

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R & Hawadi. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak Mengenal Sifat, Bakat dan Kemampuan Anak*. Jakarta: Grasindo
- Alsa, A. (2003). *Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif serta Kombinasinya dalam Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Amstrong, T. (2002). *Setiap Anak Cerdas Panduan Membantu Anak Belajar dengan Memanfaatkan multiple intelligence-nya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Andri Setiawan, M dkk. (2005). pengaruh pengenalan komputer pada perkembangan psikologi anak: Studi Kasus Taman Balita Salman Al-Faris. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, Yogyakarta, hal. 61-63*
- Barliana, M S. (2004). pengaruh siaran televisi dan video/computer game terhadap pendidikan anak: implikasi bagi pengembangan teknologi dan strategi pembelajaran. *Makalah/Kertas Kerja*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia
- Byron, T. (2009). *Ensiklopedia Perkembangan Anak*. Jakarta: Esensi Erlangga Group
- Candra, A N. (2006). gambaran perilaku dan motivasi pemain online games. *Jurnal Pendidikan Penabur, No 07/Th.V/ Desember 2006*
- Colwell, J & Payne, J. (2000). negative corralates of computer game play in adolescents. *British Journal Of Psychology, 91.295-310*
- Couse, L & Chen, D W. (2010). a tablet computer for young children? exploring its viability for early childhood education. *Journal of Research on Technology in Education, vol.43, No.01, 75-79*
- David, L. (2013). *pengaruh perkembangan teknologi dalam kehidupan manusia*. (Online). <http://m.liputan6.com.news/read/553984/pengaruh-perkembangan-tehnologi-dalam-kehidupan-manusia>, diakses pada tanggal 25 September 2013
- Desiningrum, D, R & Prihatsanti, U. (2011). studi diskriptif mengenai frekuensi menonton televisi dan main game elektronik pada anak di Semarang. *Jurnal Psikologi Pitutur, vol. 1, No. 2, 72-76*

- Devianti, A. (2013). *Panduan Lengkap Mencerdaskan Otak Anak usia 1-6 tahun*. Yogyakarta: Araska
- Freeman, J & Munandar, U. (2001). *Kiat Menemukan dan Mengembangkan Bakat Anak Usia 0-5 tahun Cerdas dan Cemerlang*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Frommw, J. (2003). computer games as a part of children's culture. *International Journal of Computer Game Research*, volume 3,issue 1, 1-7
- Geldard, K & Geldard, D. (2012). *Konseling Anak-anak Sebuah Pengantar Praktis Edisi Ketiga*. Jakarta: PT. Indeks
- Griffiths, M. D & Meredith, A. (2009). Video game Addiction and its treatment. *Journal Comtemp Psychother*. vol.39,hal 247-253
- Handayani, PT & Suryani, PA. (2003). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Praktis: Untuk SD, SLTP, SMU & Umum*. Surabaya: Giri Utama
- Herdiyansyah, H. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika
- Ismail, A. (2012). *Education Games Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas,Kreatif dan Shaleh*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Lemmens, J. S. Valkenburg,P.M, & Peter,J. (2009). development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology chapter 2*, 77-95
- Limanto, S. (2008).peningkatan minat dan kemampuan anak usia pra sekolah untuk belajar membaca dan menulis permulaan menggunakan komputer aided learning. *Gematika Jurnal Manajemen Informatika*, vol.9,No.02,114-119
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Nirwana, A. (2011). *Psikologi Ibu, Bayi dan Anak*.Yogyakarta: Nuha Medika
- Nur, H. (2013). *Membangun Karakter Anak melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III,No. 01
- Olson, C K.(2010). children's motivations for video game play in context of normal development. *Journal American Psychological Association*, Vol. 14, No. 2, 180-187
- Papalia, D. (2009). *Human Development Perkembangan Manusia Edisi 10 Buku 1*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika

- Park, Hyungsung.(2012). relationship between motivation and student's activity on educational game. *International Journal of Grid and Distributed Computing*,vol.5,No. 1
- Poerwandari, E, K. (1998). *Pendekatan kualitatif dalam penelitian psikologi*. LPSP3, Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Purwandari, E & Partini. (2011). *Modul Mata Kuliah Praktikum Observasi*. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Putra, N & Dwilestari, N.(2012). *Penelitian Kualitatif PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Rich, D & Mattox, B. (2010). *Metode Megaskills 222 Aktifitas yang Terbukti Melipatgandakan Kecerdasan Sosial dan Emosional pada Anak*. Jakarta: Penerbit Hikmah
- Santoso, S. (2013). perancangan kampanye sosial bagi orang tua tentang bahaya tablet PC bagi anak usia 2 tahun kebawah. *Skripsi (Tidak Diterbitkan)*. Surabaya: *Fakultas Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra*
- Santrock, J. (2006). *Life Span Developmen Perkembangan Masa Hidup Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Seefeldt, C & Wasik, B, A. (2008). *Penddikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: PT. Indeks
- Subrahmanyam, K, dkk. (2000). the impact of home computer use on children's activities and development. *The future of children,Children And Computer Technology*. vol 10, No.2,124-133
- Sukandarrumidi. (2006). *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Tedjasaputra, M S. (2001). *Bermain, Minat dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Utami, F. K. (2007). dampak kecanduan bermain video game pada remaja. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma

Yuriastien, E, dkk. (2009). *Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi & Balita Cara nyata meningkatkan Kecerdasan bayi dan balita melalui terapi permainan*. Jakarta: Wahyu Media

Yustisia, N. (2013). *75 Rahasia Anak Cerdas Mengenali Potensi Dan Strategi Mengembangkan Kecerdasan Buah Hati*. Yogyakarta: Penerbit Kata Hati