

DAFTAR PUSTAKA

1. Patricia Wong Dona. Buku Ajar Keperawatan Pediatric. Jakarta: EGC; 2009.
2. Iswidharmanjaya D. Bila Si Kecil Bermain Gadget. Yogyakarta: B Agency; 2014.
3. Ptricisa P, Perry AG. Fundamental of Nursing. Mosby Elsevier Inc. 2009;1(7).
4. Ameliola SND. Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. Universitas Brawijaya Malang. 2013.
5. SPM dRS. Dampak Gadget bagi Kesehatan Mata: www. Riaupos.co; 2018 [cited 2018 13-7-2018].
6. Blindness and Visual Impairment [Internet]. 2017 [cited 18 juli 2018].
7. Unantene u. mobile device usage among young kids a southeast asia asia study. 2014;1:135.
8. Perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet [Internet]. kominfo. 2014 [cited 20 januari 2018].
9. Anies A. kedokteran okupasi. yogyakarta: ar-ruzz media; 2014.
10. The impacct of technology on child sensory and motor development [Internet]. 2013 [cited 10 march 2017].
11. Sarah s. penggunaan gadget aktifitas fisik, asupan, dan kaitanya dengan overweight pada siswa SD Marsudirini matraman. kesmas. 2013.
12. Imron r. hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah jurnal keperawatan. 2017;8(2):148-54.
13. Schumater rj, zukerman. mobile and interactive media use by young children the good, and the bad unknown. pediatrics. 2015;1:135.
14. Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana dan Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Agam. laporan tahunan. Lubuk Basung: Pemerintah Daerah Kabupaten Agam; 2017.
15. Dinas Pendidikan Kabupaten Agam. Data Murid TK di Kecamatan Ampek Nagari. Lubuk Basaung: Dinas Pendidikan Kabupaten Agam, ; 2017.
16. R H. Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Bandung: Refika Aditama; 2016.

17. Soetjiningsih RG. Tumbuh Kembang Anak. Jakarta: EGC; 2015.
18. VR fMB. Buku Ajar Keperawatan Keluarga Riset Teori dan Praktek. Jakarta: EGC; 2010.
19. D A. Psikologi Perkembangan Anak. Yogyakarta: Pustaka Larasati; 2014.
20. Mulyasa. Manajemen PAUD. Bandung: Remaja Rosdakarya; 2012.
21. Trinika Y. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Immanuel. Universitas Tanjung Pura Pontianak. 2015.
22. Agung YNE, Rahayu UP. Penerapan Sistem Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Puzzle dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha. 2014;2(1).
23. Widiawati ISH, Edy. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak. Universitas Budi Luhur Jakarta. 2014.
24. DKK M. Hubungan Penggunaan Gadget dengan tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri Manado. Ejournal Keperawatan. 2015;3(2).
25. Santosa ET. Raising Children in Digital Era. Jakarta: Elex Media Komputindo; 2015.
26. Oneto E, Sugiarto Y. Antigaptek internet. Jakarta: Kawan Pustaka; 2009.
27. Uhls YT. Media Moms and Digital Dads. Solo: Metagraf; 2015.
28. Wijarnako J. Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital. Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia; 2016.
29. Jonathan J. Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak. Surabaya2015.
30. Yuliandi K, Artanto DA. Internet Untuk Anak Tercinta. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia; 2011.
31. Sukidin DRW, S RN. Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. 2014.
32. Rohmah U. Gadget dan Perkembangan Anak Usia Dini. IAIN Ponorogo. 2018;1:417-30.
33. Sugiyono. Memahami Penulisan Kualitatif. Bandung: Alfabeta; 2010.

34. Dewi ASA. *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*. 2013.
35. Setianingsih S, Ardani AW, Khayati FN. Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan dan Hiperaktifitas. *Gaster*. 2018;16(2):191-204.
36. Fahriantini E. Peranan Orang Tua dalam Pengawasan Anak pada Penggunaan Blackberry Mesenger di Al Axhar Syifa Budi Samarinda. *Ilmu Komunikasi*. 2016;4:44-55.
37. Alia T. Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *Universitas Pelita Harapan*. 2018;14:65-75.
38. Pratama BB. *Pengembangan Permainan Anak dengan Konsep Interaktif Playgroup*. Bandung: Institut Teknologi Bandung; 2013.
39. Soerjono S. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers; 2012.
40. Subitha S. *Pengaruh Komputer terhadap Kesehatan Mata*. Jakarta: Universitas Guna Dharma; 2013.

