

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2022). *Laporan Survei Profil Internet Indonesia 2022*. APJII.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Astuti, I. Y., & Harun. (2021). Tantangan Guru dan Orang Tua dalam Kegiatan Belajar Dari Rumah Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Augia, G. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggambar Ilustrasi untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta:.
- Badan Pusat Statistik. (2020, Desember 16). *Pandemi Covid-19 Dorong Anak-anak Aktif Menggunakan Ponsel*. Retrieved from <https://www.bps.go.id>
- Christhoper, A. E., Waluyanto, H. D., & Wahyudi, A. T. (2019). PERANCANGAN BOARD GAME PEMBELAJARAN TOLERANSI TERHADAP PERBEDAAN PADA PELAJARAN PPKN. *Jurnal DKV Adi Warna*, 2.
- Handayani, L., Wijaya, C. S., & Dewi, M. K. (2020). EDUKASI POLA ASUH DAN BAHAYA PENGGUNAAN GADGET. *urnal Pengabdian kepada Masyarakat UBB Vol. 7 No.1*, 1.
- Hartati, S. (2005). Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Jakarta: Depdiknas*.
- Koesnan, R. A. (2005). *Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Yogya.
- Laksana, M. N. (2019). IMPLEMENTASI SISTEM MANAJEMEN KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA DI BENGKEL PROGRAM KEAHLIAN TEKNOLOGI KONSTRUKSI DAN PROPERTI SMK N 1 MAGELANG. 58.
- Rasjoyo. (1994). *Pendidikan Seni Rupa Untuk SMU Kelas 1*. Jakarta: Erlangga.
- Rustan, S. (2011). *Hurufon tipografi Ufontipografi Ntipofrafi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama .

- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Tabrani, P. (2014). *Proses Kreasi - Gambar Anak - Proses Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Witarsa, R., Hadi, R. S., Nurhananik, & Haerani, N. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSISOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10.
- Zaini, M., & Soenarto. (2019). *Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini*.
- Anil, A., & Shaik, S. (2019). Third Eye Syndrome- a gadget screen addiction among medical professionals in Chennai, Tamilnadu,. *National Journal of Research in Community Medicine*, 249-254.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.
- Benson, N., & dkk. (2012). *The Psychology Book*. New York: DK Publishing.
- Wulandari, C. C., & Arumsari, R. Y. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah untuk Anak Usia 5-6 tahun. *Andharupa*.
- Kapp, M. K. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Moncada, S. M., & Moncada, T. P. (2014). Gamification of Learning in Accounting Education. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 9-19.
- Sa'ida, A. Y. (2022). Konsep Gamification dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Journal on Teacher Education*.
- Piaget, J. (1945). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: Norton Library.

Large, A., Beheshti, J., & Rahman, T. (2002). Gender Differences in Collaborative Web Searching Behavior: An Elementary School Study. *Information Processing and Management* vol. 38.

Jefkins, F. (1985). *Advertising Made Simple*. London.

