

DAFTAR PUSTAKA

- Amsyah, Z.(2005). Manajemen Sistem Informasi. Jakarta : Garamedia Pustaka Utama.
- Arikunto. (2010). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Castelluccio,M.(2007).GadgetAn- Essay.<http://www.thefreelibrary.com/Gadgets-anessay-a> diakses pada 9 Juli 2014
- Cheol Park And Ye Rang Park, 2014. “The Conceptual Model On Smartphone Addiction Among Early Childhood”, International Journal Of Sosial Science And Humanity, Vol. 4, No. 2, March 2014.
- Danang, S. (2011).Metodelogi Penelitian untuk Ekonomi, CAPS, Yogyakarta.
- Dewanti, Attila., Joanne A, W, Anna T., Amril A. Burhany. 2012. Karakteristik Keterlambatan Bicara Di Klinik Khusus Tumbuh Kembang Rumah Sakit Anak Dan Bunda Harapan Kita Tahun 2008-2009. Sari Pediatric, Vol. 14, No. 4, Desember 2012.
- Fathoni, A.R. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.
- Filiya, A. N. Hubungan Tumbuh Kembang Anak Dengan Pola Asuh Ibu Bekerja. Universitas Airlangga, Surabaya.
- Fjriana, H, N. (2015). Tingkat kecanduan gadget diusia dini semakin mengkhawatirkan.CNN Indonesia.
- Indrawan.(2014) disitasi Dewanti, Widada dan Triyono, 2016; Iswidharmanjaya, 2014
- Markustianto, D. (2017). Keluarga Sebagai Gadget Bagi Anak.Artikel. <https://indonesiana.tempo.co/read/ejournalkeperawatan113655/2017/07/17/deasmarkustianto/keluarga-sebagai-gadget-bagianak>. Diakses 14 Desember 2017
- Notoadmojo. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan* . Jakarta: PT Reheka Cipta.
- Notoatmodjo,S. (2012).Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.2004

- Nureda.(2016), Peran Orang Tua Dalam Penanggulangan Dampak Negatif Handphone Pada Anak, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Nursalam. (2013). *Konsep Penerapan Metode Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Paturel, A. (2014). *Game Theory How Do Video Games Affect The Developing Brains of Children And Teens*.
- Pristinela. (2008). *Pola Asuh Anak*. Retrieved Juni 2008.
- Lee, S, H. “The Study Of Aggression And Change To Social Relationship On Early Childhoods Computer Game Addiction”, *Korean Journal Of Early Childhood Education Research*, Vol. 14, No. 1, Pp. 185-202, 2010.
- Santrock. (2011). *Life-Span Development : Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Saryono. 2009. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta : Nuha Medika.
- Suci, A. (2014). *121 Indonesia's Scandals*. Jakarta : Loveable
- Sujianti.(2018). Hubungan lama dan frekuensi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak pra sekolah di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal kebidanan*, 8(1).
- Soetjningsih, Christiana Hari. (2012). *Perkembangan Anak Sejak Perbuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Taju, C. M. Ismanto, A. Y, & Babakal, A. (2015). hubungan status pekerjaan ibu dengan perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak usia prasekolah di paud gmim bukit hermon dan tk idhata kecamatan malalayang kota manado. *e-Journal Keperawatan*.
- Trinika, Y. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *Proners 3.1* (2015)
- Wibowo, A. (2012). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini : Strategi Pembangunan Karakter Di Usia Emas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijirahayu, A., Krisnatuti, D., & Muflikhati, I. (2016). Kelekatan Ibu-Anak, Pertumbuhan Anak, dan Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen* .