

DAFTAR PUSTAKA

- Arijanto, Agus. (2010). *Dosa-Dosa Orangtua Terhadap Anak Dalam Hal Finansial*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik edisi revisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asra, Abuzar., dkk. (2014). *Metode Penelitian Survei*. Bogor: In Media.
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Purwokerto: CV. Pena Persada.
- Bppauddikmasntt.kemendikbud.go.id, 2020, *Pemanfaatan Gadget Dalam Mendukung BDR (Belajar Dari Rumah) di Masa Pandemi Covid-19*, <http://bppauddikmasntt.kemendikbud.go.id/index.php/11-artikel/183-pemanfaatan-gadget-dalam-mendukung-bdr-belajar-dari-rumah-dimasa-pandemi-covid-19> (diakses pada 16 Agustus 2021, pukul. 14.12)
- Chusna, Puji Asmaul.. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, Jurnal Volume 17 No. 2.
- Chris Matyszczky, 2014, *Kids Plays With Gadget More Than Toys, Study Says*, <https://www.cnet.com/news/kids-play-with-gadgets-more-than-toys-study-says/> (diakses pada 16 Agustus 2021, pukul. 19.02)
- Daeng, Intan T.M., N.N Mewengkang. (2017). *Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado*, Jurnal Volume 6 No.1.
- Darmiyati Zuchdi. (1995). *Pembentukan Sikap*, Cakrawala Pendidikan Nomor 3, Tahun XIV.
- Dhende, Tejashree Ramesh. (2019). *The Impact of Using Gadgets on Children's Psychology*, International Journal of Applied Research; 5(8): 157-160.
- Duli, Nikolaus. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

- Durden, Felicia, (2021) *A parents Guide to Virtual Learning*. Canada: Marquis Book Prinitng
- Jary Simon, techadvisor.com, 2020, *How much screen time is healthy for children* <https://www.techadvisor.com/feature/digital-home/how-much-screen-time-for-kids-3520917/> (diakses pada 16 Agustus 2021, pukul. 14.43)
- Jaya, Indra. (2019). *Penerapan Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Jhangiani, Rajiv., Hammand Tarry., *Exploring Attitudes*, <https://opentextbc.ca/socialpsychology/chapter/exploring-attitudes/> (diakses pada 13 Maret 2021, pukul 15.16)
- Kebudayaan, Kementerian Pendidikan. *Daftar Satuan Pendidikan (Sekolah)*. <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/index11.php?level=3&kode=026508&id=5> diakses pada 28 November 2020, pukul 14.23
- Kemenppa.go.id. (2020). *Berantas Perdagangan Orang dengan Modus Eksploitasi Sosial di Media Daring, Kemen PPPA:Kenali Modusnya dan Pahami Perkembangan Teknologi*, <https://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/read/29/2812/berantas-perdagangan-orang-dengan-modus-eksploitasi-seksual-di-media-daring-kemen-pppa-kenali-modusnya-dan-pahami-perkembangan-teknologi>) diakses pada 2 Januari 2020, pukul. 19.09
- Komala. (2017) *Stimulasi Melejitkan Potensi, Minat dan Bakat Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Volume 03 No. 2.
- Komaruddin Hidayat. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, cetakan ke-3. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Kristanto, Vigih Hery. (2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lani, Tiara., Pudji Lestari., Eka Misbahatul. (2019). *Sikap Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak*, Vol. 10 No. 3.
- Marliyah, Lina. (2004). *Jurnal Provitae Volume 1 No.1*. Jakarta:Fakultas Psikologi UNTAR.

- Merriam-Webster dictionary, *definition of parent*, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/parent>, (diakses pada 13 Maret 2021, pukul 21.03)
- Munawar., Amsal Amri. (2018). *Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi dan Perubahan Perilaku Anak Usia Dini di Gampong Rumpet Kecamatan Kreung Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar*, Volume 3, Nomor 3..
- Nuhla, Azka Sri Sularti., Dewanti Handayani., Ali Formen., Yuli Kurniawati Sugiyono Pranoto. (2018). *Exploring Parents' Experience in Guiding Their Children While Using Gadget at Home*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 249.
- Oktariyana., Oktariyani. (2019) *Pembelajaran Gerak Dasar Senam Irama Berbasis Multimedia*. Lampung: Gre Publishing.
- Oliveira, Au-Yong. M., Gonçalves, R., Martins, J., Branco, F. (2018). *The social impact of technology on millennials and consequences for higher education and leadership*. *Telematics Inform.*
- PAI, Tim Dosen. (2016). *Bunga Rampai Penelitian dalam Pendidikan Agama Islam* Yogyakarta: Deepublish.
- Payadnya, I Putu Ade Andre., dkk. (2020). *Implementasi Strategi Pembelajaran What-If*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Pebriana, Putri Hana. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 1 Issue 1.
- Pupu Saeful Rahmat. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Scopindo.
- Rukajat, Ajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* Jakarta: Grfindo persada.
- Sapardi, Vivi Syofia. (2018). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia*. Vol. XII Jilid II No.80.
- Sarwono, Jonathan. (2015). *Pintar Menulis Karangan Ilmiah*. Jakarta: Andi Publisher.
- Sihura, Felisitas. (2018). *The Role of Parents "Generation of Z" to the Early Children in the Using of Gadget*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*", *Jurnal* Volume 249.

- Smeets, Jeroen. (2001). *Perception and action are inseparable*. Netherlands: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sobur, A. (2003). *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sudargo, Toto. (2018). *Defisiensi Yodium, Zat Besi dan Kecerdasan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sudarsono, Andi., Yudi Suharsono. (2016). *Hubungan Persepsi Terhadap Kesehatan dengan Kesadaran (Mindfulness) Menyetor Sampah Anggota Klinik Asuransi Sampah di Indonesia Medika*. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, Vol. 04, No.01.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarno. (2008). *Adab Anak Berbakti pada Orang Tua*. Semarang: Sindur Press.
- Sunaryo. (2004) *Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Sunyoto, Danang. (2009). *Analisis Regresi dan Uji Hipotesis*. Yogyakarta: MedPress.
- Sutrisman, Dudih. (2019). *Pendidikan Politik, Persepsi, Kepemimpinan dan Mahasiswa*. Bogor: Guepedia.
- Tanya K. Altman. (2008) *Attitude: Concept Analysis*, Volume 43, No. 3.
- Teknologi.id. (2018). *Jumlah Pengguna Smartphone di Seluruh Dunia dari 2014-2020*, (<https://teknologi.id/insight/jumlah-pengguna-smartphone-di-seluruh-dunia-dari-2014-2020/>) diakses pada 23 November 2020, pkl 16.34
- Tjandra, Sugiarto Happy. (2004). *Motiv-8 Koleksi Motivasi Untuk Karier dan Kehidupan yang Lebih Baik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Viandari, Kadek Dwinita., Kadek Pande Ary Susilawati. (2019). *Peran Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah*, *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol.6, No.1.
- Walgito, Bimo. (2010). *Bimbingan dan Konseling (Studi dan Karir)*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.
- Warisyah, Yusmi. (2015). *Pentingnya "Pendampingan Dialogis" Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*, FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Widiawati. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.

Widya Rika, dkk. (2020). *Holistik Parenting Pengasuhan dan Karakter Anak dalam Islam*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

Widya, Rika. (2020). *Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah*, Vol. 13 No.1.

WJS. Purwo Darminto. (1982). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Yusuf, Muri. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan* Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

