

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriana Dian. (2017). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Oada Anak* (2nd ed.).
- Agung & Yuesti. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*.
- Alia & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*,.
- Depkes RI. (2014). *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 5*. p441-448.
- Hardani et al. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Yogyakarta : CV. Pustaka Ilmu Group). 401.
- Jendra, B. (2019). Pengaruh media puzzle terhadap fokus perhatian anak autisme kelas IV di slb citra mulia mandiri yogyakarta. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 8(8), 838–848.
- Kemendes RI. (2016). *Pedoman pelaksanaan stimulasi, deteksi, dan intervensi tumbuh kembang anak*.
- Khasanah. (2020). Pola Asuh Ayah dalam Perilaku Profesional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 909–922.
- Madiani. (2018). *Pengaruh Terapi Mendongeng Terhadap Kemampuan Personal Sosial Usia Pra Sekolah di TK Al-Aamiin Toko Lima Muara Babak Kecamatan Muara Babak*.
- Mansur, A. R. (2019). *Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah*. 1(2).
- Nur'aini, R. D. (2020). Penerapan Metode Studi Kasus Yin Dalam Penelitian Arsitektur Dan Perilaku. *INERSIA: LNformasi Dan Ekspose Hasil Riset Teknik Sipil Dan Arsitektur*, 16(1), 92–104.
- Nursalam. (2020). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1).
- Nurul Fadhillah. (2014). *Meningkatnya Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mewarnai Di Kelompok B Kklkmd Sedyo Rukun Bimbanglipuro Bantul*.
- Oktaviana, R., & Vinanditha, C. (2023). Psikoedukasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Fokus Perhatian Anak Autis Kelas I Slb Autis Harapan Mandiri Palembang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(3), 2595–2601.  
<https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/1578>
- Oktaviyani, R. D., & Suri, O. I. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Kesehatan*,

10(2), 112.

- 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.
- Pratama, M. R., & Sudirman, N. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini *The Effect Of Gadgets On Early Children's Development*. 3(5), 136–143.
- Rachmawati. (2016). Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Kanak-kanak. *Modul1 PAUD*.
- S Maria, Y. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Slime Terhadap Respon Biologis, Psikologi, Dan Perilaku Makan Pada Anak Preschool Yang Menjalani Hospitalisasi Di Ruang Dahlia RSUD Mgr. Gabriel Manek, Svd Atambua. In *Ir-Perpustakaan Universitas Airlangga*.
- Santoso. (2014). *Jenis-Jenis Perilaku Kecanduan*.
- Sari, T.P & Mistalina, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Pengasuhan mencegah dan menghadapi anak yang Kecanduan Gadget. *Profesi*, 13, 2.
- Septi Anggraeni. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68.
- Seri Rezki Fauziah. (2019). *Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara*.
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Siron, Y., Nurrahma, I. F., & Salsabila, A. (2021). *PERBEDAAN KECENDERUNGAN ADIKSI GADGET SISWA SEKOLAH DASAR DITINJAU DARI JENIS KELAMIN*. 19, 65–78.
- Smart Aqila. (2014). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*.
- Soetjipto, H. P. (2014). Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet. *Jurnal Psikologi*, 32(2), 74–91.
- Sriwulansa. (2016). *Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Prasekolah*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Sujianti. (2018). *Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap*.

- Susanti, K. D., Suhariati, H. I., & Wijaya, A. (2021). Pengaruh terapi bermain flashcard terhadap perkembangan anak usia pra sekolah. *Jurnal Keperawatan*, 18(2), 63–71. <https://doi.org/10.35874/jkp.v18i2.820>
- Tasril, V., Rizka, A., & Murni, S. D. (2022). Identifikasi Kecanduan Gadget Pada Anak dengan Menerapkan Metode Fuzzy Logic Sugeno. 6(November), 831–837. <https://doi.org/10.30865/komik.v6i1.5810>
- Timothy J. Legg. (2019). *Latih Meningkatkan Konsentrasi*.
- Wahyuningsih. (2018). *Perubahan Fisik Secara Adaptasinya Pada Masa Nifas dan Menyusui*.
- World Health Organization (WHO). (n.d.). *Batasan Waktu Anak Bermain Gadget*. <https://id.theasianparent.com/batasan-waktu-anak-main-gadget>
- Wulansari. (2017). *Didiklah Anak Sesuai zamannya: Mengoptimalkan Potensi Anak di Era Digital*.
- Zulfahmi, Z., Putriana, D., & Haq, A. F. (2022). Upaya Orang tua dalam Pengasuhan mencegah dan menghadapi anak yang Kecanduan Gadget. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, 2(1), 21–30. <https://doi.org/10.52436/1.jishi.35>