

DAFTAR PUSTAKA

- Diana, D., & Hartini, S. (2018). Hubungan Tingkat Penggunaan Aplikasi Game Pada Gadget Terhadap Perkembangan Sosio-Emosional Anak Usia Sekolah. *Prosiding HEFA (Health Events for All)*, 2(2).
- Chikmah, A. M., & Fitriyaningsih, D. (2018). Pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap masalah mental emosional anak pra sekolah di tk pembina kota tegal. *Siklus: Journal Research Midwifery Politeknik Tegal*, 7(2), 295-299.
- Radliya, N. R., Apriliya, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 1-12.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 13(2).
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Ashari, Z. M., Ngadiman, A. A., Zainudin, N. F., & Jumaat, N. F. (2018). The Relationship between Knowledge and Attitude towards Technology Gadget Usage with Students' Socio-Emotions Development. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 12(7).
- Setiawati, E., Solihatulmillah, E., Cahyono, H., & Dewi, A. (2019, July). The Effect of Gadget on Children's Social Capability. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1179, No. 1, p. 012113). IOP Publishing.
- Yuniarni, D. (2019). the Teacher's Perception to the Impact of Playing Gadget for Early Childhood's Mental Health. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 4(2), 350-353.
- Laili, U. (2017, July). Influence of gadget on social personal of early childhood. In *Proceeding Surabaya International Health Conference 2017* (Vol. 1, No. 1).
- Purwanti, E. (2020). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-6 Tahun. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 53-64.

- Sundawa, Y. A., Maliga, I., & Kesuma, E. G. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Sosio Emosioal Anak Usia Pra Sekolah Di Paud As-Salam Sumbawa. *Jurnal Kesehatan dan Sains*, 4(1), 1-13.
- Sari, D. A., & Nurjanah, A. L. (2020). Hubungan Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 994-999.
- Haratanti, I. P., Noviati, R., & Hukmi, H. (2019, November). The Influence of Gadget Intensity Use on Pro-Social Behaviour of Early Childhood. In *Proceedings of the UR International Conference on Educational Sciences* (pp. 361-366).
- Munawar, M., & Zuhri, P. R. (2018). The Influence of Gadgets on Early Childhood Social Development in Hidayatullah Islamic Kindergarten School Semarang. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 7(2), 125-129.
- Ummah, S., & Hosriyatun, H. (2020). Pengaruh Handphone Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Dan Nilai Moral Agama Anak Di Ra Al-Munawwaroh Konang Galis Kabupaten Pamekasan. *Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 1-9.
- Juliadi. (2018). Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja. Skripsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Riau Kepulauan Batam.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Gunawan, M. A. A. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di TK PGRI 33 Sumurbroto, Banyumanik. Skripsi. Universitas Diponegoro
- Efendi, Fuad. 2013. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. (Online). <http://fuadefendi.blogspot.in/2014/01/pengaruhgadgetterhadapperkembangan.html>. 12 Mei 2021.
- Fajrin. O.R. 2015. Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Idea Societa*, (Online), Vol 2, No 6, dalam (<http://download.portal.garuda.org> diakses 15 Mei 2021)

- Chaplin, James P. 2008. Kamus Lengkap Psikologi; Penerjemah Kartini Kartono. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santrock, John W. (2011). Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2. (Terjemahan: Sarah Genis B) Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D. Bandung: Alfabeta, CV. Cet. 14
- Sutama. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Kuntitaif, kualitatif, PTK, dan R&D. Kartasura: Fairuz Media.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto, Achmad Sani. dan Masyhuri Machfudz. 2010. Metodologi Riset: Manajemen Sumberdaya Manusia. Malang: UIN-Maliki Press.
- Suyadi. (2010). Psikologi Belajar Anak Usia Dini. Yogyakarta : PEDAGOGIA.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2006). Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek). Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. Penilaian Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ghozali, Imam. 2011. “Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS”. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Santoso, Singgih. 2012. Panduan Lengkap SPSS Versi 20. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Siagian, D., dan Sugiarto, 2006, Metode Statistika, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Amirul, Hadi & Haryono, H. (2007). Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: Pustaka Setia.
- Sutrisno Hadi, Metodologi Research 2, Andi Offset, Yogyakarta, 2004

Pratama, Y. A. 2015. Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget. Diskses dari www.jendelaberita.com/2015/dampak_positif-dan-negatif-dalam_menggunakan-gadget/ diakses 29september 2021.

Iswidharmanjaya, Derry. 2014. Bila Si Kecil Bermain Gadge: Panduan bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget. Google Books.

Fadilah, R.(2015).Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget.Yogyakarta: UGM