)