

## DAFTAR PUSTAKA

Brink. P.J & Wood, M.J. (2000). Langkah dasar dalam perencanaan riset - keperawatan:dari pertanyaan sampai proposal. Edisi 4. (Anik Maryunani, penerjemah). Jakarta:EGC

Cvano, O.(2013). Pengertian Gadget, (Online), Diakses pada tanggal 08 januari 2014, (<http://fuadefendi3.blogspot.co.id/2014/01/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan.html>).

Esti, E.(2014). *Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan "Melempar Dan Menangkap Bola. Skripsi Kependidikan.*

Hastono, S.P.(2006). *Analisa Data. Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia.*

Hastono, S.P.(2010). *Statistik Kesehatan. Edisi 5. Jakarta:Rajawali Pers.*

Irna, S. 2004. *Efektivitas Metode Brain Gym dan Senam Irama Terhadap Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah (4-6 tahun). Skripsi Ilmu Keperawatan*

Malahayati, D.Hubungan Kebiasaan Bermain *Video Game* Dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah. Skripsi Ilmu Keperawatan. 2012

Purwanti, B.C.Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Stimulasi Dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 3-5 Tahun. Skripsi keperawatan. 2009

Rinoto. Gadget dapat menimbulkan dampak buruk bagi anak. (Online),  
(<http://catatanharianrinoto.blogspot.co.id/2015/03/hati-hati-gadget-dapat-menimbulkan-dampak-buruk-bagi-anak.html>), Diakses pada tanggal 21 maret 2015).

Setiawati, S. *Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 1 Pekanbaru*. Thesis (tidak diterbitkan). 2012.

Sunardi. 2007. *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta : Depdiknas.

Sukanti, E.R. 2007. *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK UNY.

Setiawan, A. Gadget Bisa Mengancam Anak-anak, (online), Diakses pada tanggal 23 november 2014, (<http://fokus.news.viva.co.id/news/read/561294-gadget-bisa-mengancam-anak-anak>).

Tya M.N. *Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Stimulasi Gerak Binatang*. Skripsi Kependidikan. 2013.

Widyastutui. *Panduan Perkembangan Anak 0-1 Tahun*. Jakarta. Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara.

Zomorodi, 2013. *Managing Kids and Gadgets: 12 Screen Time Rules*. WNYC'S New Tech City