

DAFTAR PUSTAKA

- Asih, T. (2018). *Perkembangan Tingkat Kognitif Peserta Didik Di Kota Metro. Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 2(1), 9–17.
- Ayuningsih, R., Fajarini, Y. I., & Hermawati, E. (N.D.). *Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo Intisari. Jurnal Ilmu Kesehatan Stikes Duta Gama Klaten*, 10(2), 20–30.
- Bujuri, D. A. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/Literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/Literasi.2018.9(1).37-50)
- Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/10.21274/Dinamika/2017.17.2.315-330>
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). *Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22. <https://doi.org/10.21274/Martabat.2020.4.1.1-22>
- Dharma, T. K., & Bengkulu, W. (2020). *Jurnal Pena Paud Volume 1 Issue 1 (2020) Pages Dampak Permainan Gadget Dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif*. 1(1), 27–39.
- Ibda, F. (2015). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. Intelektualita*, 3(1), 242904.

- Khoiriyati, S., & Saripah, S. (2018). *Pengaruh Media Sosial Pada Perkembangan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini*. *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 49–60. <https://doi.org/10.31538/Aulada.V1i1.209>
- Khoiruzzadi, M., Barokah, M., & Kamila, A. (2020). *Upaya Guru Dalam Memaksimalkan Perkembangan Kognitif, Sosial Dan Motorik Anak Usia Dini*. *Jeced: Journal Of Early Childhood Education And Development*, 2(1), 40–51. <https://doi.org/10.15642/Jeced.V2i1.561>
- Kiftiyah, I. N., Sagita, S., & Ashar, A. B. (2017). *Peran Media Youtube Sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini*. *Prosiding Semnas Penguatan Individu Di Era Revolusi Informasi, 1998*, 199–208.
- Manggena, T. F., Putra, K. P., & Elingsetyo Sanubari, T. P. (2017). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun*. *Satya Widya*, 33(2), 146–153. <https://doi.org/10.24246/J.Sw.2017.V33.I2.P146-153>
- Maulia, R., Jannah, M., & Ariani, D. (2020). *Hubungan Pola Bermain Gadget Dengan Kemampuan Kognitif Dan Berpikir Kreatif Pada Anak Usia Prasekolah (5-6 Tahun) Di Tk-Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang*. *Journal Of Issues In Midwifery*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.21776/Ub.Joim.2020.004.01.4>
- Meiri K, E., Supriyatno, E., Damayanti, C. N., & Fatoni, A. F. (2020).

Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Kognitif (Tingkat Prestasi) Pada Anak Usia 7-11 Tahun Di Sdn Kebun Dadap Timur Kabupaten Sumenep. Infokes: Info Kesehatan, Prodi S1 Kebidanan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Wiraraja, 10(2), 259–266.

Milana Abdillah Subarkah. (2016). *Pengaruh Media Gadget Terhadap Perkembangan Anak. Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, 15(1), 125–144.*

Mu'min, S. A. (2013). *Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. Jurnal Al-Ta'dib, 6(1), 89–99. <https://ejournal.lainkendari.ac.id>*

Mussardo, G. (2019). *Teori Kognitif. Statistical Field Theor, 53(9), 1689–1699.*

Pascasarjana, Y. M.-D. Dan T. P., & 2018, Undefined. (2017). *Pengaruh Penggunaan Gadget Smartphone Dan Interaksi Edukatif Keluarga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelas Tinggi. Karya-Ilmiah.Um.Ac.Id. [Http://Karya-Ilmiah.Um.Ac.Id/Index.Php/Disertasi/Article/View/67182](http://Karya-Ilmiah.Um.Ac.Id/Index.Php/Disertasi/Article/View/67182)*

Soares, A. P. (2013). 濟無No Title No Title. *Journal Of Chemical Information And Modeling, 53(9), 1689–1699.*

Stephanie, N. P., Kalesaran, T., Nadira, N., & June, S. (2016). *Pelatihan Memori Dan Daya Ingat Anak Usia 7-11 Tahun Di Indonesia. Pkm Gt Biopsychology, December.*

Sulyandari, A. K. (2019). *Pengaruh Gadget Pada Perkembangan Anak*

Usia Dini. Thufuli :Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1.

Syarifin, A. (2017). *Analisis Terhadap Kemungkinan Dan Persoalannya. Al-Bahtsu, 2(1).*

Wahyuni, A. S., Siahaan, F. B., Arfa, M., Alona, I., & Nerdy, N. (2019). *The Relationship Between The Duration Of Playing Gadget And Mental Emotional State Of Elementary School Students. Open Access Macedonian Journal Of Medical Sciences, 7(1), 148–151.*
<https://doi.org/10.3889/Oamjms.2019.037>

Xing, C., & Isaacowitz, D. M. (2006). *Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. Motivation And Emotion, 30(3), 243–250.*

Yolanda, F. (2018). *Tahun Bersekolah Di Sd X Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 1–19.*