

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf, (2015). *Manajemen Komunikasi Korporasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Agisni, (2013). *Efek Media Massa Cetak Terhadap Prilaku Pemilih Dalam Pemilihan Kepala Daerah Kabupaten Tulang Bawang* . (Skripsi) Universitas Lampung
- Aisyah (2015). *Kasus Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Akdon, dan Riduwan (2009). *Aplikasi Statistika dan Metode Penelitian untuk Administrasi dan Manajemen*. Bandung: Dewa Ruci
- Arikunto, S (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asmaliyah. (2009). *Hubungan antara Persepsi Remaja Awal terhadap Pola Asuh Orang Tua Otoriter dengan Motivasi Berprestasi di SMP Negeri 13 Malang*. Skripsi (diterbitkan). Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Press.
- Cangara, Hafied.2002. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT Raja Grafindo: Jakarta
- Elizabeth B, Hurlock. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Fadilah, Ahmad 2014. Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Smp Negeri 66 Jakarta Selatan. Skripsi. Program Studi Ilmu Tarbiyah. FKIP. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta  
<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/1794/1/103037-AHMAD%20FADILAH-FITK.pdf>.  
Diakses pada tanggal 5 januari 2017
- Fajrin, O.R. (2015). Hubungan Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal IDEA Societa* vol/2 no.6
- Fauzi, Ahmad. (1997). *Psikologi Umum*, Bandung: Pustaka Setia

Almy Assyifa Fauziah, 2018

**PERSEPSI ORANGTUA TERHADAP PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Ferliana maria, M.Psi psi Royal Trauma, *Anak dan gadget yang penting aturan main*. Nakita
- Fraenkel, J Wallen, N. (1993). *How To Design and Evaluate Research in Education*. (2nd ed). New York : McGraw, Hill Inc
- Handayani, (2013). *Faktor-Faktor Penentu Keberhasilan Wirausaha*. (Skripsi) Fakultas Psikologi Universitas Negeri Semarang.
- Handrianto, P. (2013). *Dampak Smartphone*. Artikel: [http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id/artikel\\_detail-75305-KESEHATAN-Dampak%20Smart%20phone.html](http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATAN-Dampak%20Smart%20phone.html). Diakses pada tanggal 8 Agustus 2018
- Irawan, J. (2013). *Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau. Diakses tanggal 4 Januari 2017 dari [jurnal.uir.ac.id/index.php/JAN/article/download/422/359](http://jurnal.uir.ac.id/index.php/JAN/article/download/422/359)
- Irwanto. (2002). *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Prenhallindo
- Iswidharmanjaya, (2013) *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Surabaya Beranda Agency
- Jati dan Herawati, (2014). *Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dalam Menggunakan Gadget*. Diakses tanggal 1 Juni 2018 dari: <http://ejournal.UAJY.ac.id>jurnal>
- Kementrian Pendidikan & Kebudayaan , (2016) *Seri Pendidikan Orangtua. Pendidikan Anak di Era Digital Sahabat Keluarga*.
- Lestari, S. (2012). *Psikologi Keluarga*. Jakarta: KENCANA.
- Manumpil. B. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. *E-journal Keperawatan*, 2, 1-6
- Maulida, Hidayati. 2013. *Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013. FKIP Universitas Negeri Semarang.

Almy Assyifa Fauziah, 2018

**PERSEPSI ORANGTUA TERHADAP PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA DINI**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Morissan. (2012). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana
- Mulyana, (2000). *“Ilmu Komunikasi, Pengantar”* Bandung : Remaja Rosdakarya
- Nasution, Thamrin. (2005). *Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Nurrachmawati. (2014). *Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android pada Anak Usia Dini*. Makassar: Universitas Hasanuddin
- Pramudyawardani, B. (2015). *Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukatif Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun*. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi. Vol.1, No.1
- Purwanto. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Puspita Sari, Tria dan Mitsalia, Amy Asma. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah d TKIT AI- Mukmin Profesi.13.(2)  
<https://ejournal.sti.kespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124/111>. Diakses pada tanggal 27 juli 2018
- Puspita Sari, Tria dan Mitsalia, Amy Asma. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah d TKIT AI- Mukmin Profesi.13.(2)  
<https://ejournal.sti.kespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124/111>. Diakses pada tanggal 27 juli 2018
- Rakhmat, J. (2005). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Riset Kominfo dan Unicef Mengenai *Perilaku Anak dan Remaja Dalam menggunakan Internet* SIARAN PERS NO. 17/PIH/KOMINFO/2/2014 , (Jakarta 18 Februari 2014)
- Roobins, Stephen (2003). *Perilaku Organisasi. Jilid 1*. Jakarta: PT INDEKS Kelompok Gramedia
- Slameto, (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Almy Assyifa Fauziah, 2018

**PERSEPSI ORANGTUA TERHADAP PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA DINI**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sobur, A. (2003). *Psikologi Umum, Dalam Lintas Sejarah*. Bandung: Pustaka Setia
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsaputra, U. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Reflika Aditama
- Sunaryo (2004). *Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: EGC
- Sutrisno, J.2012.Sikap Konsumen terhadap Produk Countterfeit (Studi pada Perilaku Pembelian Gadget Mahasiswa). Tesis. Universitas Atma Jaya Yogyakarta <http://e-journal.uajy.ac.id/478/1/OMM01549.pdf> Diakses pada Agustus 2018
- Syakra, R. (2006). *Informatika Sosial Peluang dan Tantangan*. Bandung: LIPI.
- Taufik. (2013). *Asal Usul Gadget*. Merdeka.com, 15 April 2013. <http://www.merdeka.com/peristiwa/asal-usul-gadget.html>. Diakses pada tanggal 12 April 2014
- The Asian Parent Insights. 2014. Mobile Device Usage Among Young Kids. <https://s3-ap-southeast-1.amazonaws.com/tap-sgmedia/theAsianparent+Insights+Device+Usage+A+Southeast+Asia+Study+November+2014.pdf>. Diakses pada tanggal 27 juli 2018.
- Toha ,Miftah. 2003. *Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Walgito, B. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta C.V Andi Offset.
- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. *E-journal Keperawatan*, 6, 1-6