

DAFTAR PUSTAKA

- A. M. Rudolph, C. D. Rudolph. & Hoffman, J. I. E. (2006). *Buku Ajar Pedriatri Rudolph*, Ed.20, Vol.1. Jakarta: EGC.
- Adiputra, I. M. S., Pinatih. G. N. I., & Sutarga. I. M. (2015). Faktor Resiko Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) Pada Anak di Denpasar. *Public Health and preventive Medicine Archive*, 3 (1). Tersedia dalam : <http://ojs.unud.ac.id/index.php/phpma/article/view/16671/10945> [Diakses 09 Februari 2017].
- Ain, N. R. (2015). Mengembangkan kretivitas Guru Dalam Proses pembelajaran Di Kelas Melalui Pemanfaatan Gadget. *Prosiding Seminar nasional Pendidikan*. Yogyakarta. ISSN.2476-9096. Tersedia dalam : <http://semnas.fkip.umpo.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/052-Risa-Nurul-Ain.pdf> [Diakses 09 Februari 2017].
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda . *eJournal Ilmu Komunikasi*, 4 (3). ISSN 2502-597X. Tersedia dalam : [http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/08/JURNAL%20RIKA%20AGUSTINA%20AMANDA%20\(08-23-16-02-34-48\).pdf](http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/08/JURNAL%20RIKA%20AGUSTINA%20AMANDA%20(08-23-16-02-34-48).pdf) [09 Februari 2017].
- Apriastuti, D. A. (2013). Analisis Tingkat Pendidikan Dan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Anak Usia 48 – 60 Bulan. *Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 4 (1) Juni. ISSN: 2087-6874. Tersedia dalam: <http://ojs.akbidylpp.ac.id/index.php/Prada/article/view/28/26>. [08 Agustus 2017].
- Ariani, & Yosoprawoto, M. (2012). Usia Anak dan Pendidikan Ibu sebagai Faktor Risiko Gangguan Perkembangan Anak. *Jurnal Kedokteran Brawijaya*, 27 (2) Agustus. ISSN: 2338-0772. Tersedia dalam: <http://jkb.ub.ac.id/index.php/jkb/article/view/116/116>. [06 Agustus 2017].
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktik (rev. ed)*. Jakarta: Rineck Citra.
- Aturan anak pakai gadget. (2015). *Parenting indonesia*. Tersedia dalam: <http://www.parenting.co.id/keluarga/aturan-anak-pakai-gadget> [Diakses 09 Februari 2017]
- Bhattacharyya, R. (2015). Addiction to Modern Gadgets and Technologies Across Generations. *Eastern Journal of Psychiatry*, 18 (2). <http://www.easternjpsychiatry.org/index.php/about/article/view/42/37> [Diakses 13 April 2017].
- Carman, S. & Kyle, T. (2015). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*, Ed.2, Vol.1. Ahli Bahasa: Yulianti. D. Jakarta: EGC.
- Centers for Disease Control and Prevention (CDC). (2016). *Facts About ADHD*. Tersedia dalam : <https://www.cdc.gov/ncbddd/adhd/facts.html> [Diakses 09 Februari 2017].

- Chairini, N. (2013). Faktor-faktor yang berhubungan dengan stres pengasuhan pada ibu dengan anak usia prasekolah di Posyandu Kemiri Muka. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Tersedia dalam: <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/24103/1/Nurul%20Chairini-fkik.pdf>. [04 Agustus 2017].
- CHDAA The National Resource on ADHD. (2015). Tersedia dalam <http://www.chadd.org/understanding-adhd/about-adhd/data-and-statistics/general-prevalence.aspx> [Diakses 09 Februari 2017].
- Departemen Kesehatan RI. (2010). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak Di Tingkat Pelayanan Kesehatan Dasar*. Jakarta.
- Dewanti, T. C., Triyono. & Widada. (2016). Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1 (3). ISSN: 2503-3417. Tersedia dalam : <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkbb/article/view/618/385> [Diakses 10 Februari 2017].
- Dewi, Ni. Pt. A.V., Manuba, I.B.S., & Wiarta,W. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (Nht) Berbantuan Media Mozaik Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B1 TK Ganesha Denpasar. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3 (1). Tersedia dalam : <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/4967/3750> [Diakses 15 Maret 2017].
- Dewi, R. C., Oktiwati, A. & Saputri, L. D. (2015). *Teori dan Konsep Tumbuh Kembang bayi, Toddler, Anak dan Usia Remaja. Untuk Tenaga Kesehatan, Pelajar/Mahasiswa, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Fajriana, H. N.(2015). Tingkatkecanduan gadget di usia dini semakin mengkhawatirkan. *CNN Indonesia*. 4 November. Tersedia dalam <http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan/#>. [Diakses 21 Maret 2017].
- Frieden, T. R., & Rothwell, C. J. (2015). National Center for Health Statistics. *Health, United States: With Special Feature on Racial and Ethnic Health Disparities*. Tersedia dalam : [https://www.cdc.gov/nchs/data/15.pdf](https://www.cdc.gov/nchs/data/hus/15.pdf) [Diakses 09 Februari 2017].
- Gowthami, S & VenkataKrishnaKumar, S. (2016). Impact of Smartphone: A Pilot Study on Positive and Negative Effects. *Internasional Journal of Scientific Engineering and Applied Science*, 2 (3). ISSN: 2395-3470. Tersedia dalam : <http://ijseas.com/volume2/v2i3/ijseas20160353.pdf> [Diakses 10 Februari 2017].

- Gunawan, A. D. & Wibowo, M. (2016). Perancangan Interior “ Bambini ” Day Care Centre di Surabaya. *Jurnal Intra*, 4 (2). Tersedia dalam : <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/view/4610/4225> [14 Mater 2017].
- Gunawan, G., Fadlyana, E. & Rusmil, K. (2011) .Hubungan status gizi dan perkembangan anak usia 1-2 tahun. *Saripediatri*, 13 (2). ISSN : 2338-5030.Tersedia dalam : <https://saripediatri.org/index.php/sari-pediatri/article/view/471/409>. [08 September 2017].
- Gunawan, I. (2013). Perancangan Sistem Pakar Untuk Diagnosis Kerusakan Hardware Laptop. *Jurnal teknologi Informasi & Pendidikan*, 6. (2) September. ISSN : 2086–4981.
- Hanum, Nur. L. (2012). Pola Asuh Makan, Perkembangan Bahasa Dan Kognitif Pada Anak Balita *Stunted* Dan Normal Di Kelurahan Sumur Batu Bantar Gebang Bekasi. *Skripsi*. Institut Pertanian Bogor. Tersedia dalam: <http://repository.ipb.ac.id/bitstream/handle/123456789/59039/H12nlh.pdf?sequence=8&isAllowed=y> [Diakses 27 September 2017].
- Heavey, E. (2014). *Statistik Keperawatan Pendekatan Praktik*. Ahli Bahasa: Karyuni. E.P, Widiya. A. P. Jakarta: EGC.
- Hidayat, A. A. (2014). *Metode Penelitian keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika
- Indriyani, SAK., Soetjningsih, Ardjana, IGA. E. & Windiani, IGA. T. (2008). Prevalensi Dan Faktor-Faktor Risiko Gangguan Pemusatan Perhatian Anak Dan Hiperaktivitas Di Klinik Tumbuh Kembang RSUP Sanglah Denpasar. *Sari Pediatri*, 9 (5) Februari. ISSN: 2338-5030. Tersedia dalam: <https://saripediatri.org/index.php/sari-pediatri/article/view/717/652>. [04 Agustus 2017].
- Irianto, K. (2012). *Anatomi dan Fisiologi Untuk Mahasiswa*. Bandung: Alfabeta.
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Beranda Agency.
- Kaseger, K. A., Khosama, H. & Mahama, C. N. (2016). Gambaran gangguan pemusatan perhatian pada remaja gamers di Manado periode November 2014 – Desember 2014. *Jurnal e-Clinic (eCl)*, 4 (2). ISSN: 2337-5949. Tersedia dalam: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/eclinic/article/view/13923/13497>. [04 Agustus 2017].
- Kowalak, J. P. I., Mayer, B. & Welsh, W. (2012). *Buku Ajar Patofisiologi*. Ahli Bahasa: Hartono. A. Jakarta: EGC.
- Kuss, D. J. (2013). Internet Gaming Addiction: Current Perspectives. *Dovepress*, November. Doi: [org/10.2147/PRBM.S39476](https://doi.org/10.2147/PRBM.S39476). [03 September 2017].

- Lalusu, R., Kaunang, T. M. D. & Kandou, L. F. J. (2014). Hubungan Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas Dengan Prestasi Belajar Pada Anak Sd Kelas 1 Di Kecamatan Wenang Kota Manado. *Jurnal e-Clinic (eCl)*, 2 (1) Maret. ISSN : 2337-5949. Tersedia dalam : <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/eclinic/article/view/4080/3596>. [Diakses 3 Agustus 2017].
- Mami & Margiyati. (2013). *Pengantar Psikologi Kebidanan (Buku Ajar Psikologi Kebidanan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marcdante, K. J., Behrman, R. E., Jenson, H. B., & Kliegman, R. M. (2014). *Nelson Ilmu Kesehatan Anak Esensial*, Ed. 6. Singapura: Elsevier.
- Murtaza, S. A. (2017). Digital Heroin- The I Mpaact Of Digital Gadgets On Developing Minds- An Empirical Study On Growing Children Of Lahore. *Conference Proceedings International Conference on Management, Business & Technology*. Tersedia dalam: <http://icmbt.uet.edu.pk/wp-content/uploads/2017/07/Conference-Pocceedings-ICMBT-2017-IBMUET.pdf#page=326>. [06 Agustus 2017].
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodeologi Penelitian Kesehatan* (rev. ed). Jakarta: Rineka Cipta.
- Novitasari, W & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5 – 6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5 (3). ISSN:2302 - 7363. Tersedia dalam : <https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiUgqimpvbTAhWJvY8KHQ78AsQQFggNMAA&url=http%3A%2F%2Fjurnal.mahasiswa.unesa.ac.id%2Farticle%2F21231%2F19%2Farticle.pdf&usg=AFQjCNGOiTJFCyDqHC1veZThv1Ow0FbgAA> [Diakses 09 Februari 2017].
- Nurjanah, N. (2015). Pengaruh Penkes Stimulasi Perkembangan Anak Terhadap Pengetahuan dan Sikap Orang Tua di Rumah Bintang Islamic Pre School. *Jurnal Ilmu Keperawatan*, 3 (2) September. ISSN: 2338-7246. Tersedia dalam : <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jk/article/view/178/145> [14 Maret 2017].
- Nurmasari, A. (2016). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara dan Bahasa Pada Balita Di Kelurahan Tambakrejo Surabaya. *Skripsi*. Universitas Erlangga Surabaya. Tersedia dalam: <http://repository.unair.ac.id/54134/13/FK.%20BID.%2023-16%20Nur%20h-min.pdf> [Diakses 27 September 2017].
- Nursalam. (2011). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu keperawatan: Pedoman Skripsi, Tesis dan Instrumen Penelitian Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- O'Brien, P. G., Ballard, K. A. & Kennedy, W. Z. (2014). *Keperawatan Kesehatan Jiwa Psikiatrik: Teori & Praktik*. Ahli Bahasa: Subekti. N. B., Tampubolon. A. O., Widiarti. D. & Yudha. E. K. Jakarta: EGC.

- Palupi, Y. (2015). Digital parenting Sebagai Wahana Terapi Untuk Menyeimbangkan Dunia Digital Dengan Dunia Nyata Bagi Anak. *Seminar Nasional Universitas PGRI Yogyakarta*. Universitas PGRI Yogyakarta. Tersedia dalam : http://repository.upy.ac.id/373/1/FK8_Yulia%20Palupi%20FIX%2047-50.pdf [diakses 14 Februari 2017].
- Paturel, A. (2014). Game Theory How Do Video Games Affect The Developing Brains Of Children And Teens. *NeurologyNow*. Tersedia dalam : http://journals.lww.com/neurologynow/Fulltext/2014/10030/Game_Theory__How_do_video_games_affect_the.17.asp [09 Mei 2017].
- Potter, P. A., & Perry, A. G. (2009). *Fundamental Keperawatan*, Buku 1, Ed. 7. Ahli Bahasa: Ferderika. A. Jakarta: Salemba Medika.
- Pradana, S. B., Dharmmika, S. & Wati, Y. R. (2016). Hubungan Kelahiran Prematur dengan Kejadian Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder (ADHD). *Prosiding Pendidikan Dokter*, 3 (3). ISSN: 2460-657X. Tersedia dalam : <http://karyailmiah.unisba.ac.id/index.php/dokter/article/view/4663/pdf> [Diakses 13 Februari 2017].
- Putri, J. (2013). Perancangan Komunikasi Visual Untuk Mendukung Kampanye Sosial "Waktu Keluarga". *Tesis*. Universitas Bina Nusantara Jakarta. Tersedia dalam : http://library.binus.ac.id/Collections/ethesis_detail.aspx?ethesisid=2013-2-01777-DS [Diakses 10 Februari 2017].
- Ratnasari, N. D., Dundu, A. E. & Kaunang, T. M. D. (2016). Komorbiditas Pada Anak Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) Pada 20 Sekolah Dasar di Kota Manado. *Jurnal e-clinic*, 4 (1). Tersedia dalam : <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/eclinic/article/view/11009/10598> [Diakses 09 Februari 2017].
- Reza, M., Adnyana, I. S., Soetjningsih. & Widiani, I. G. A. T. (2016). Masalah Adiksi Game Online Pada Anak. *CDK-239*, 43 (4). Tersedia dalam : <http://www.cdkjournal.com/index.php/CDK/article/view/44/41> [Diakses 13 Februari 2017].
- Riadi, Y. (2015). Tahun Ini Pengguna Smartphone di Indonesia Mencapai 55 Juta. *Seluler.ID*. 21 September. Tersedia dalam : <http://selular.id/news/2015/09/tahun-ini-pengguna-smartphone-di-indonesia-mencapai-55-juta/> [Diakses 09 Februari 2017].
- Rusilanti., Dahlia, M., & Yulianti, Y. (2015). *Gizi dan Kesehatan Anak Prasekolah*. Bandung: ROSDA.
- S, Jonathan.V., W. H. Prayanto. & Yudani, H. D. (2015). Perencanaan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, Universitas Kristen Petra, 1 (6). Tersedia dalam : <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3173/2864> [09 Februari 2017].

- Santoso, L. E.C., Bramantijo. & Sutanto, R. P. (2013). Perancangan Kampanye Sosial Bagi Orang Tua Tentang Bahaya *Tablet PC* Bagi Anak Usia 2 Tahun Ke Bawah. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*. Surabaya 1(2). Tersedia dalam : <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/533/467> [Diakses 10 Februari 2017].
- Scanlon, V. C. & Sander, T. (2007). *Buku Ajar Anatomi dan Fisiologi*, Ed. 3. Ahli Bahasa: Prasertyo. F. X. A. Jakarta: EGC.
- Setiawan, A & Haryanto, A. T. (2014). Gadget Bisa Mengancam Anak-Anak. *Vivanews*. 23 November. Tersedia dalam : <http://m.viva.co.id/berita/fokus/561294-gadget-bisa-mengancam-anak-anak>. [Diakses 14 Februari 2017].
- Sherwood, L. (2016). *Fisiologi Manusia Dari Sel Ke Sistem*, Ed. 8. Ahli Bahasa: Pendit. B. U. Jakarta: EGC.
- Siagian, P., Ambarsari, N., & Puspitasari, W. (2015). Membangun Game Mobile Sebagai Assistive Technology Untuk Membantu Meningkatkan Fokus Pada Anak Penderita Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd) Dengan Metode Agile Development. *e-Proceeding of Engineering*, 2 (2) Agustus. ISSN : 2355-9365. Tersedia dalam : <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/102564/membangun-game-mobile-sebagai-assistive-technology-untuk-membantu-meningkatkan-fokus-pada-anak-penderita-attention-deficit-hyperactivity-disorder-adhd-dengan-metode-agile-development.html>. [Diakses 3 Agustus 2017].
- Silverthorn, D. U. (2014). *Fisiologi Manusia Sebuah Pendekatan Terintegrasi*, Ed. 6. Ahli Bahasa: Staf Pengajar Departemen fisiologi Kedokteran FKUI. Jakarta: EGC.
- Siswanto, H. (2014). Permasalahan Pendidikan Dasar dan Pendidikan Anak Usia Dini. *Cendekia*, 8 (2) Oktober. ISSN: 2407-8557. Tersedia dalam : <http://cendekia.pusatbahasa.or.id/index.php/cendekia/article/view/59/66> [14 Maret 2017].
- Soetjningsih. (2015). *Tumbuh Kembang Anak*, Ed.2. Jakarta: EGC
- Sousa, A. D. (2011). Video Game Usage And Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd) Symptoms In Adolescents. *Indian Journal of Private Psychiatry*, 5 (1) April. Tersedia dalam: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/37430974/IJPP-_April-2011.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1502816158&Signature=2P7iSfxK%2FIht5O7XhBhZkvhbqWU%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DFOCUS_ISSUES_IN_PSYCHIATRIC_EPIDEMIOLOGY.pdf#page=56. [06 Agustus 2017].
- Stuart, G. W. (2016). *Prinsip dan Praktik Keperawatan Kesehatan Jiwa Stuart*, Buku 1. Editor Edisi Indonesia: Keliat. B. A & Pasaribu. J. Singapura: Elsevier.

- Suana & Firdaus. (2014). Pola Asuh Orangtua Akan Meningkatkan Adaptasi Sosial Anak Prasekolah di RA Muslimat NU 202 Assa'adah Sukowati Bungah Gresik. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 7 (2) Agustus. Tersedia dalam : <http://journal.unusa.ac.id/index.php/jhs/article/view/127/115> [14 Maret 2017].
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulemba, D. S., Kaunang, T. M. D. & Dundu, A. E. (2016). Deteksi Dini Dan Interaksi Anak Gangguan Pemusatan Perhatian Hiperaktivitas Dengan Orang Tua dan Saudara Kandung pada 20 sekolah dasar Kota Manado. *Jurnal e-Clinic (eCl)*, 4 (2). ISSN: 2337-5949. Tersedia dalam: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/eclinic/article/view/12661/12260>. [05 Agustus 2017]
- Surjaweni, W. V. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Susanto, B. D., & Sengkey, L. S. (2016). Diagnosis dan Penanganan Rehabilitasi Medik Pada Anak dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder. *Jurnal Biomedik*, 8 (3). Tersedia dalam: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/biomedik/article/view/14150/13724> [09 Februari 2017].
- Syaifuddin. (2016). *Ilmu Biomedik Dasar Untuk Mahasiswa Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Tanoyo, D. P. (2013). Diagnosis dan Tatalaksana Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder. *E-jurnal Medika Udayana*, 2 (7). ISSN: 2303-1395. Tersedia dalam : <http://ojs.unud.ac.id/index.php/eum/article/view/5811/4374> [13 Februari 2017].
- Tarver, J., Daley, D., & Sayal, K. (2014). Attention-Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD): An Update Review of The Essential Facts. *Chil: Care, Health and Development*. Doi: 10.1111/cch.12139. [Diakses 10 Februari 2017].
- Tong, L., Xiong., X. & Tan, H. (2016). Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder and Lifestyle-Related Behaviors in Children. *PLoS ONE*, September. Doi: 10.1371/journal.pone.0163434. [10 Februari 2017].
- Trinika, Y., Nurfianti, A. & Irsan , A. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3- 6 Tahun) Di Tk Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *PRONES*, 3 (1). Tersedia dalam: <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatanFK/article/view/11001/10480> [Diakses 27 September 2017].
- Tufail, M. W., Khan, R. & Saleem, M. (2015). A Link Between Internet Addiction and Attention Deficit Hyperactivity Disorder Symptoms In Pakistani Undergraduates. *Jurnal Psikologi Malaysia*. ISSN-2289-8174. Tersedia dalam : <http://journalarticle.ukm.my/10071/1/166-584-1-PB.pdf> [10 Februari 2017].

- Wahyudi, J. (2014). Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Suatu Alternatif Dalam Menyelenggarakan Pelajaran Sejarah). *Sosio Didaktika*, 1(2). Jakarta. ISSN: 2442-9430. Tersedia dalam : <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/SOSIO-FITK/article/view/1262/1128> [Diakses 10 Februari 2017].
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya “Pentingnya Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. ISSN: 2476-9096. Tersedia dalam : <http://semnas.fkip.umpo.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/014-Yusmi-W.pdf> [Diakses 09 Februari 2017].
- Waugh, A. & Grant. A. (2011). *Ross and Wilson Anatomy and Physiology in Health and Illness 10th ed.* Nurachman. E & Angriani. R. *Dasar-Dasar Anatomi dan Fisiologi*. Jakarta: Salemba Medika.
- Widiawati, I., Edy. & Sugiman, H. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu Universitas Budi Luhur*. ISSN : 2087–0930.
- Wulandari, R., Ichsan. B. & Romadhon. Y. A. (2016). Perbedaan Perkembangan Sosial Anak Usia 3-6 Tahun Dengan Pendidikan Usia Dini dan Tanpa Pendidikan Usia Dini di Kecamatan Peterongan Jombang. *Biomedika*, 8 (1) Februari. ISSN: 2085-8345. Tersedia dalam : <http://journals.ums.ac.id/index.php/biomedika/article/view/2900/1819> [Diakses 14 Maret 2017].
- Y. R. Park. & C. Park. (2014). The Conceptual Model On Smart Phone Addiction Among Early Childhood. *International Journal of Social Science and Humanity*, 4 (2). Maret. Tersedia dalam : <http://www.ijssh.org/papers/336-A10048.pdf> [09 Mei 2017].
- Yusuf, A., Bahiyah, K. & J. IGA. W. (2009). Teka-Teki Silang Meningkatkan Perhatian Anak Adhd (Crossword Puzzle Increase Attention Of Children With Adhd). *Jurnal Ners*, 4 (2). ISSN : 2502-5791. Tersedia dalam : <http://e-journal.unair.ac.id/index.php/JNERS/article/view/5025/3267>. [03 Agustus 2017].