

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Alim. 2009. Permainan Mini Tenis untuk pembelajaran Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa di Sekolah Dasar. JPJI. Vol 6. No. 2. Nov 2009. Hlmn.82 (Online) journal.uny.ac.id, diakses 15 September 2019
- AbedaLhafiz Mobarak. 2013. *Obstacles face physical education at schools in Al Madenah Al Munawarah* - KSA. European Scientific Journal, 9 (13), 284-300.
- Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya
- Arifin. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi VI, Jakarta : PT Rineka Cipta
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2012. *Profile pengguna internet Indonesia 2012*. Jakarta: Author.
- Azwar, S. 2009. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Backer, E. 2010. *Using Smartphone and Facebook in A Major Assessment: The Student Experience*. E-Journal. Australia: University of Balla
- Barakati, P. D. 2013. Dampak Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (jurnal). Universitas Sam Ratulangi
- Chusna, P.J. 2017. Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak, *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17, 315 - 329
- Chusna. O,R. 2017. *Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi*

- Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta (Skripsi)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Choo, H.G., dkk. (2010). *Pathological Video Gaming Among Singaporean Youth. Annuals Academy of Medicine*.
- Cummiskey, M. 2011. There's an App for That Smartphone Use in Health and Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 82(8), 24-29.
- Delima, R., N.K. Arianti., dan B. Pramudyawardani. 2015. Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* 1 (1) : 4 – 8.
- Delima R, Arianti NK & Pramudyawardani B. 2015. Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal teknik informatika dan sistem informasi Vol.1 No.1*
- Departemen Pendidikan Nasional. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Depkes RI. 2009. *Profil Kesehatan Indonesia*. Jakarta: Departemen Republik Indonesia.
- Depdiknas. 2010. *Tes Kebugaran Jasmani untuk Anak*. Jakarta: Depdiknas.
- Faqih, A., & Hartati, S.C.Y .2017. Survei tingkat kebugaran jasmani siswa kelas iv dan v sekolah dasar segugus selatan kecamatan plumpang kabupaten tuban, *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5,385 – 390.
- Gunawan, M. A. A. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Gunawan Sudarmanto. 2005. *Analisis Regresi Linear Ganda dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu

- Garini. 2013. "GADGET" positif dan negatif. Diakses dari <http://belajarpsikologi.com/pengertian-interaksi-sosial> pada tanggal 25 Februari 2020 pukul 15.00 WIB.
- Griffiths, M., Kuss, D.J., Demetrovics, Z. Social Networking Addictions: an Overview of Preliminary Findings; 2014 diakses melalui https://www.researchgate.net/publication/260563460_Social_Networking_Addiction_An_Overview_of_Preliminary_Findings
- Hadi, Sutrisno. 1991. *Statistika Jilid 2*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hartono, Soetanto, dkk. 2013. *Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press
- Herawati, F. A. (2014). Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) dalam Menggunakan Gadget (Studi Deskriptif terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dengan Teknik Analisis Cluster berdasarkan Motivasi dan Perilaku, 1–16.
- Husdarta. 2010. *Sejarah dan filsafat olahraga*. Bandung: Alfabeta.
- Irianto, D.P. 2007. *Panduan Gizi Lengkap Keluarga dan Olahragawan*. Yogyakarta : Andi
- Ismail Ibnu Abu Bakar Khatab. 2015. *Dampak Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Kebugaran Jasmani Dan Motor Educability Para Siswa Sekolah Menengah Atas (Skripsi)*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Khasanah, Umi. 2017. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia 7-9 Tahun Terhadap Keberfungsian Sosial Di Srunggan Karang Tengah Imogiri Bantul (Skripsi)*. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Laili U, 2017. Influence Of Gadget On Social Personal Of Early Childhood. *Proceeding of Surabaya International Health Conference, Juli 13-14, 2017*
- Lutfiana, F. G. 2015. *Upaya Meningkatkan Partisipasi ...*, Fariza Ganif Lutfiana, FKIP UMP, 2015. 8–35.

- Mahardika, I Made Sriundy. 2014. *Evaluasi Pengajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Marius, P., & Anggoro, S. 2014. *Profile Pengguna Internet Indonesia 2014*. Jakarta : APJII
- Mulyani Sumantri & Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung:CV. Maulana.
- Nurdiani, G. Hubungan antara Loneliness dengan Smartphone Addiction. Jakarta: Universitas Mercubuana; 2015
- Siregar, Shofiyan. 2017. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Maulida, H. (2013). *Menelisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013*. Semarang: FKIP Universitas Negeri Semarang
- Nabila, Sarah dan Lisiswanti, Rika, 2017. Dampak Eksposur Layar Monitor Terhadap Gangguan Tidur Dan Tingkat Obesitas Pada Anak-Anak. *Jurnal Majority*, Vol.6 No.2 Maret 2017 Hal.73-78
- Nasir,A. 2014. *Pengguna Ponsel Pintar: Anak Kota, Muda, Terpelajar Di Unduh* Dari <http://ciptamedia.org/>, diakses 10 Februari 2020
- Novitasari, W., & Khotimah, N. 2016. *Dampak penggunaan Gawai terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun*. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Novitasari, W. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Nurrachmawati. 2014. *Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini*. *jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini*. *Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*.

- Universitas Hasanuddin. Makasar.
- Nursalam. 2013. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis* : Jakarta : SalembaMedika.
- Nursidik. 2011. *Karakteristik dan Kebutuhan Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar*. Online at <http://dgirlss.wordpress.com/karakteristikdan-kebutuhan-pendidikan-anak-usia-sekolahdasar-oleh-nursidik-kurniawan-a-ma-pd-sd/> [accessed 05/01/19]
- Oktario. A. 2017. *Hubungan antara Intensitas Penggunaan Smartphone dan Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa (Skripsi)*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma
- Putri. A.L. 2015. *Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Smartphone Pada Orang Tua dengan Persepsi Kualitas Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dan Anak Pada Masa Kanak- Kanak Awal (Skripsi)*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma
- Prakoso, P. 2013. Pengaruh penggunaan gadget pada mahasiswa dan hubungannya dengan prestasi mahasiswa (studi kasus mahasiswa FMIPA UNLAM). *Slideshare.net*. Diunduh dari <http://www.slideshare.net/PrasetyoBondan1/laporantahap-akhir-pengaruhpenggunaangadget.html>.
- Prasetyo, F.D. 2013. *Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa Usia 10-12 Tahun Sekolah Dasar Negeri Purbasari Kecamatan Karangjambu Purbalingga (Skripsi)*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Rideout V. Zero to eight: electronic media inthe lives of infants, toodlres and preschoolers Common Sense Media Reaserch Study :2013.
- Rahyubi. 2012. *Teori-teori belajar dan aplikasi dalam pembelajaran motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Rahayu, Ega Trisna. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.

- Resti. 2015. Penggunaan Smartphone Dikalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau (jurnal).Jom Fisip Vol 2 no.1 Februari 2015
- Roji. (2004). Pendidikan Jasmani untuk SMP kelas I, II dan III. Jakarta: Erlangga.
- Saifullah, M. 2017. Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Pola Tidur Pada Anak Sekolah Di UPT SDN Gadingrejo II Pasuruan. *Perpustakaan Universitas Airlangga*.
- Sari, P dan Mitsalia A. A. 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin. *Jurnal Profesi* 13 (2) : 73 – 77.
- Sartika. R. A. D. 2012. Penerapan Komunikasi, informasi, dan Edukasi Gizi terhadap perilaku sarapan siswa sekolah dasar. (Diakses pada 20 Februari 2020).
- Saryati. 2014. *Karakteristik Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Diunduh dari <http://eprints.umm.ac.id/38852/3/BAB%20II.pdf>
- Siregar. Y,S. 2011. *Hubungan Antara Intensitas Pemakaian Handphon dengan motivasi Belajar Siswa Remaja (Skripsi)*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Sulistiono, Agus Amin. 2014. Kebugaran Jasmani Siswa Pendidikan Dasar dan Menengah di Jawa Barat. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 20 : hal 224.
- Supratiknya. 2014. *Pengukuran Psikologis*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Sudjana, Nana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2011 . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta

- Sugiyono. 2014. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)* Bandung: Alfabeta.
Terpelajar. Cipta Media Seluler. Diunduh dari <http://ciptamedia.org/profil-pengguna-ponsel-pintar-indonesia/>
- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur. E-journal Keperawatan, 6, 1-6
- Widiastuti. 2015. *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Jakarta : Rajawal Pers.
- Widiyanto, M.A. 2013. *Statistika Terapan, Konsep dan Aplikasi SPSS/Lisrel dalam Penelitian Pendidikan, Psikologi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Warisyah Y, 2015. Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orangtua Dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. Makalah disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan di FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 7 November 2019 (online) (<http://semnas.fkip.umpo.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/014-Yusmi-W.pdf>), diakses 18 Juli 2020
- Wiyani, Ardy. 2012. *Save Our Children From School Bullying*. Jogjakarta : Arruzz Media.
- V. Wiratna Sujarweni. 2007. “*Panduan Mudah Menggunakan SPSS & Contoh Penelitian Bidang Ekonomi*“, Penerbit Ardana Media, Cetakan Pertama Februari 2007.
- Xing, C., & Isaacowitz, D. M. 2006. Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Motivation and Emotion*, 30(3), 243–250.
- Yulianti, Dwi .2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks
- Yland J, Guan S, Emauele E, Hale L. *Interactive Vs Passive Screen Time And Nighttime Sleep Duration Among School-Aged Children*. *Sleep Health*. 2015; 1(3):191-6 (Online) : <https://joke.kedokteran.unila.ac.id/> diakses 10

September 2019

Yordi Anugrah Pertama. 2015. Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget. Diakses dari [www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif](http://www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalammenggunakan-gadget/) dalammenggunakan-gadget/ pada tanggal 1 Oktober 2019 pukul 10.30 WIB.

Yusra, Y. 2017. Ericsson: Pengguna Smartphone di Indonesia, diakses 17 Juni 2020

Yuwanto, L. 2010. *Mobile Phone Addict*. Surabaya : Putra Media Nusantara Zolll.

C & Enz. S. 2012. *A Questionnaire to Assess Affective and Empathy in Children*