

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, G. (2017). *Ini Sebenarnya Alasan Mengapa Orang Tua Biarkan Anaknya Main Smartphone*. Retrieved Oktober 25, 2019, from Labana.id: <https://www.labana.id/view/ini-sebenarnya-alasan-mengapa-orang-tua-biarkan-anaknya-main-smartphone>
- Anggraeni, A., & Hendrizal. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Jurnal PPKn & Hukum*, 13(1), 64-76.
- APJII. (2018). *Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta: APJII.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanti, D. S. (2018). *Perbedaan Fungsi Tablet dan Smartphone Menurut Pengguna di Indonesia*. Retrieved Juli 18, 2020, from Bisnis.com: <https://teknologi.bisnis.com/perbedaan-fungsi-tablet-dan-smartphone-menurut-pengguna-di-indonesia>
- Asyhad, M. H. (2019). *Menurut Bill Gates, Inilah Usia Terbaik Memberikan Gadget pada Anak, Bukan Usia SD, Usia TK, Apalagi Balita*. Retrieved September 13, 2019, from IntisariOnline: <https://intisari.grid.id>
- Badriah, S. (2017). Fungsi Handphone di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga. *Journal Antropologi Universitas Airlangga*, VI(3), 462-472.
- Candra, P. A. (2013). Penggunaan Internet pada Anak-anak Sekolah Usia 6-12 Tahun di Surabaya. *Surabaya: Universitas Airlangga*.
- Christiyaningsih. (2019). *Cara Bijak Kenalkan Gawai Agar Anak Tak Ketinggalan Zaman*. Retrieved Oktober 4, 2019, from Republika: <https://www.republika.co.id/berita/cara-bijak-kenalkan-gawai-agar-anak-tak-ketinggalan-zaman>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Daryo, A. (2007). *Psikologi Perkembangan Manusia*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Dethan, H. (2019). *Dampak Negatif Penggunaan Gadget Secara Berlebihan*. Retrieved Oktober 3, 2019, from Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/dampak-negatif-penggunaan-gadget-secara-berlebihan>
- Doni, F. R. (2017). Perilaku Penggunaan Smatrphone Pada Kalangan Remaja. *Journal Speed: Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 9(2), 16-23.
- Fajrin, O. R. (2015). Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar. *Idea Societa*, 2(6), 1-33.
- Harahap, R. S., Elly, R., & Safiah, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar KIP Unsyiah*, 3(1), 119-126.

- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa SMAN 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1), 1-5.
- Jeghesta, M. (2016). *Pengguna Internet Terbanyak di Indonesia, Anak Usia 10-14 Tahun*. Retrieved September 12, 2019, from <https://autotekno.sindonews.com/pengguna-internet-terbanyak-di-indonesia-anak-usia-10-14-tahun>
- Kartono, K. (1995). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju.
- Kartono, K. (1997). *Patologi Sosial, (Jakarta: CV. Rajawali, 1997)*. Jakarta: CV. Rajawali.
- KBBI. (2019). *Gawai*. Retrieved September 12, 2019, from Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online): <https://kbbi.web.id/gawai>
- Kominfo. (2017). *Survey Penggunaan TIK Tahun 2017*. Jakarta: Pusat Litbang Aptika dan IKP.
- Lanin, I. (2015). *Gawai dan Gawit*. Retrieved September 12, 2019, from Beritagar: <https://beritagar.id/artikel/tabik/gawai-dan-gawit>
- Lesmana, A. (2012). *Definisi Anak*. Retrieved Oktober 25, 2019, from Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/definisi-anak>
- Lestari, I., & Yarmi, G. (2017). Pemanfaatan Handphone di Kalangan Mahasiswa. *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan*, 31(1), 55-59.
- Martono, N. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mubarok, A. M. (2017). *Menumbuhkan Minat Baca Siswa dari Keluarga*. Retrieved September 13, 2019, from sindonews.com: <https://nasional.sindonews.com>
- Nafisa, A. Z. (2017). *Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget*. Retrieved Oktober 4, 2019, from BangsaOnline.com: <https://www.bangsaonline.com/berita/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-gadget>
- Nugraha, B., Runiasari, K., Tresnawati, & Bungalan, M. (2019). *Ketika Youtube Menggeser Televisi*. Retrieved Mei 6, 2020, from SuaraMerdeka.com: <https://www.suaramerdeka.com/smcetak/baca/ketika-youtube-menggeser-televisi>
- Putri, K. W. (2016). *Pemanfaatan Gadget Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran & Pengembangan SD*, 5(2), 722-731.
- Sa'adah. (2015). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon. *Cirebon: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon*.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al-Mukmmmin. *PROFESI: Journal Stikes PKU*, 13(2), 72-78.
- Sasongko, D. (2019). *Walkot Malang Segera Terbitkan Perwal Penggunaan Gawai dan Nonton TV*. Retrieved September 12, 2019, from merdeka.com: <https://www.merdeka.com>
- Satrianawati. (2017). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1), 54-61.

- Sejati, P. P. (2019). *Gunakan Gadget Berlebihan, Banyak Anak Usia SD dan SMP di Banyumas Alami Gangguan Mata*. Retrieved September 12, 2019, from TribunJateng.com: <https://jateng.tribunnews.com>
- Sicca, S. P. (2018). *KemenPPPA: Usia Ideal Anak Akses Gadget Adalah 13 Tahun*. Retrieved September 13, 2019, from tirto.id: <https://tirto.id>
- Singarimbun, M., & Effendi, S. (1985). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Situmeang, F. (2016). *Dampak Negatif Gadget*. Retrieved Oktober 25, 2019, from SatuHarapan: <http://www.satuharapan.com/dampak-negatif-gadget>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman. (2012). *Buku Saku Perkembangan Anak*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Sunartono. (2019). *Pemerintah Akan Terbitkan Aturan Pembatasan Penggunaan Gadget*. Retrieved September 12, 2019, from HarianJogja.com: <https://news.harianjogja.com/pemerintah-akan-terbitkan-aturan-pembatasan-penggunaan-gadget>
- Supriyatna, I. (2017). *Sisi Positif dan Negatif Anak Bermain Ponsel*. Retrieved September 12, 2019, from kompas.com: lifestyle.kompas.com/sisi-positif-dan-negatif-anak-bermain-ponsel
- Wahyuningsih, D. (2017). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone dan Pengawasan Orangtua Terhadap Perilaku Antisocial*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Wawan, A., & Dewi, M. (2010). *Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Wibawa, M. A., & Pradekso, T. (2017). *Pengaruh Intensitas Menonton Channel Youtube Reza Oktovian dan Pengawasan Orang Tua terhadap Perilaku Agresif yang dilakukan Remaja Sekolah Menengah Pertama*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Widiyarti, Y. (2019). *Memprihatinkan, Kian Banyak Anak Masuk RSJ Akibat Kecanduan Gawai*. Retrieved Oktober 25, 2019, from Tempo.co: <https://tempo.co/news/Memprihatinkan+Kian+Banyak+Anak+Masuk+RSJ+Akibat+Kecanduan+Gawai>
- Wijanarko, J., & Setiawati, E. (2016). *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*. Tangerang Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Wijaya, A. M. (2017). *Batasan Usia Anak dan Pembagian Kelompok Umur Anak*. Retrieved Oktober 25, 2019, from Info Dokter: <https://www.infodokterku.com/batasan-usia-anak-dan-pembagian-kelompok-umur-anak>
- Witarsa, R., Hadi, R. S., Nurhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIK*, VI(1), 9-20.
- Yusuf, S. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakaryam.