

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, D. A. dan Festilia, S. 2018 ‘Hubungan Pola Makan dan Aktifitas Fisik Terhadap Status Gizi di Siswa SMP Jurusan Gizi , Poltekkes Kemenkes Pontianak , Indonesia’, *Pontianak Nutrition Journal (PNJ)*, 01(01).
- Aji, I. S. 2014 ‘Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter Terhadap Waktu Reaksi Yang Diukur Dengan Ruler Drop Test’. Available at: <http://library1.nida.ac.th/termpaper6/sd/2554/19755.pdf>.
- APJII 2020 ‘Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020’, *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*, 2020, pp. 1–146. Available at: <https://apjii.or.id/survei>.
- Asia Spotlight Record 2020 ‘Asia Games Market Intelligence: Asia Spotlight Report’, (March).
- Ayu, D. and Santoso, S. 2017 ‘Hubungan Pola Makan (Jumlah, Jenis, dan Frekuensi) Status Gizi (Antropometri dan Survei Konsumsi) dengan Keteraturan Haid pada Remaja Putri di SMA Negeri 51 Jakarta Timur Tahun 2015’, *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 9(1), pp. 83–92.
- Azizah, A. L. 2016 ‘Obesitas, Gaya Hidup, Shift Kerja, dan Kejadian Hipertensi pada Perawat Di Rumah Sakit Nusantara Medika Utama Jember’.
- Baecke, J. A. H., Burema, J. and Frijters, J. E. R. 1982 ‘A short questionnaire for the measurement of habitual physical activity in epidemiological studies’, *American Journal of Clinical Nutrition*, 36(5), pp. 936–942. doi: 10.1093/ajcn/36.5.936.
- Bankhurst, A. 2020 *Three Billion People Worldwide Now Play Video Games, New Report Shows*. Available at: <https://sea.ign.com/news/162757/three-billion-people-worldwide-now-play-video-games-new-report-shows>.
- Bara, M. M. A. 2019 ‘Gambaran Kebiasaan Bermain Game Online , Pola Makan dan Status Gizi Remaja Putra Kelurahan Sei Kera Hulu Kecamatan Medan Perjuangan’, pp. 1–79.
- Batubara, J. R. 2016 ‘Adolescent Development (Perkembangan Remaja)’, *Sari Pediatri*, 12(1), p. 21. doi: 10.14238/sp12.1.2010.21-9.
- Bhatt, T. 2020 ‘Factors Effecting Growth and Development’.
- Binus University 2016 *Game Addiction*. Available at:

<https://parent.binus.ac.id/2016/08/game-addiction/> (Accessed: 5 April 2021)

Csikszentmihalyi, M. 2020 *Adolescence*. Available at: <https://www.britannica.com/science/adolescence>.

Delimasari, A. 2017 'Hubungan Pola Aktivitas Fisik Dengan Status Gizi Pada Mahasiswa Prodi Div Bidan Pendidik Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta', *Jurnal Unisa*, pp. 1–13.

Ermona, N. D. N. and Wirjatmadi, B. 2018 'Hubungan Aktivitas Fisik Dan Asupan Gizi Dengan Status Gizi Lebih Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Sdn Ketabang 1 Kota Surabaya Tahun 2017', *Amerta Nutrition*, 2(1), p. 97. doi: 10.20473/amnt.v2i1.2018.97-105.

Esposito, N. 2005 'A short and simple definition of what a videogame is', *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views - Worlds in Play*, (January 2005).

Fatmawaty, R. 2017 'Memahami Psikologi Remaja', *Jurnal Reforma*, 2(1), pp. 55–65. doi: 10.30736/rfma.v6i2.33.

Fauzia, S., Rahayuning, D. and Widajanti, L. 2016 'Hubungan Keberagaman Jenis Makanan Dan Kecukupan Gizi Dengan Indeks Massa Kerja Puskesmas Kedungmundu Kota Semarang Tahun 2016', *JKM e-Journal*, 4(33), pp. 233–242.

Fitriani, E., Nurummiyah, S. and Endriyani, L. 2017 'Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Status Gizi Pada Remaja Di Sma Negeri 1 Sedayu Bantul Yogyakarta Tahun 2017', pp. 1–14.

Gough, C. 2020 *Number of video gamers worldwide in 2020, by region*. Available at: <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>.

Haeril dan Asri, A. 2020 'Pengaruh Anak yang Aktif Bermain Game Online Terhadap Pola Makan, Status Gizi, dan Postur Tubuh Anak Usia 13 - 15 Tahun'.

Harjatmo, T. P., Par'i, H. M. and Wiyono, S. 2017 'Penilaian Status Gizi'. Harnovinsah (2019) 'Modul 3 Metode Pengumpulan Data', *Metodologi Penelitian*. Available at: <http://www.mercubuana.ac.id>.

healthychildren.org 2020 *Making Physical Activity a Way of Life: AAP Policy Explained*. Available at: <https://www.healthychildren.org/English/healthy-living/fitness/Pages/Making-Fitness-a-Way-of-Life.aspx#:~:text=Kids aged 3-5 need,mst,most days of the week.> (Accessed: 5 April 2021).

Hinojo-Lucena, F.-J. *et al.* 2019 *Problematic Internet Use as a Predictor of Eating*

Haya Haura, 2021

HUBUNGAN FREKUENSI DAN LAMA BERMAIN GAME ONLINE SERTA AKTIVITAS FISIK DAN POLA MAKAN DENGAN STATUS GIZI REMAJA SEMASA COVID-19 PADA SISWA SMP ISLAM AL KAUSAR TANGERANG SELATAN TAHUN 2021

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]

- Disorders in Students: A Systematic Review and Meta-Analysis Study*. doi: 10.3390/nu11092151.
- Jap, T. *et al.* 2013 ‘The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire’, *PLoS ONE*, 8(4), pp. 4–8. doi: 10.1371/journal.pone.0061098.
- Katmawanti, S., Supriyadi dan Setyorini, I. 2019 ‘Hubungan Pola Makan dan Aktivitas Fisik Dengan Status Gizi Siswi Kelas VII SMP Negeri (Full Day School)’, *Kesehatan Masyarakat*.
- Kemkes RI 2014a ‘Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2014’, 7, pp. 219–232.
- Kemkes RI 2014b ‘Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2014 Tentang Pedoman Gizi Seimbang’, p. 203.
- Kemkes RI 2018a ‘FactSheet Obesitas Kit Informasi Obesitas’, pp. 1–8.
- Kemkes RI 2018b *Isi Piringku Sekali Makan*. Available at: <http://www.p2ptm.kemkes.go.id/infographic-p2ptm/obesitas/page/14/isi-piringku-sekali-makan> (Accessed: 11 July 2021).
- Kemkes RI 2018c *Selain Buah-Buahan, Sayuran Juga Merupakan Sumber Vitamin dan Mineral Terutama Karoten, Vit A, Vit C, Zat Besi dan Fosfor*. Available at: <http://p2ptm.kemkes.go.id/infographic-p2ptm/obesitas/selain-buah-buahan-sayuran-juga-merupakan-sumber-vitamin-dan-mineral-terutama-karoten-vit-a-vit-c-zat-besi-dan-fosfor> (Accessed: 11 July 2021).
- Kemkes RI 2019a *Apa Definisi Aktivitas Fisik?* Available at: <http://p2ptm.kemkes.go.id/infographic-p2ptm/obesitas/apa-definisi-aktivitas-fisik> (Accessed: 5 April 2021).
- Kemkes RI 2019b *Bacaan wajib untuk jadi #GenerasiAntiLowbatt*. Available at: https://kesmas.kemkes.go.id/assets/upload/dir_519d41d8cd98f00/files/Remaja-Sehat-Penuh-Gizi_1520.pdf.
- Kemkes RI 2020a *Gizi saat Remaja Tentukan Kualitas Keturunan*. Available at: <https://www.kemkes.go.id/article/view/20012600004/gizi-saat-remaja-tentukan-kualitas-keturunan.html> (Accessed: 14 July 2021).
- Kemkes RI 2020b *Standar Antropometri Anak*.
- Khairuzzaman, M. Q. 2016 ‘Instrumen Pengumpulan Data’, 4(1).
- Khusniyati, E., Sari, A. K. dan Ro’ifah, I. 2016 ‘Hubungan Pola Konsumsi Makanan dengan Status Gizi Santri Pondok Pesantren Roudlatul Hidayah Haya Haura, 2021
- HUBUNGAN FREKUENSI DAN LAMA BERMAIN GAME ONLINE SERTA AKTIVITAS FISIK DAN POLA MAKAN DENGAN STATUS GIZI REMAJA SEMASA COVID-19 PADA SISWA SMP ISLAM AL KAUSAR TANGERANG SELATAN TAHUN 2021**
- 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]

Desa Pakis Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto', *Midwiferia Jurnal Kebidanan*, 2(2), pp. 1–7.

- Kuss, D. J. *et al.* 2013 'Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors', *Computers in Human Behavior*. Elsevier Ltd, 29(5), pp. 1987–1996. doi: 10.1016/j.chb.2013.04.002.
- Lee, E. J. 2011 'A case study of internet game addiction', *Journal of Addictions Nursing*, 22(4), pp. 208–213. doi: 10.3109/10884602.2011.616609.
- Lestari, M. A. 2018 'Hubungan kecanduan game online dengan program studi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu kesehatan'.
- Mulyaningsih, A. R. 2019 'Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kegemukan Pada Remaja'.
- Nasution, R. R. 2019 'Hubungan Game Online Dan Pola Makan Dengan Status Gizi Remaja Pada Siswa Sman 6 Depok Tahun 2019'.
- Newzoo 2017 *The Indonesian Gamer | 2017*. Available at: <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017/>.
- NHLBI 2013 *Physical Activity and Your Heart*. Available at: <https://www.nhlbi.nih.gov/health-topics/physical-activity-and-your-heart>.
- Notoatmodjo, S. 2012a *Metodologi Penelitian Kesehatan*. PT. Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. 2012b *Metodologi Penelitian Kesehatan (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Noviyanti, R. dewi & M. D. 2017 'Hubungan Pengetahuan Gizi, Aktivitas Fisk, dan Pola Makan terhadap Status Gizi Remaja di Kelurahan Purwosari Laweyan Surakarta', *University Research Colloquium Universitas Muhammadiyah Magelang*, pp. 421–426. Available at: <http://journal.ummg.ac.id/index.php/urecol/article/view/1059>.
- Novrialdy, E. 2019 'Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya', *Buletin Psikologi*, 27(2), p. 148. doi: 10.22146/buletinpsikologi.47402.
- Nurdiana, D. dan Suryadi, A. 2018 'Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc', *Jurnal Petik*, 3(2), p. 39. doi: 10.31980/jpetik.v3i2.149.
- Nurizky, K., Radhiyanti Santoso, P. T. dan Apriandi, M. 2017 'Nutritional Status Among Elderly in Ambulatory Care Setting', *Althea Medical Journal*, 4(2), pp. 242–246. doi: 10.15850/amj.v4n2.1087.

Haya Haura, 2021

HUBUNGAN FREKUENSI DAN LAMA BERMAIN GAME ONLINE SERTA AKTIVITAS FISIK DAN POLA MAKAN DENGAN STATUS GIZI REMAJA SEMASA COVID-19 PADA SISWA SMP ISLAM AL KAUSAR TANGERANG SELATAN TAHUN 2021

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]

- O'Neil, M. *et al.* 2012 *Factors Influencing Physical Activity in Children and Youth with Special Health Care Needs: A Pilot Study*. Available at: <https://www.hindawi.com/journals/ijpedi/2012/583249/>.
- Park, H. and Kim, N. 2008 'Predicting factors of physical activity in adolescents: A systematic review', *Asian Nursing Research*. Korean Society of Nursing Science, 2(2), pp. 113–128. doi: 10.1016/S1976-1317(08)60035-3.
- Pranata, W. 2017 'Hubungan Aktivitas Fisik Dengan Obesitas Pada Anak Usia Sekolah 7- 12 Tahun', p. 16.
- Priawantiputri, W. and Aminah, M. 2020 'Keragaman Pangan dan Status Gizi Pada Anak Balita di Kelurahan Pasirkaliki Kota Cimahi: Dietary Diversity and Nutritional Status of Under Five Children in Pasirkaliki District, Cimahi', *Jurnal Sumberdaya Hayati*, 6(2), pp. 40–46. doi: 10.29244/jsdh.6.2.40-46.
- Purnamawati, I. 2014 'Hubungan Permainan Video Game Dengan Pola Makan Dan Status Gizi Anak Usia Sekolah Di Sd Muhammadiyah Codong Catur, Sleman', 7, pp. 219–232.
- Putri, C. 2016 'Hubungan Asupan Energi Dan Aktivitas Fisik Dengan Status Gizi Siswa-Siswi Smp Muhammadiyah 1 Surakarta'.
- Rahmi, S. 2017 'Cara Memilih Makanan Jajanan Sehat Dan Efek Negatif Yang Ditimbulkan Apabila Mengonsumsi Makanan Jajanan Yang Tidak Sehat Bagi Anak Anak Sekolah Dasar', *Agroindustri*, 1(1), pp. 49–58. Available at: <http://ir.obihiro.ac.jp/dspace/handle/10322/3933%0Ahttps://ejournal3.undip.ac.id/index.php/biologi/article/view/19522>.
- raisingchildren.net.au 2021 *Healthy Eating Habits For Teenagers*. Available at: <https://raisingchildren.net.au/teens/healthy-lifestyle/healthy-eating-habits/healthy-eating-habits-teens> (Accessed: 11 July 2021).
- Restuastuti, T., Jihadi, M. and Ernalina, Y. 2016 'Hubungan Pola Makan Dan Aktivitas Fisik Terhadap Obesitas Pada Remaja Di Sma Negeri 5 Pekanbaru', *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Riau*, 3(I), pp. 1–20.
- Rita, Lusi Maretti dan Sutrisna, E. 2016 'Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau', *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), pp. 1–15. Available at: <https://media.neliti.com/media/publications/127491-ID-pengaruh-bauran-promosi-terhadap-minat-b.pdf>.
- Rohmawati, M. A. 2020 'Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kegemukan Pada Remaja Di Wilayah Jember', *Penelitian Gizi Dan Makanan*, 43(1), pp.

Haya Haura, 2021

HUBUNGAN FREKUENSI DAN LAMA BERMAIN GAME ONLINE SERTA AKTIVITAS FISIK DAN POLA MAKAN DENGAN STATUS GIZI REMAJA SEMASA COVID-19 PADA SISWA SMP ISLAM AL KAUSAR TANGERANG SELATAN TAHUN 2021

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]

- 11–20. Available at:
<https://ejournal2.litbang.kemkes.go.id/index.php/pgm/article/view/2545/1877>.
- Sahin, M. dan Lok, S. 2018 ‘Relationship between Physical Activity Levels and Internet Addiction of Adults’, *Journal of Depression and Anxiety*, 07(02), pp. 2–5. doi: 10.4172/2167-1044.1000310.
- Saint, H. O. dan Ernawati 2019 ‘Hubungan aktivitas fisik dengan status gizi pada siswa X dan XII IPA SMAN 7 Surakarta periode 2017 / 2018’, *Tarumanagara Medical Juornal*, 2(1), pp. 54–58.
- Sanjaya, I. N. A. 2020 ‘How Does Covid-19 Pandemic Shape Gaming Industry in Indonesia ?’, 17(7), pp. 13063–13078.
- Saputra, R. 2016 ‘Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau’, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), pp. 1–15. Available at: <https://media.neliti.com/media/publications/127491-ID-pengaruh-bauran-promosi-terhadap-minat-b.pdf>.
- Saputro, K. Z. 2018 ‘Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja’, *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, 17(1), p. 25. doi: 10.14421/aplikasia.v17i1.1362.
- Sinaga, T. 2017 *Ilmu Gizi Teori dan Aplikasi*. Edited by Hardinsyah and I. D. N. Supariasa.
- Sorongon, C. I. 2010 ‘Hubungan Antara Aktivitas Fisik Dengan Status Gizi Pelajar Smp Frater Don Bosco Manado’, *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 2(2), pp. 1–5.
- Soumokil, O. dan Julia, M. 2013 ‘Hubungan Pola Makan Dan Asupan Zat Gizi Dengan Status Gizi Anak Balita Di Pulau Nusalaut Kabupaten Maluku Tengah’. Available at: <http://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/66896>.
- State Hornet 2012 *Game Theory: Gamer’s diet not as poor as advertised*. Available at: <https://statehornet.com/2012/04/game-theory-gamers-diet-not-as-poor-as-advertised/> (Accessed: 11 July 2021).
- State University 2021 *Human Growth and Development*. Available at: <https://education.stateuniversity.com/pages/cw64nusuk6/Human-Growth-and-Development.html> (Accessed: 16 April 2021).
- Statista 2019 *Percentage Of People Worldwide Who Were Overweight As Of 2019, By Age*. Available at:

Haya Haura, 2021

HUBUNGAN FREKUENSI DAN LAMA BERMAIN GAME ONLINE SERTA AKTIVITAS FISIK DAN POLA MAKAN DENGAN STATUS GIZI REMAJA SEMASA COVID-19 PADA SISWA SMP ISLAM AL KAUSAR TANGERANG SELATAN TAHUN 2021

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

<https://www.statista.com/statistics/1065605/prevalence-overweight-people-worldwide-by-age/> (Accessed: 20 April 2021).

Strasburger, V. C. dan Hogan, M. J. 2013 'Children, adolescents, and the media', *Pediatrics*, 132(5), pp. 958–961. doi: 10.1542/peds.2013-2656.

Supariasa, I. D. N. 2002 *Penilaian Status Gizi*. Arkola.

Susanti, M. M., Widodo, W. U. and 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). doi: 10.35720/tscners.v3i2.122.

Syam, Y. 2017 'Hubungan Aktivitas Fisik Dengan Kejadian Obesitas Pada Anak Usia Sekolah Di Sd Negeri Mangkura I Makassar', 4(1), pp. 64–75.

Tahila, N. A. 2017 'Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game Menggunakan Handphone Dengan Pola Makan dan Status Gizi Anak di SDN 1 Golan Tepus Kudus'. Available at: <http://repository.unissula.ac.id/7318/>.

Thomas, N. 2021 *Are You Overtraining and Undereating?* Available at: <https://www.inmotionoc.com/overtraining-and-undereating/#overtraining-and-undereating-1> (Accessed: 11 July 2021).

Tri Handari, S. R. and Loka, T. 2017 'Hubungan Aktivitas Fisik dan Kebiasaan Konsumsi Fast Food dengan Status Gizi Lebih Remaja SMA Labschool Kebayoran Baru Jakarta Selatan Tahun 2016', *Jurnal Kedokteran dan Kesehatan*, 13(2), p. 153. doi: 10.24853/jkk.13.2.153-162.

University of Exeter 2009 *Lifelong Gender Difference In Physical Activity Revealed*. Available at: <https://www.sciencedaily.com/releases/2009/01/090105190740.htm> (Accessed: 11 July 2021).

Upadhyay dan Tripathi 2017 'How Can We Assess the Nutritional Status of an Individual?', *Journal of Nutrition & Food Sciences*, 07(06), pp. 10–11. doi: 10.4172/2155-9600.1000640.

Utami, D. T. *et al.* 2016 'Efek aktivitas fisik terhadap status gizi remaja di Smp Muhammadiyah 5 Surabaya', *Jurnal Gizikes*, 2(1), pp. 122–128.

Utami, H. D., Kamsiah, K. dan Siregar, A. 2020 'Hubungan Pola Makan, Tingkat Kecukupan Energi, dan Protein dengan Status Gizi pada Remaja', *Jurnal Kesehatan*, 11(2), p. 279. doi: 10.26630/jk.v11i2.2051.

Utami, N. H. dan Mubasyiroh, R. 2020 'Keragaman Makanan Dan Hubungannya Dengan Status Gizi Balita: Analisis Survei Konsumsi Makanan Individu (Skmi)', *Gizi Indonesia*, 43(1), p. 37. doi: 10.36457/gizindo.v43i1.467.

Haya Haura, 2021

HUBUNGAN FREKUENSI DAN LAMA BERMAIN GAME ONLINE SERTA AKTIVITAS FISIK DAN POLA MAKAN DENGAN STATUS GIZI REMAJA SEMASA COVID-19 PADA SISWA SMP ISLAM AL KAUSAR TANGERANG SELATAN TAHUN 2021

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]

- Veltri, N. F. *et al.* 2014 'Gender differences in online gaming: A literature review', *20th Americas Conference on Information Systems, AMCIS 2014*, pp. 1–11.
- Wahab, F. U. 2016 'Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Asupan Zat Gizi Makro Dan Status Gizi Siswa Smk Negeri 2 Jetis Yogyakarta'.
- Wahyuningsih, D. *et al.* 2019 'Hubungan Durasi Bermain Game Online dan Tingkat Stres pada Siswa SMPN 03 Kecamatan Sungai Raya', 5, pp. 1213–1224.
- WHO 2018a *Addictive behaviours: Gaming disorder*. Available at: <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder>.
- WHO 2018b *Adolescent health in the South-East Asia Region*. Available at: <https://www.who.int/southeastasia/health-topics/adolescent-health>.
- WHO 2020 *Physical Activity*. Available at: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity> (Accessed: 5 April 2021).
- YouGov 2020 *Thailand has the most gamers in ASEAN, PS4 console of choice*. Available at: <https://id.yougov.com/en-id/news/2020/10/29/thailand-has-most-gamers-asean-ps4-console-choice/> (Accessed: 23 March 2021).

Haya Haura, 2021

HUBUNGAN FREKUENSI DAN LAMA BERMAIN GAME ONLINE SERTA AKTIVITAS FISIK DAN POLA MAKAN DENGAN STATUS GIZI REMAJA SEMASA COVID-19 PADA SISWA SMP ISLAM AL KAUSAR TANGERANG SELATAN TAHUN 2021

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]