

## DAFTAR PUSTAKA

- Arieska, P. K. (2018). Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif. *Jurnal Statistika*, 6(2), 166–171.
- Badriyah. (2022). Kebiasaan Makan (Eating Habits) dan Sedentary Lifestyle dengan Gizi Lebih pada Remaja pada Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 21(1), 33–37. <https://doi.org/10.33221/jikes.v21i1.1521>
- Bara. (2019). Gambaran Kebiasaan Bermain Game Online, Pola Makan Dan Status Gizi Anak Kelurahan Sei Kera Hulu Kecamatan Medan Perjuangan. *Universitas Sumatera Utara*.
- Chen, R., Levy, R., & Eisape, T. (2021). Proceedings of the Annual Meeting of the Cognitive Science On Factors Influencing Typing Time : Insights from a Viral Online Typing Game. *Proceedings Of The Annual Meeting Of The Cognitive Science Society*.
- Dr. Humaizi. (2018). Uses and Gratifications Theory. In *USU Press*. <https://doi.org/10.4324/9781315204321-30>
- Fadilah. (2022). Analisis Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas Iv Sd Nur Fadilah Suprayitno Abstrak. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1619–1628.
- Faza et al. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01 Ahmad. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 105(2), 79. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Firdaus. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 3(Manajemen Aset Bagi Optimalisasi Pengelolaan Aset Tetap), 40–51.
- Friandi Riris. (2021). Hubungan Pengetahuan dan Pola Makan dengan Kejadian Karies Gigi pada Anak Usia Sekolah Dasar di SD IT Amanah Kecamatan Sungai Bungkal. *Ilmu Kesehatan Dharmas Indonesia*, 01, 6. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/jikdi> 74
- Haeril, A. A. (2018). Pengaruh Anak Yang Aktif Bermain Game Online Terhadap Pola Makan, Status Gizi, Dan Postur Tubuh Anak Usia 13-15 Tahun. *Jurnal Sport Science*, 96–99.
- Hanifa et al. (2022). Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Free Fire terhadap Kemampuan Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349\_6356.
- Harahap. (2021). Metodologi penelitian pendidikan matematika. In *Pustaka Ramadhan*. <http://repository.uncp.ac.id/22/1/2>. Buku-Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika.pdf

- Hardanti, A. (2020). Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, *v1(n3)*, 166–175. <https://doi.org/10.24198/jkp.v1n3.5>
- Hasyim, I. A. (2017). Peran Sampling Dan Distribusi Data Dalam Komunikasi Pendekatan Kuantitatif. *Studi Komunikasi Dan Media*.
- Kemkes RI. (2018). Pedoman Gizi Seimbang. *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 41, 1(hal 140)*, 43. <http://www.springer.com/series/15440%0Apapers://ae99785b-2213-416d-aa7e-3a12880cc9b9/Paper/p18311>
- Khodijah, (2017). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Dalam Permainan Game Online. *Perdana Mulya Saran*. Vol 1
- Lisnawati. (2021). Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. *Pedadikta : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *8(4)*, 841–850.
- Lucas. (2014). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research*, *31(5)*, 499–523. <https://doi.org/10.1177/0093650204267930>
- Miswanto. (2020). Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki dan Perempuan. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling*, 9.
- Naibaho. (2021). Analisis pengaruh lingkungan kerja dan stres kerja terhadap produktivitas kerja di CV.Himudo. *Jurnal Stindo Profesional*, *7(3)*, 1–13.
- Nathaniel, A., Sejati, G. P., Perdana, K. K., Lumbantobing, R. D. P., & Heryandini, S. (2018). Perilaku Profesional Terhadap Pola Makan Sehat. *Indonesian Business Review*, *1(2)*, 186–200. <https://doi.org/10.21632/ibr.1.2.186-200>
- Novrialdy. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, *27(2)*, 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nursalam. (2020). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan. In *Salemba Medika* (Vol. 59).
- Nurwijayanti. (2018). Pola Makan, Kebiasaan Sarapan dan Status Gizi Berhubungan Dengan Prestasi Belajar Siswa SMK di Kota Kediri. *Care : Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan*, *6(1)*, 54. <https://doi.org/10.33366/cr.v6i1.809>
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, *13(2)*, 1–15.
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2021). Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, *1(2)*, 234–244. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.619>

- Purnamasari Diah Made Ni, S. A. (2020). Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khusus Nya Di Kota Balikpapan. *Jurnal Lex Suprema*, 2(2), 153–167.
- Putra. (2018). *Game Edukasi Dengan Role Playing Game ( Rpg ) Maker Untuk Kelas 2 Sd Agatha Cahya Putra*. 1–15.
- Rahayu et al. (2021). Relationship of online game addiction with learning motivation in school age children on COVID-19 pandemic. *Linguistics and Culture Review*, 5(1), 384–396. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5n1.1650>
- Rahman dan Nursalim. (2021). Studi Kepustakaan Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online “Mobile Legends” Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal BK UNESA*, 12(1), 93–100.
- Ramadani, A. (2017). Hubungan Jenis, Jumlah dan Frekuensi Makan dengan Pola Buang Air Besar dan Keluhan Pencernaan pada Mahasiswa Muslim Saat Puasa Ramadhan. *Universitas Airlangga*, 1–110. <http://repository.unair.ac.id>
- Ramadhani & Yamin. (2021). Hubungan Game Online “Free Fire” Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI. *Jurnal Education*, 7(3), 818–824. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1256>
- Retno, P. D. (2017). *Pengetahuan Gizi, Pola Makan, dan Kepatuhan Konsumsi Tablet Tambah Darah dengan Kejadian Anemia Remaja Putri*.
- Rexy, Pakali Alexander, Barimbing A Maryati, Wawo M, A. B. (2022). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja Di Smp Kristen Citra Bangsa Kupang. *Chmk Nursing Scientific Journal*, 6, 10–17.
- Riskesdas Jatim. (2018). Laporan Provinsi Jawa Timur RISKESDAS 2018. In *Kementerian Kesehatan RI*. <https://drive.google.com/drive/folders/1XYHFQuKucZIwmCADX5ff1aDhfJgqzI-l%0A>
- Satria, D. A. (2018). Analisis Perbedaan Genre Game Pada Google Playstore Menggunakan Parameter Tracy Fullerton. *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*, 10(1), 97. <https://doi.org/10.28989/angkasa.v10i1.234>
- Sembiring, N. (2018). Hubungan Dukungan Orang Tua Dan Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Makan Jajan Di Sekolah Dasar Di Sd Muhammadiyah 1 Kota Pekanbaru. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 16(31), 51–59. <https://doi.org/10.24114/jkss.v16i31.10173>
- Sinsu. (2020). Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria Di Smk Baramuli Airmadidi Manado. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 69–75.
- Sirajuddin, S. dan A. T. (2018). Survey Konsumsi Pangan. In *Kementrian Kesehatan Republik Indonesia*.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja Oleh. *Jurnal Curere* /, 01(01).

Surijati et al. (2021). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pola Makan Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Banyumas Factors Affecting the Diet of Elementary School Students in Banyumas Regency.*

Susanti. (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>

Syahroni, M. H. A., Astuti, N., Indrawati, V., & Ismawati, R. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kebiasaan makan. *Jurnal Tata Boga*, 10(1), 12–22.

Yuliara. (2016). Modul Regresi Linier Berganda. In *Universitas Udayana*.

