

# Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Makan Pada Anak

Nurul Hasmi Tarubung<sup>1\*</sup>, Fitri A Sabil<sup>2</sup>, Irnawati<sup>3</sup>

<sup>1\*</sup>STIKES Nani Hasanuddin Makassar, Jl. Perintis Kemerdekaan VIII, Kota Makassar, Indonesia, 90245

<sup>2</sup>STIKES Nani Hasanuddin Makassar, Jl. Perintis Kemerdekaan VIII, Kota Makassar, Indonesia, 90245

<sup>3</sup>STIKES Nani Hasanuddin Makassar, Jl. Perintis Kemerdekaan VIII, Kota Makassar, Indonesia, 9045

\*e-mail: penulis-korespondensi: [nurulhasmi04@gmail.com](mailto:nurulhasmi04@gmail.com)/085343825071

(Received: 23.08.2021; Reviewed: 27.05.2022 ; Accepted: 30.06.2022)

## Abstract

Online games are a coin that has two surfaces. Online game addiction is one type of addiction caused by internet technology or better known as internet addictive disorder. Diet is the behavior of humans or groups of humans in meeting their needs for food which includes attitudes, beliefs and food choices. People's attitudes towards food can be both positive and negative. Adolescence is a period of growth and development characterized by very rapid changes physically, psychologically, and cognitively. The purpose of the study was to determine whether there was a relationship between online game addiction and the diet of students at SMP 16 Negeri Makassar. The population in this study was 167 people with a sample of 64 people with purposive sampling method. methods in research. cross sectional The method used in this study is quantitative. The data was collected using the results of the questionnaire and analyzed by chie square. After performing statistical tests with the chi square test based on the Fisher's exact test connection, the value = 0.019. Because the value of = 0.019 < 0.05, so Ha is accepted, and Ho is rejected, so there is a relationship between addiction to playing online games and eating patterns in children at SMP Negeri 16 Makassar. So the conclusion of this study is that there is a relationship between addiction to playing online games and eating patterns in children at SMP Negeri 16 Makassar.

**Kata Kunci :** Child; Dietary Habit; Online Games

## Abstrak

Game online merupakan sebuah koin yang memiliki dua permukaan Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih di kenal dengan internet addctive disorder. Pola makan adalah tingkah laku manusia atau kelompok manusia dalam memenuhi kebutuhannya akan makan yang meliputi sikap, kepercayaan dan pemilihan makanan. Sikap orang terhadap makanan dapat bersifat positif dan negative. Remaja adalah adolescen merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang ditandai dengan terjadinya perubahan sangat cepat secara fisik,psikis,dan kognitif. Tujuan penelitian untuk mengetahui apakah ada hubungan kecanduan *game online* dengan pola makan siswa di SMP 16 Negeri Makassar. Populasi pada penelitian ini sebanyak 167 orang dengan sampel 64 orang dengan motode purposive sampling. metode dalam penelitian. *cross sectional* Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *kuantitatif*. Pengumpulan data tersebut menggunakan hasil kuisisioner dan dianalisis dengan *chie square*. Setelah dilakukan uji statistic dengan *uji chi square test* berdasarkan koneksi *Fisher's exact test* di peroleh nilai  $\rho = 0,019$ . Karena nilai  $\rho = 0,019 < \alpha 0,05$ , sehingga Ha di terima, dan Ho di tolak, jadi ada hubungan antara kecanduan bermain Game Online dengan pola makan pada Anak di SMP Negeri 16 Makassar. Maka kesimpulan dari penelitian ini Terdapat Hubungan antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Makan pada Anak Di SMP Negeri 16 Makassar.

**Kata Kunci :** Anak; Game Online; Pola Makan

## Pendahuluan

Menurut *Environment Software Association* ESA, (2020) pengguna game online saat ini sebanyak 214,4 juta anak bermain game online atau sekitar 64%. Dimana data yang didapatkan menyatakan bahwa, berdasarkan usia pengguna game online sebanyak 21% berusia <18 tahun 38% berusia 18-34 tahun 26% berusia 35-54 tahun, 9% berusia 55-64 tahun, dan 6% berusia 65+ tahun. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa anak-anak yang lebih sering memainkan game online dibanding orang dewasa (ESA, 2020) Game online sangat populer dan marak di gemari oleh semua kalangan, salah satunya populer di kalangan anak sekolah. Semakin seringnya anak bermain game online dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan terhadap permainan game online. Sehingga hal tersebut dapat menimbulkan masalah kesehatan pada anak. Dimana salah satu dampak negatif bagi anak yang bermain game online yaitu pola makan anak terganggu, pada anak usia tingkat sekolah sangat rentan pada asupan makanan yang buruk, karena pada usia anak lebih aktif bermain dari pada memperhatikan asupan makannya (Susanti, Widodo, and Safitri 2018) Game online adalah satu dari perkembangan teknologi komputerisasi yang sangat menarik dan banyak di gemari tidak hanya digunakan oleh kalangan remaja dan dewasa tetapi juga digunakan oleh kalangan usia anak sekolah (Mikawati and Rukmini, 2019)

Anak yang berlebihan memilih bermain game online dibandingkan makan biasanya memiliki pola makan yang cenderung tidak teratur atau buruk. Sedangkan setiap anak memerlukan asupan makanan yang cukup baik secara kualitas maupun kuantitas demi memperhatikan kualitas hidupnya (Susanti, Widodo, and Safitri 2018) Pola makan yang kurang baik atau tidak teratur dan makan makanan yang sembarang terkadang ada rasa malas makanan yang menimbulkan seseresponden mudah terserang penyakit (Juripah, Muzakkir, and Darmawan,, 2019) Anak yang memiliki pola makan tidak teratur, mudah terserang penyakit seperti gastritis. anak usia sekolah membangun pola makan yang terlepas dari pengawasan orang tua, pada proses pertumbuhan anak di perlukan pola makan yang baik dan teratur, tetapi pada saat anak focus bermain anak melupakan waktu sehingga bermain game online hingga berjam-jam. Sehingga anak melupakan waktu untuk mengonsumsi makanan dan pola makan yang tidak teratur (Susanti, Widodo, and Safitri, 2018) Menurut Badan Kesehatan dunia WHO 2018 memasukkan kecanduan Game Online ke dalam sebuah laporan di ICD-11 (Internasional Classification Of Disease) edisi 11 bahwa kecanduan Game online memiliki akibat yang negatif karena membuat fungsi pada otak rusak sehingga dapat Kehilangan kontrol dari dan kehilangan fokus (Kemenkes, 2018)

Negara Indonesia terdapat 54,1 % anak usia sekolah mengalami sebuah gangguan kecanduan Game online , dan di jelaskan pada anak usia sekolah yang mengalami kecanduan Game online yaitu sebanyak 77,5% putra dan putri 22,5 % yang menggunakan waktunya untuk bermain Game online selama 2-10 jam peringgunya sejalan dengan hasil penelitian di Dinustech Udinus Semarang menunjukk sebuah gambaran penggunaan Game online pada kalangan para pelajar sebanyak 40% ( 5,6) (Hayati, 2020) Penggunaan game online di kota Makassar terus mengalami sebuah perkembangan. Menurut psikolog pendidikan, kalangan remaja di kota Makassar akan menghabiskan waktu sekitar 7 jam/hari untuk bermain game dilakukan oleh supling pada tahun 2017 terdapat sebanyak 56 anak di kota jam/ hari (Supling, 2017) Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Susanti, Widodo, and Safitri 2018) bahwa 30 orang siswa mengalami kecanduan game online dengan pola makan yang buruk sebanyak 20.0% , 10 orang siswa mengalami kecanduan game online dengan pola makan baik sebanyak 20.0%.

Berdasarkan hasil wawancara 5 siswa kelas 7 di SMP Negeri 16 Makassar mengenai intensitas dalam bermain game online pada smartphone dan pola makan siswa apabila sedang ada di rumah, terdapat 3 siswa mengatakan pulang dari sekolah tidak istirahat tidur melainkan mereka melanjutkan bermain game online pada smartphone dengan frekuensi 4-7 kali dalam sehari dan durasi bermain game online selama 1-2 jam dan 3 siswa lainnya mengatakan bermain game online dengan frekuensi 5-10 kali dalam sehari dan durasi selama lenih dari 3-5 jam, bahkan sampai lupa waktu dalam menyelesaikan tugas yang lainnya, mereka juga mengatakan tidak nafsu makan dan tidak ingin makan ketika sedang asyik bermain game online pada smartphone sampai melupakan waktu makan yang seharusnya jadwal makannya tepat waktu menjadi telat sehingga pola makan menjadi tidak teratur

Pola makan adalah susunan jenis dan jumlah makanan yang di konsumsi seseorang atau sekelompok orang pada waktu tertentu terdiri dari frekuensi makanan, jenis makanan dan porsi makanan (Timah et al. 2021) Konsumsi makanan yang berlebihan terutama yang mengandung karbohidrat tinggi, tinggi garam dan lemak/kolesterol akan menyebabkan jumlah energi yang masuk ke dalam tubuh tidak seimbang dengan kebutuhan energi (Cahyani, Hasriana, and Anisa 2020)

## Metode

### Lokasi, Penelitian, dan sampel

Penelitian ini menggunakan penelitian Kuantitatif dengan menggunakan pendekatan penelitian *cross sectional* penelitian ini telah di laksanakan pada tanggal 15-22 Juli 2021 di SMP Negeri 16 Makassar Sulawesi selatan. . Populasi adalah totalitas dari semua objek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap yang akan di teliti ( bahan penelitian) unik analisis dapat berupa orang, perusahaan, hasil produksi, rumah tangga, dan tanah pertanian. Populasi dalam penelitian ini adalah adanya Hubungan antara Game online dengan palo makan yang berjumlah 176 siswa. Sampel penelitian adalah bagian dari populasi yang di ambil melalui cara tertentu , jelas dan lengkap yang di anggap bias mewakili populasi sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 64 sampel. Sampling dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, *purposive sampling* adalah pendeatan pengambilan sampel yang melibatkan pengambilan sampel dari satu populasi dari satu populasi sesuai dengan tujuan penelitian (tujuan/masalah studi), sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang telah di ketahui sebelumnya (Nursalam 2015)

1. Kriteria Inklusi
  - a. Terdaftar sebagai siswa di SMP Negeri 16 Makassar
  - b. Siswa yang bermain game online di SMP Negeri 16 Makassar
  - c. Siswa terlibat dalama penelitian
  - d. Menggunakan Game online 2 bulan Trakhir
2. Kriteria Ekslusi
  - a. Siswa yang tidak hadir saat penelitian
  - b. Siswa yang tidak bersedia menjadi responden

### Pengumpulan Data

1. Data primer adalah Data yang diperoleh dengan menggunakan kuesioner dan lembar observasi yang telah disediakan (Mukhtazar 2020)
2. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari tempat penelitian, yaitu jumlah seluruh petugas kesehatan, data prevalensi penularan penyakit tertinggi (Vitctor, And Taruli, 2019)

### Pengolahan Data

- a. *Editing*  
Tahap *editing* yaitu tahap awal dalam mengolah data sebuah penelitian dimana editing merupakan kegiatan pemeriksaan kembali data yang telah didapatkan dengan melakukan pengecekan jika seandainya terdapat kesalahan, kekurangan atau keraguan. Tujuan dari editing adalah mengedit atau melengkapi data untuk menghindari data yang salah (Swarjana 2016 ) Dalam penelitian ini proses editing yang telah dilakukan yaitu melengkapi data siswa yang tidak dilengkapi kemudian memasukkan data ke dalam file dalam bentuk excel.
- b. *sCoding* (Pemberian Kode)  
Dalam penelitian ini *coding* di masukkan setelah editing data dilakukan, coding yang diberikan berupa penomoran angka dalam setiap kategori, seperti dalam kategori umur 1 coding untuk 11 tahun, 2 coding untuk 12 tahun dan seterusnya (Swarjana, 2016)
- c. *Tabulasi* (Tabulating)  
Tahap selanjutnya untuk mengolah data penelitian adalah tabulasi data. Tabulasi atau penyusunan data dilakukan dengan cara bantuan *SPSS* untuk memudahkan dalam menganalisis data (Swarjana ,2016)

## Hasil

1. Analisis unvariat.

**Tabel 1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteristik kelamin di SMP Negeri 16 Makassar (n = 64)**

Karateristik	n	%
Umur		
12 Tahun	5	7,8
13 Tahun	44	68,8
14 Tahun	12	10
15 Tahun	3	4,7
Usia Kehamilan		
Laki-laki	35	54,7
Perempuan	29	45,3

Berdasarkan tabel 1, dapat di simpulkan bahwa dari 64 Responden (100,0%) yang diteliti. Diketahui bahwa distribusi frekuensi responden terbanyak adalah 13 Tahun dengan jumlah 44 Responden (68,8 %), sedangkan distribusi frekuensi sedikit yaitu 15 tahun dengan jumlah 3 Responden (4,7%). Berdasarkan Tabel 1 dapat di simpulkan bahwa jumlah laki-laki sebanyak 35 Responden (54,7%), dan jumlah perempuan 29 responden (45,3%)

2. Analisis Bivariat

**Tabel 2 Analisis Hubungan kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Makan Pada Siswa di SMP Negeri 16 Makassar (n = 64)**

Game Online	Pola Makan				Total	
	Baik		Buruk		%	0,019
	n	%	n	%		
Tidak Kecanduan	25	7,8	5	7,8	30	46,9
Kecanduan	0	0,0	34	53,1	34	53,1

Berdasarkan tabel 2. menunjukkan bahwa analisa hubungan Game online dengan Pola makan adalah dari 30 responden (46,9%) yang tidak kecanduan game online terdapat 25 responden (7,8%) dengan pola makan baik dan terdapat 5 (7,8%) responden dengan pola makan buruk, sedangkan dari 34 responden (53,1) yang kecanduan game online tidak ada responden yang pola makannya baik. Setelah dilakukan uji statistic dengan uji *chi square test* berdasarkan koneksi *Fisher's exact test* di peroleh nilai  $\rho = 0,019$ . Karena nilai  $\rho = 0,019 < \alpha (0,05)$ , sehingga  $H_a$  di terima, dan  $H_o$  di tolak, jadi ada hubungan antara kecanduan bermain Game Online dengan pola makan pada Anak di SMP Negeri 16 Makassar.

**Pembahasan**

Pada anak usia 13 - 17 tahun ganggan pola makan sering terjadi dikarenakan adanya factor genetic, factor biologis ataupun factor psikologi. Pada penelitian ini mayoritas responden berusia 13 tahun yang berjumlah 44 responden dimana usia ini adalah usia remaja yang rentan mengalami gangguan pola makan karena cenderung lebih memerhatikan citra atau penampilan dirinya. Dalam penelitian ini jumlah responden laki-laki adalah 35 responden dan perempuan 29 responden. Laki-laki cenderung tidak memikirkan atau pemilih dalam hal makanan berbeda dengan perempuan yang pemilih dan beberapa lebih mempehatikan penampilannya sehingga sangat memerhatikan jenis ataupun pola makannya. Walaupun mayoritas responden adalah laki-laki tidak dapat dipungkiri bahwa penyebab dari pola makan yang buruk karena adanya adiksi terhadap game online yang membuatnya lupa untuk makan. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Makan pada Anak di SMP Negeri 16 Makassar. Berdasarkan hasil pengumpulan dan pengolahan data yang telah dilakukan pada siswa di SMP Negeri 16 Makassar di dapatkan 64 Sampel untuk mengetahui adanya Hubungan antara kecanduan Game Online di SMP Negeri

16 Makassar dari jawaban kuesioner. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil dalam uji *chi square test* dengan koneksi *fisher exact test* diperoleh nilai signifikan sebesar  $\rho = 0,019$  dengan memenhi nilai  $\alpha = 0,05$ . Pada hasil penelitian ini terdapat 5 responden yang tidak kecanduan game online namun pola makannya buruk. Hal ini disebabkan karena adanya factor lain seperti *picky eating* atau pilih-pilih makanan dan adanya kondisi atau masalah kesehatan. Tidak hanya orang dewasa yang akan mengalami kondisi tidak nafsu makan atau pola makannya yang buruk tapi saat sakit, anak juga mengalami hal yang sama. Selain iti, perubahan fisik yang terjadi seperti berat badan dan bentuk tubuh meningkatkan resiko seseorang mencemaskan berat badannya yang menyebabkan pola makannya yang tidak teratur.

Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Fitriani, Nurunnayah, and Endriyani ,2017) yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan anatara intensitas penggunaan game online dengan status gizi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Haeril, 2020) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara anak yang aktif bermain game online terhadap pola makan, status gizi, dan postur tubuh anak usia 13-15 tahun dimana peneliti menyimpulkan bahwa pola makan anak yang aktif bermain game online tergolong dalam klasifikasi jarang, status gizi anak yang aktif bermain game online tergolong dalam klasifikasi kurus dan struktur tubuh anak yang aktif bermain game online tergolong dalam klasifikasi kurang.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Asih, 2015) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kecanduan game nline terhadap pola makan anak usia sekolah di RW 02 Kelurahan Jomblang. Ketertarikan terhadap game online tidak hanya karena adanya sosialisasi alat permainan serupa sejak kecil. Ketersediaan fasilitas berbasis teknologi sejak dini juga menjadi salah satu dorongan gamer pelajar menyukai game online. Ada rasa ingin tahu yang mendorong mereka untuk bermain game online. Tidak hanya karena hiburan namun lebih karena menganggap game online merupakan produk teknologi

yang banyak menyimpan jawaban atas rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu merupakan salah satu faktor yang mendorong seseorang mencoba-coba hal asing yang belum diketahui sebelumnya. Selain itu ada pula alasan untuk mengisi waktu luang oleh gamer. Mereka menyukai game online secara tidak langsung karena tidak memiliki aktivitas yang bisa dilakukan (Ayu, 2017).

Kesepian, merasa bosan karena tidak ada teman maupun keluarga yang bisa diajak berinteraksi membuat gamer tertarik bermain game online. Tuntutan aktivitas akademik juga menjadikan game online sebagai tempat pelarian bagi gamerpelajar. Aktivitas sekolah, ekstrakurikuler dan bimbingan belajar menjadi beban bagi mereka. Waktu bermain mereka secara otomatis juga berkurang akibat banyaknya aktivitas akademik. Orangtua gamerpelajar sebenarnya tahubahwa anak mereka menyukai game online. Banyak aktivitas di luar rumah yang dianggap tidak aman menjadi pertimbangan bagi orang tua. Mereka menilai bahwa bermain game online jauh lebih aman meskipun pengaruh psikologis yang mengarah pada sesuatu yang negatif seperti kecanduan menjadi kekhawatiran tersendiri bagi orangtua. Namun setidaknya orangtua menganggap bahwa bermain game online tidak akan mencederai anak (secara fisik). Bermain game online di warnet juga memudahkan orangtua untuk memantau atauseandainya mengurangi kekhawatiran

Game watiran apabila anak pulang terlambat. Kebiasaan anak bermain di warnet dan hanya warnet tujuannya bermain membuat orangtua mudah memantau/menemukan anak. Misalnya, ketika anak pulang terlambat dan tidak pamit. Keberadaan anak sudah bisa ditebak oleh orangtua. Alasan itu pula yang membuat orang tua melakukan pembiaran terhadap anak mereka untuk bermain game online (Fikawati, 2017)

Peneliti berasumsi bahwa adanya hubungan antara kecanduan game online dengan pola makan pada anak di SMP Negeri 16 Makassar disebabkan karena mayoritas siswa yang kecanduan game online memiliki pola makan yang buruk. Hal ini disebabkan oleh, anak lebih memilih untuk bermain game online dibandingkan makan. Anak yang aktif bermain game online menghabiskan waktu dengan sia-sia bahkan mereka tidak mandi, makan, apalagi bekerja dan mengerjakan tugas.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka disimpulkan bahwa Terdapat Hubungan antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Makan pada Anak Di SMP Negeri 16 Makassar

## Saran

1. Bagi Sekolah SMP Negeri 16 Makassar  
Diharapkan kepada pihak sekolah agar memberikan informasi tentang Game Online. Kepada siswa agar bisa membagi waktu bermain Game Online,serta bisa mengatur pola makan pada Saat bermain Game Online.
2. Bagi responden  
Bagi siswa diharapkan mengurangi penggunaan Game online agar pola makan siswa teratur atau teratasi.
3. Penelitian Selanjutnya  
Di harapkan peneliti selanjutnya mengkali lebih banyak sumber ataupun referensi terkait dengan Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Makan pada Anak Di SMP Negeri 16 Makassar

## Ucapan Terima Kasih

1. Dengan hormat saya mengucapkan terima kasih kepada Kepada Kedua orang tua saya Bapak mitran dan Haena yang selalu mendukung saya dalam segi material, sptiritual dan kasih sayang.
2. Fitri A Sabil selaku Pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
3. Irnawati selaku Pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini
4. Susi Sastika Sumi selaku penguji utama yang telah memberikan saran serta masukan yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini.

## Referensi

- Asih, Jemilatun. 2015. "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Pola Makan Anak Usia Sekolah Di Kelurahan Jomblang Kota Semarang."
- Cahyani, Novita, Hasriana, and Nurul Rezki Anisa. 2020. "Pengaruh Pola Makan Dan Hipertensi Terhadap Kejadian Penyakit Stroke Di Rumah Sakit Khusus Daerah Provinsi Sulawesi Selatan." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis* 15(2): 117–23.
- Fikawati, Sandra. 2017. *Gizi Anak Dan Remaja*. Depok: PT rajaGrafindo persada.
- Fitriani, Elci, Siti Nurunnayah, and Lia Endriyani. 2017. "Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Status Gizi Pada Remaja Di SMA Negeri 1 Sedayu Bantul Yogyakarta Tahun 2017."
- Haeril, Ariana Asri. 2020. "Pengaruh Anak Yang Aktif Bermain Game Online Terhadap Pola Makan , Status Gizi , Dan Postur Tubuh." *Jurnal Sport Science* 4681: 96–100.
- Hayati, Nila. 2020. "Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dengan Kebutuhan Istirahat Dan Tidur SD Negeri 010083."
- Juripah, Juripah, Muzakkir Muzakkir, and Sri Darmawan. 2019. "Hubungan Pola Makan Terhadap Kejadian Diabetes Melitus Di Wilayah Kerja Puskesmas Kassi-Kassi Kota Makassar." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis* 14(3): 247–52.
- Kemenkes. 2018. *Bermain Game Online Mengisi Waktu Luang Bersenang- Senang Atau Ketergantungan*.
- Mikawati, Mikawati, and Lenni Rukmini. 2019. "Hubungan Lama Bermain Game Dengan Jumlah Jam Tidur Pada Siswa SD Negeri Pannyikkokang 1 Kota Makassar." *Nursing Inside Community* 1(1): 7–12.
- Mukhtazar. 2020. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Nursalam. 2015. *Metodologi Ilmu Keperawatan*. Jakarta Selatan.
- Supling, Maurice Andrew. 2017. "Pengaruh Kecanduan Gamen Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar." *jurnal jaffray* 15(2): 24.
- Susanti, Meity Mulya, Wahyu Unggul Widodo, and Darmawati Indah Safitri. 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).
- Swarjana, I Ketut. 2016. *Statistik Kesehatan*. ed. Aditya Ari C. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Timah, Stefanus et al. 2021. "Hubungan Pola Makan Pada Pasien Dispepsia." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis* 16: 47–53.
- Vitctor, Trismanjaya, And, and Rohana Taruli. 2019. *Analisis Data Statistik Parametrik Aplikasi SPSS Dan Statcal*. Yogyakarta: Yayasan Kita Menelis.