

**HUBUNGAN BERMAIN GO (*GAME ONLINE*) DENGAN POLA  
MAKAN DAN STATUS GIZI PADA ANAK USIA SEKOLAH  
DI SD NEGERI 9 PADANGSAMBIAN**



**SKRIPSI**

**OLEH :**

**PUTU PUTRI CINDRA YENI**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN  
BINA USADA BALI  
2021**

**HUBUNGAN BERMAIN GO (*GAME ONLINE*) DENGAN POLA  
MAKAN DAN STATUS GIZI PADA ANAK USIA SEKOLAH  
DI SD NEGERI 9 PADANGSAMBIAN**

**SKRIPSI**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Keperawatan pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bina Usada  
Bali**

**Oleh:**

**PUTU PUTRI CINDRA YENI**

**C1117013**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN  
BINA USADA BALI  
2021**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### HUBUNGAN BERMAIN GO (GAME ONLINE) DENGAN POLA MAKAN DAN STATUS GIZI PADA ANAK USIA SEKOLAH DI SD NEGERI 9 PADANGSAMBIAN

Diajukan Oleh :

PUTU PUTRI CINDRA YENI  
C1117013

Mangupura, 18 Mei 2021

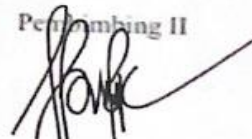
Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing

Pembimbing I



Ns. Komang Yogi Ariana, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep. An  
NIDN : 0825118901

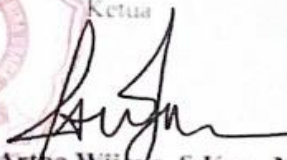
Pembimbing II



Ni Komang Puwaningsih, S.S., M.Hum  
NIDN : 0814108901



Mengetahui,  
Program Studi S1 Keperawatan  
Ketua



Ns. I Putu Artha Wijaya, S.Kep., M. Kep  
NIDN. 0821058603

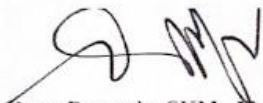
## HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI INI TELAH DIPERTAHANKAN DAN DISAHKAN DI DEPAN  
DEWAN PENGUJI PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN SEKOLAH  
TINGGI ILMU KESEHATAN  
BINA USADA BALI


Tanggal: 18 JUNI 2021

Yang terdiri dari:

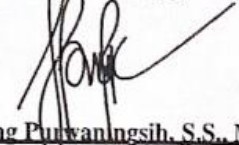
**Ketua Penguji**

  
Ketut Darmaja, SKM., M.Kes  
NIDN : 8868980018

**Sekretaris Penguji**

  
Ns. Komang Yogi Triana, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep. An  
NIDN : 0825118901

**Anggota Penguji**

  
Ni Komang Purwaningsih, S.S., M.Hum  
NIDN : 0814108901

Mengetahui,  
Program Studi S1 Keperawatan  
Ketua

  
  
Ns. I Putu Artha Wijaya, S.Kep., M. Kep  
NIDN. 0821058603

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Putu Putri Cindra Yeni  
NIM : C1117013  
Jurusan : S1 Keperawatan  
Judul Skripsi : Hubungan Bermain GO (*Game Online*) dengan Pola Makan dan Status Gizi pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri 9 Padangsambian

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir yang saya tulis benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa Tugas Akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Badung, Juni 2021



*Putu Putri Cindra Yeni*  
(Putu Putri Cindra Yeni)

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BINA USADA BALI PROGRAM  
STUDI SARJANA KEPERAWATAN**

**Skripsi, April 2021**

**Putu Putri Cindra Yeni**

**Hubungan Bermain GO (*Game Online*) dengan Pola Makan dan Status Gizi  
pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri 9 Padangsembian**

**xiv + 70 + 10 tabel + 3 gambar + 18 lampiran**

**ABSTRAK**

Anak sekolah rentan terhadap penggunaan permainan *game online* yang memiliki dampak negatif bagi kesehatan jasmani tubuh seperti kurangnya aktivitas fisik, daya tahan tubuh yang menurun hingga terganggunya pola makan yang dapat mempengaruhi status gizi anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain GO (*game online*) dengan pola makan dan status gizi anak usia sekolah di SD Negeri 9 Padangsembian.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional menggunakan desain *cross sectional* dengan melibatkan 109 sampel penelitian yang ditentukan berdasarkan teknik *Purposive Sampling*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan lembar observasi serta dianalisis menggunakan analisis uji *Rank Spearman*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden tidak rutin bermain *game online* (50,5%) dengan pola makan terbanyak dalam kategori baik (56,0%) serta sebanyak 67% memiliki status gizi normal. Hasil analisis uji *Rank Spearman* menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara bermain GO (*game online*) dengan pola makan anak usia sekolah di SD Negeri 9 Padangsembian (*p value* 0,005). Peneliti berharap instansi pendidikan dan orang tua khususnya, dapat memberikan perhatian lebih terhadap kebiasaan anak dalam bermain *game online* sehingga pola makan dan status gizi anak dapat dijaga dengan baik.

Kata Kunci : *game online*, pola makan, status gizi

Daftar Pustaka: 77 (2010-2020)

**HEALTH INSTITUTION OF BINA USADA BALI  
BACHELOR DEGREE OF NURSING PROGRAM  
Undergraduate Thesis, April 2021**

***Putu Putri Cindra Yeni***

***The Corellation between Playing Game Online (GO) with Diet and Nutritional Status of Students at SD Negeri 9 Padangsembian***

***xiv + 70 + 10 tables + 3 pictures + 18 appendixes***

**ABSTRACT**

*Students are vulnerable to the use of game online which has a negative impact on physical health, such as lack of physical activity, decreased immune system and disruption of diet which can affect children's nutritional status. This study aimed to determine the correlation between playing game online (GO) with diet and nutritional status of students at SD Negeri 9 Padangsembian.*

*This study was a correlational study using a cross sectional design involving 109 research samples which were determined based on purposive sampling technique. Data were collected using a questionnaire and observation sheet and analyzed using the Spearman Rank test analysis.*

*The results showed that the majority of respondents did not routinely play games online (50.5%) with the most dieting patterns in the good category (56.0%) and as many as 67% had normal nutritional status. The results of the Spearman Rank test analysis showed that there was a significant correlation between playing games online (GO) with diet of students at SD Negeri 9 Padangsembian (p value 0.005). Researchers expected that educational institutions and parents in particular can pay more attention to children's habits in playing games online therefore their diet and nutritional status can be properly maintained.*

*Keywords: games online, diet, nutritional status*

*Bibliography: 78 (2010-2020)*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan laporan akhir skripsi ini dengan judul “Hubungan Bermain GO (*Game Online*) dengan Pola Makan dan Status Gizi pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri 9 Padangsambian” tepat pada waktunya.

Laporan akhir skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bina Usaha Bali. Penyusunan laporan akhir skripsi ini dapat diselesaikan tentunya tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Ir. I Putu Santika, MM selaku ketua STIKES Bina Usaha Bali yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti pendidikan Program Ilmu Keperawatan di STIKES Bina Usaha Bali.
2. Ns. I Putu Artha Wijaya, S.Kep., M.Kep selaku ketua program studi ilmu keperawatan di STIKES Bina Usaha Bali yang telah memberikan masukan, dan bimbingan di dalam menyelesaikan laporan akhir skripsi ini.
3. Ns. Komang Yogi Triana, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep. An., selaku Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan masukan, pengetahuan dan motivasi dalam menyelesaikan laporan akhir skripsi ini.
4. Ni Komang Purwaningsih, S.S., M.Hum selaku pembimbing II yang telah membantu dalam memberikan masukan, dan saran di dalam penyelesaian laporan akhir skripsi ini

5. I Wayan Utama S.Pd selaku kepala sekolah di SD Negeri 9 Padangsembian yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian dan studi pendahuluan di SD Negeri 9 Padangsembian
6. Kedua orang tua saya (I Wayan Subagia dan Anak Agung Ketut Parwati) serta adik tercinta (Made Putra Adi Wijaya) yang senantiasa selalu memberikan dukungan penuh, bantuan materil, dan doa yang turut membantu kelancaran dalam proses penyusunan tugas akhir skripsi ini.
7. I Wayan Ade Artha Wiguna orang terdekat saya yang selalu memberikan semangat, doa dan juga meluangkan waktu untuk berdiskusi serta memberi masukan dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini
8. Rekan-rekan seperjuangan *Aorta Team* dan rekan-rekan angkatan VII yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunan tugas akhir skripsi ini
9. Dan kepada seluruh pihak yang turut serta membantu dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini, peneliti mengucapkan terimakasih.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dalam rangka memperbaiki dan menyempurnakan tugas akhir skripsi ini. Semoga tugas akhir skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih.

Mangupura, 18 Mei 2021

Peneliti

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan.....	7
1. Tujuan Umum .....	7
2. Tujuan Khusus .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
1. Manfaat Bagi Pelayanan Kesehatan .....	8
2. Manfaat Bagi Masyarakat .....	8
3. Manfaat Bagi Institusi Pendidikan.....	9

4. Manfaat Bagi Pengembangan Ilmu Keperawatan .....	9
E. Keaslian Penelitian .....	9
<b>BAB II : TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Tinjauan Teori.....	13
1. Anak Usia Sekolah .....	13
2. <i>Game online</i> .....	15
3. Pola Makan .....	21
4. Status Gizi.....	24
B. Hubungan Bermain <i>Game online</i> (GO) terhadap Pola Makan dan Status Gizi .....	27
C. Kerangka Teori .....	28
<b>BAB III : KERANGKA KONSEP, HIPOTESIS DAN DEFINISI OPERASIONAL</b>	
A. Kerangka Konsep .....	30
B. Hipotesis .....	30
C. Definisi Operasional.....	31
<b>BAB IV: METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian .....	33
B. Populasi dan Sampel.....	33
1. Populasi Penelitian .....	33
2. Sampel Penelitian .....	34
C. Tempat Penelitian.....	35
D. Waktu Penelitian .....	35

E. Etika Penelitian .....	36
F. Alat Pengumpulan Data.....	38
1. Instrumen Penelitian .....	38
2. Validitas dan Reliabilitas .....	40
G. Prosedur Pengumpulan Data.....	41
H. Pengolahan Data.....	44
1. Pengumpulan Data.....	44
2. Analisis Data .....	45
<b>BAB V: HASIL</b>	
A. Hasil Penelitian .....	48
1. Kondisi Lokasi Penelitian .....	48
2. Hasil Analisis Data .....	49
a. Hasil Uji Univariat .....	49
b. Hasil Uji Bivariat .....	53
<b>BAB VI: PEMBAHASAN</b>	
A. Interpretasi Penelitian.....	56
B. Keterbatasan Penelitian .....	67
C. Implikasi terhadap Pelayanan, Pendidikan, Penelitian .....	67
<b>BAB VII: PENUTUP</b>	
A. Simpulan.....	69
B. Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Definisi Operasional “Hubungan Bermain GO ( <i>Game Online</i> ) dengan Pola Makan dan Status Gizi Anak Usia Sekolah di SD Negeri 9 Padangsambian” .....	32
Tabel 5.1	Distribusi Frekuensi Subjek Penelitian Berdasarkan Usia .....	49
Tabel 5.2	Distribusi Frekuensi Subjek Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin.....	50
Tabel 5.3	Distribusi Frekuensi Subjek Penelitian Berdasarkan Kelas .....	50
Tabel 5.4	Distribusi Frekuensi Subjek Penelitian Berdasarkan Jenis <i>Game online</i> .....	51
Tabel 5.5	Distribusi Permainan GO ( <i>Game online</i> ) Usia Sekolah di SD Negeri 9 Padangsambian .....	51
Tabel 5.6	Distribusi pola makan anak usia sekolah di SD Negeri 9 Padangsambian .....	52
Tabel 5.7	Distribusi status gizi anak usia sekolah di SD Negeri 9 Padangsambian .....	52
Tabel 5.8	Hasil Analisis hubungan bermain GO ( <i>game online</i> ) dengan pola makan anak usia sekolah di SD Negeri 9 Padangsambian .....	53
Tabel 5.9	Hasil Analisis hubungan bermain GO ( <i>game online</i> ) dengan status gizi anak usia sekolah di SD Negeri 9 Padangsambian .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori “Hubungan Bermain GO ( <i>Game Online</i> ) dengan Pola Makan dan Status Gizi Anak Usia Sekolah di SD Negeri 9 Padangsambian” .....	29
Gambar 3.1 Kerangka Konsep “Hubungan Bermain GO ( <i>Game Online</i> ) dengan Pola Makan dan Status Gizi Anak Usia Sekolah di SD Negeri 9 Padangsambian” .....	30

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Jadwal Penelitian
- Lampiran 2 Surat Permohonan Studi Pendahuluan
- Lampiran 3 Surat Balasan Studi Pendahuluan
- Lampiran 4 Surat Permohonan Uji Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran 5 Surat Balasan Uji Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran 6 Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 7 Surat Balasan Izin Penelitian
- Lampiran 8 Pengantar Kuesioner
- Lampiran 9 Surat Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 10 Kuesioner Penelitian
- Lampiran 11 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran 12 Hasil Penelitian
- Lampiran 13 Tabulasi Data Penelitian
- Lampiran 14 Lembar Observasi Penilaian Status Gizi
- Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 16 Lembar Bimbingan
- Lampiran 17 CV Peneliti
- Lampiran 18 Surat Keterangan Lolos Kaji Etik

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of Game Design* (2nd ed.). Barkeley, CA: New Riders.
- Adams, Ernest. (2014). *Fundamentals of game design*. Pearson Education.
- Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *E-Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 111–187.
- Anawati, A. (2013). *Preferensi Mahasiswa Kos Terhadap Makanan Yang Dijual Pada Warung Makan Di Dusun Nologaten, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta (Universitas Negeri Yogyakarta)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Retrieved from [https://eprints.uny.ac.id/34338/1/Aprista Anawati 09511244011.pdf](https://eprints.uny.ac.id/34338/1/Aprista%20Anawati%2009511244011.pdf)
- APJII. (2016). *APJII, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2016) . Data Statistik Pengguna Internet Indonesia Tahun 2016*. From : <http://isparmo.web.id/2016/11/21/data-statistik-pengguna-internet-indonesia-2016/> diakses : Rabu, 27 Mei 2020.
- Arimbawa, I. M. (2019). *Prevalensi dan karakteristik obesitas pada anak di Sekolah Dasar Saraswati V Kota Denpasar tahun 2016*. 10(2), 342–346. <https://doi.org/10.15562/ism.v10i2.393>
- Asih, J. (2015). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Pola Makan Anak Usia Sekolah Di Kelurahan Jomblang Kota Semarang*. Semarang: Fakultas Ilmu Keperawatan UNISSULA. Retrieved from <http://repository.unissula.ac.id/3519/>
- ASIH, J. (2015). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Pola Makan Anak Usia Sekolah Di Kelurahan Jomblang Kota Semarang*. Fakultas Ilmu Keperawatan UNISSULA.
- Auliya, C., Handayani, O. W. K., & Budiono, I. (2015). Profil Status Gizi Balita Ditinjau dari Topografi Wilayah Tempat Tinggal (Studi di Wilayah Pantai dan Wilayah Punggung Bukit Kabupaten Jepara). *Unnes Journal of Public Health*, 4(2).
- Ayenigbara, I. (2018). Gaming Disorder and Effects of Gaming on Health: An Overview. *Journal of Addiction Medicine and Therapeutic Science*, 4(1), 1–3. <https://doi.org/10.17352/2455-3484.000025>
- Bartalina, & Tahun, S. (2013). *Penelitian*. 1x(1), 5–12. *Buku 2016\_1\_TVS.pdf*. (n.d.).
- Chu, H. (2014). International Forum of Educational Technology & Society Potential Negative Effects of Mobile Learning on Students ' Learning Achievement and Cognitive Load — A Format Assessment Perspective Linked references are available on JSTOR for this article : Poten. *Educational Technology & Society*, 17(1), 332–344.
- Departemen Kesehatan RI. (2013). *Pedoman Pelayanan Gizi Rumah Sakit*. Jakarta: Dirjen Pelayanan Medik Kementerian Kesehatan RI.
- diskes prov bali. (2018). *Buku Profil Kesehatan Provinsi Bali*. 2018. Diakses Pada tanggal 28 Mei 2020.

[https://www.kemkes.go.id/resources/download/profil/PROFIL\\_KES\\_PROVINSI\\_2018/17\\_Bali\\_2018.pdf](https://www.kemkes.go.id/resources/download/profil/PROFIL_KES_PROVINSI_2018/17_Bali_2018.pdf).

Doni, F. R. (2018). Dampak Game Online Bagi Penggunaanya. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 4(2), 1–5. <https://doi.org/10.31294/ijse.v4i2.5972>

Endra, F. (2017). *Pedoman Metodologi Penelitian (Statistika Praktis)*. Sidoarjo: Zifatama Jawa.

Fitrah, M., & Luthfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: CV. Jejak.

Gunawan, G., Fadlyana, E., & Rusmil, K. (2016). Hubungan status gizi dan perkembangan anak usia 1-2 tahun. *Sari Pediatri*, 13(2), 142–146.

Hardiyansyah Masya, D. A. C. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih*, 03(1), 17.

Hidayat, A. A. (2014). *Metode Penelitian Kebidanan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.

Hulu, V. T., & Sinaga, T. R. (2019). *Analisis Data Statistik Parametrik Aplikasi SPSS Dan Statcal (Sebuah Pengantar Untuk kesehatan)*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Ikasari, F. S., & Anggana, R. (2020). Pengetahuan Anak Usia Sekolah tentang Cuci Tangan yang Benar di Kecamatan Martapura. *Jurnal Perawat Indonesia*, 4(1), 75–86.

Kaye, L. K., & Bryce, J. (2012). Putting The " Fun Factor " Into Gaming: The Influence of Social Contexts on Experiences of Playing Videogames. *International Journal of Internet Science*, 7(1), 24–38.

Kemendes, & Kemendes, R. (2017). Kementerian Kesehatan RI. 2017. Penilaian Status Gizi. Diakses pada tanggal 28 Mei 2020 <http://bppsdmk.kemkes.go.id/pusdiksdmk/wp-content/uploads/2017/11/PENILAIAN-STATUS-GIZI-FINAL-SC.pdf>.

Kementerian Kesehatan RI. (2017). *Bahan Ajar Gizi : Penilaian Status Gizi*. Jakarta: Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan.

Kumala, A. M., Rahadiyanti, A., & Margawati, A. (2019). Hubungan antara durasi penggunaan alat elektronik, aktifitas fisik dan pola makan dengan status gizi pada remaja usia 13-15 tahun. *Journal of Nutrition College*, 8.

Kusmawati, W., Lufthansa, L., Sari, R., S., & Windriyani, S., M. (2019). *Buku Ajar Ilmu Gizi Olahraga*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Legi, N. N. (2012). Hubungan status gizi dengan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar Negeri Malalayang Kecamatan malalayang. *Gizido*, 4(1), 321–326.

Maleke, V., Umboh, A., & Pateda, V. (2015). Hubungan Status Gizi Dengan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Modoinding. *E-CliniC*, 3(3).

- Mokoginta, F. S., Budiarmo, F., & Manampiring, A. E. (2016). Gambaran pola asupan makanan pada remaja di Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. *Jurnal E-Biomedik*, 4(2). <https://doi.org/10.35790/ebm.4.2.2016.14618>
- Mustika, N., & Lestari, R. (2019). Hubungan Variasi Menu Makanan Dengan Minat Sarapan Pagi Pada Siswa Kelas IV Di SDN 11 Rujukan Lubuk Buaya Tahun 2019. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, 47–47. Padang: STIKes Perintis.
- Nelson, & Arvin, K. B. (2012). *Ilmu Kesehatan Anak*. Jakarta: EGC.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugroho, S. I. (2017). *Hubungan Antara Kebiasaan Bermain Video Game Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Di Sekolah Dasar Muhammadiyah Bantul Yogyakarta*. STIKES Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
- Nursalam. (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Octaviani, P., Izhar, M. D., & Amir, A. (2018). Hubungan Pola Makan Dan Aktivitas Fisik Dengan Status Gizi Pada Anak Sekolah Dasar Di SD Negeri 47/IV Kota Jambi. *Jurnal Kesmas Jambi*, 2(2), 56–66.
- Oetoro, S., Parengkuan, E., & Parengkuan, J. (2013). *Smart Eating-1000 Jurus Makan Pintar dan Hidup Bugar*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Oktavian, N., Nurhidayat, S., & Nasriati, R. (2018). Pengaruh Durasi Bermain Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja di Warung Internet XGC Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun. *Health Sciences Journal*, 2(2), 72. <https://doi.org/10.24269/hsj.v2i2.160>
- Oktaviani, W. (2011). *Hubungan Pola Makan dengan Gastritis pada Mahasiswa S1 Keperawatan Program A FIKKES UPN "Veteran"*. Jakarta: Universitas Pembangunan Nasional Veteran.
- Panjaitan, A. D. R. S., & Khusnal, E. (2014). *Hubungan antara Frekuensi Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur pada Anak Kelas IV dan V di SD N Karangrejo Yogyakarta (STIKES'Aisyiyah Yogyakarta)*. STIKES'Aisyiyah Yogyakarta. Retrieved from <http://digilib.unisayogya.ac.id/252/>
- Par'i, H. M. (2017). *Penilaian Status Gizi*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI. Retrieved from <http://bppsdmk.kemkes.go.id/pusdiksdmk/wp-content/uploads/2017/11/PENILAIAN-STATUS-GIZI-FINAL-SC.pdf>
- Paul M. Muchinsky. (2012). Hubungan Lama Menonton Televisi Dengan Keteraturan Jadwal Makan Anak Kelas V Di Sdn 173318 Kecamatan Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan. *Psychology Applied to Work: An Introduction to Industrial and Organizational Psychology, Tenth Edition Paul*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Pratiwi, W. (2013). *Hubungan Pola Makan Dengan Gastritis Pada Remaja Di Pondok Pesantren Daar El-Qolam Gintung, Jayanti, Tangerang*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Retrieved from <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/25709>
- Proverawati, A., & Wati, E. K. (2010). *Ilmu Gizi untuk Keperawatan dan Gizi Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.

- Purnama, A. E., Keloko, A. B., & Ashar, T. (2013). *Hubungan Perilaku Anak Remaja Mengenai Permainan Game Online Dengan Keluhan Kelelahan Mata di Kelurahan Padang Bulan Medan Tahun 2013* (pp. 1–7). pp. 1–7. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Purnamawati, I. (2014). *Hubungan Permainan Video Game Dengan Pola Makan Dan Status Gizi Anak Usia Sekolah Di SD Muhammadiyah Condong Catur*. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Purwaningrum, S., & Wardani, Y. (2013). Hubungan Antara Asupan Makanan dan Status Kesadaran Gizi Keluarga dengan Status Gizi Balita di Wilayah Kerja Puskesmas Sewon I, Bantul. *Jurnal Kesehatan Masyarakat (Journal of Public Health)*, 6(3). <https://doi.org/10.12928/kesmas.v6i3.1054>
- Puspita Dewi, N. (2014). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ridoi, M. (2018). *Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2*. Malang: Maskha.
- Rinaldi, M. R., & Siswati, S. (2013). Hubungan Antara Kelekatan Terhadap Ayah Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Laki-laki Pengguna Game Online Di Kabupaten Grobogan. *Empati*, 2(4), 266–275.
- Riskesdas. (2013). *Badan Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan Pementrian Kesehatan RI. (2013)*.
- Sa'diya, L. K. (2016). Hubungan pola makan dengan status gizi anak pra sekolah di paud tunas mulia claket kecamatan pacet mojokerto. *Jurnal Kebidanan Midwifery*, 1(2), 69–78.
- Sanditaria, W. (2012). Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. *Students E-Journal*, 1(2), 32.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 13(2).
- Sarmanu. (2017). *Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Statistika*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Setiasih, E. (2011). Analisis Faktor Faktor Yang Berhubungan Dengan Status Gizi Anak Usia (1 5 Tahun) Di Posyandu Cempaka Desa Ngrembel Kelurahan Gunungpati Kota Semarang. *FIKkes Jurnal Keperawatan*, 4(2), 147–170.
- Shodik, M. M. (2020). Gambaran Frekuensi Dan Durasi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Sd N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung. *Universitas Ngudi Waluyo*. Yogyakarta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyoningsih, H. (2012). *Gizi untuk Kesehatan Ibu dan Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Sumangkut, S., Supit, W., & Onibala, F. (2013). Hubungan Pola Makan Dengan Kejadian Penyakit Diabetes Melitus Tipe-2 Di Poli Interna BLU. RSUP. Prof. Dr. RD Kandou Manado. *Jurnal Keperawatan*, 1(1).
- Sumantri. (2015). *Metodologi Penelitian Kesehatan* (3rd ed.). Jakarta: Kencana (Prenada Media Group).
- Supariasa, I. D. N., Bakri, B., & Ibnu, F. (2013). *Penilaian Status Gizi Edisi Terbaru*. Jakarta: EGC.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. *Jom Fisip*, 2(2).
- Susanti, L., Pambayun, R., & Febry, F. (2012). Gambaran Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Status Gizi Anak Umur 2-5 Tahun Pada Keluarga Petani Di Desa Pelangki Kecamatan Muaradua Kabupaten Oku Selatan. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 3(2).
- Susanti, M. M., Widodo, W. U., & Safitri, D. I. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di SD Negeri 4 Purwodadi. *The Shine Cahaya Dunia Ners*, 3(2). <https://doi.org/10.35720/tscners.v3i2.122>
- Swarjana, I. K. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Tetik, B. K., Kayhan, D., Sertkaya, S., & Sandikci, K. B. (2018). Evaluation of the effects of digital play addiction on eating attitudes. *Pakistan Journal of Medical Sciences*, 34(2), 482. <https://doi.org/10.12669/pjms.342.14537>
- United Nations Children's Fund. (2019). Discussion Paper Series: Children's Rights And Business In A Digital World (Child Rights And Online Gaming: Opportunities & Challenges For Children And The Industry). Retrieved July 10, 2020, from UNICEF website: [https://www.unicef-irc.org/files/upload/documents/UNICEF\\_CRBDigitalWorldSeriesOnline\\_Gaming.pdf](https://www.unicef-irc.org/files/upload/documents/UNICEF_CRBDigitalWorldSeriesOnline_Gaming.pdf)
- Wahyudah, M. N., & Harmanto. (2015). Moralitas Anak yang Gemar Bermain Game Online di Kawasan Ketintang Surabaya. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 655–669.
- Wahyudi, S. T. (2017). *Statistika Ekonomi (Konsep, Teori dan Penerapan)*. Malang: UB Press.
- Yuliana, W., & Hakim, B. N. (2019). *Darurat Stunting dengan Melibatkan Keluarga*. Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Yusuf, P. D. A. M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana (Divisi Prenadamedia Group).
- Yusuf, S. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yuuhaa, M. I. W. C., S, L. S., Bidang, P., Lingkungan, D., Amrullah, H., Law, A. O. F., ... Selatan, T. (2018). *Hubungan Antara Self-Control Dengan Intensitas Bermain*

*Game Online Pada Anak Usia Sekolah.* <https://doi.org/10.20961/ge.v4i1.19180>

Zalqi, A., & Suminar, I. T. (2018). Hubungan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur Anak Usia Sekolah di SD Muhammadiyah Tamanagung Muntilan Magelang Jawa Tengah. *Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta.