

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 Pungguk 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.

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
- 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.