

DAFTAR PUSTAKA

2002, UU RI No 23 Tahun. *Tentang Perlindungan Anak*. Jakarta: Kementrian Pemberdayaan Perempuan RI dan Departemen Sosial RI, 2003.

Abdul, M, and N Wayan. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Agresivitas Pada Komunitas Gaming Surabaya*. Volume 4 No 3, 2017.

Adib, Fauzan, and Santoso. *Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dengan Displin Kerja Guru*. Volume 1 No 1, 2016.

Akhirin. *Pengembangan Potensi Anak Perspektif Pendidikan Islam*. *Jurnal Tarbawi* Volume 12 No 02, 2015.

Al-Hinduan, Vivi. *Sudahkah Putra-Putri Kita Merdeka Dari Gadget*. 2015.
<https://www.kompasiana.com/vivial-hinduan/55d1aef4537b616709919540/sudahkah-putra-putri-kita-merdeka-dari-gadget> (accessed Januari 20, 2019).

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta: Rineka Cipta, 2014.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.

Bahrudin, and Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar dan Pembelajaran*.
Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Group, 2015.

Chusna, Puji Asmaul. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan
Karakter Anak*. Volume 17 No 2, 2017.

Daeng, Intan T.M, and N.N Mewengkang. *Penggunaan Smartphone Dalam
Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat
Manado*. Volume 6 No 1, 2017.

Dewandari, Saptarini. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online
Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuruan
Kabupaten Wonosobo*. Sripsi. 2013.

Dimyati, and Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta,
2015.

Elfiandi. *Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini*. Volume 08 No 1,
2016.

Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif* . Jakarta:
PT Raja Grafindo Persada, 2008.

Fitriyani. *Anak Kecanduan Gadget Hingga Membenturkan Kepala Ke
Tembok*. 2018. <https://id-theasianparent->

com.cdn.ampproject.org/v/s/kasus-anak-kecanduan-gadget (accessed Januari 22, 2019).

Gasong, Dina. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

Gifary, Sharen, and Iis Kurnia N. *Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi*. Volume 14 No 2, 2015.

Hakim, Thursam. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Niaga Swadaya, 2010.

Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.

Hjorth, Larissa. *Games and Gaming an Introduction To New Media*. New York: BERG, 2011.

Jorgensen, J Rikke. *Framing The Net The Internet and Human Right*. UK: Edwar Edgar Publishing Limited, Inc, 2013.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2008.

Komala. *Stimulasi Melejitkan Potensi, Minat dan Bakat Pada Anak Usia Dini*. Volume 03 No. 3, 2017.

Novitasari, Wahyu, and Nurul Khotimah. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Volume 05 No 03, 2016.

Nurhasanah, Siti. *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*.

Volume 1 No 1, 2016.

Pratiwi, Novalia. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gawai Gadget (Gadget)*

Terhadap Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun . Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2017.

Pribadi, Benny A. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta:

KENCANA, 2017.

Rahmayani, Indah. *Kominfo*. 2015.

https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media (accessed Januari 20, 2019).

Restian, Arina. *Psikologi Pendidikan (Teori & Aplikasi)*. Malang: UMM Press,

2015.

Riduwan. *Dasar-dasar Statistika* . Bandung: Alfabeta, 2012.

Riduwan, and Sunarto. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan,*

Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis . Bandung: Alfabeta, 2015.

Rizal, Yuswardi, and M Fajri. *Time Management of Competency Based*

Curriculum Student at Faculty of Nursing of Syiah Kuala University.

Volume 8 No 3, 2016.

Rohani, Ahmad. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

Rozalia, Maya Ferdiana. *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Volume 5 No 2, 2017.

Saputri, Kurnia Fatma. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Jejaring Sosial Terhadap Kecerdasan Sosial Siswa Kelas Tinggi SD Negeri Gedongkiwo Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.

Setia, Unoviana Kartika. *Ikuti Batasan Waktu Main Gadget Sesuai Usia*. 2016. <https://m-liputan6-com.cdn.ampproject.org/> (accessed Maret 3, 2019).

Siregar, Eveline, and Hartini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2010.

Subana. *Statistika Pendidikan*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2015.

Sudjana. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito, 1996.

Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005.

Sugiyono. *Media Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Sukandarrumidi. *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gajah Mada University PRESS, 2012.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.

Supardi. *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian*. Jakarta: Ufuk Publishing House, 2012.

Suprpto. *Metodologi Penelitian Ilmu Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: CAPS, 2013.

Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2010.

Teknologi.id. *Jumlah Pengguna Smartphone di Seluruh Dunia dari 2014-2020*. 2018. <https://teknologi.id/insight/jumlah-pengguna-smartphone-di-seluruh-dunia-dari-2014-2020/> (accessed Maret 6, 2019).

Thobroni. *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Praktik)*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.

Viva, Team. *Survei : 50% Bocah Zaman Sekarang Kecanduan Gadget*. 2015. <https://m-viva-co-id.cdn.ampproject.org/v/s/m.viva.co.id/amp/digital/digilife/survei-50->

persen-bocah-zaman-sekarang-kecanduan-gadget (accessed Januari 20, 2019).

Wikipedia. 2016. <https://en.wikipedia.org/wiki/Gadget.html> (accessed Januari 20, 2019).

Yusuf, Syamsul. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.

Zaman, Saeful, and Audriani Libertina. *Membuat Anak Rajin Belajar Itu Gampang!* Jakarta: Transmedia Pustaka , 2012.

