

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, D. (2023). *Edukasi (Flour Albus)*. Penerbit NEM.
<https://books.google.co.id/books?id=FmsTEQAAQBAJ>
- Amanda, N., & Elmizan, G. H. (2025). Edukasi Digital Sejak Dini melalui Sosialisasi Bahaya Penggunaan *Gadget* Berlebihan untuk Anak SDN 18 Koto Tinggi. *TadrisReach: Journal of Educational Service*, 1(4), 717–730.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30983/>
- Amanda, Sefianti, V., Hawa, A., & Blagov, A. (2023). Strategi Menjaga Kesehatan Mata Anak SD Di Era Digital. *JANACITTA*, 6(2 SE-Articles), 134–144.
<https://doi.org/10.35473/jnctt.v6i2.2609>
- Amsari, D., Wahyuni, E., & Fadhilaturrahmi, F. (2024). The Social Learning Theory Albert Bandura for Elementary School Students. *Jurnal Basicedu*, 8(2 SE-Articles), 1654–1662. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7247>
- Anwari, M. S. (2026). *Videografi Dalam Praktik Broadcasting: Teori, Teknik Kamera, Dan Produksi Mandiri*. Prenada Media.
- Arifin, M. B. U. B., & Marnah, M. (2024). Intensity Analysis of *Gadget* Use on Learning Disciplines of Elementary School Age Children. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2 SE-Meta-analysis), 133–144.
<https://doi.org/10.21831/didaktika.v6i2.64939>
- Asih, N. K., Mubarak, N., Sari, E. A., Marsya, S., Ridhai, M., Ridho, M. R. A., Fadila, A. R., Balela, H. S., Madina, R., & Maulana, M. (2026). Edukasi Penggunaan *Gadget* Dengan Bijak Pada Anak Usia SD. *JOURNAL OF COMMUNITY DEDICATION*, 5(4), 859–870.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.19992507>
- Astarani, K., Taviyanda, D., Tabita, A., Crisstella, A., Kurnianto, A., Zeofanny, C., Obillia, C. N., Agusta, D., Pawestri, D. M., Puspitasari, D. A., Anteng, D. A. R., & Retno, E. D. (2023). Edukasi Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pada Siswa Sekolah Dasar. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1 SE-Articles), 116–126.
<https://doi.org/10.55506/arch.v3i1.85>
- Aulia, S., Wulandari, A. Y. R., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Natural Science Education Research*, 5(2), 40–59.
- Basir, B., Kamaluddin, A. A., Janna, T. A. S., Toding, A., Abdullah, S. S., Langi, R. T., Rusli, U. A., & Subhan, A. M. B. (2024). Edukasi bahaya *Gadget* dan pembagian mainan edukasi sebagai upaya menurunkan intensitas penggunaan *Gadget* pada anak. *PROMOTIF: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1 SE-Articles), 33–43. <https://doi.org/10.17977/um075v4i12024p33-43>
- Cecep Kustandi, M. P., & Dr. Daddy Darmawan, M. S. (2020). *Pengembangan*

Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Prenada Media.
<https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ>

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches.* Sage publications.
- Darwin, D. (2023). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN 12 Muntei Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 13–16.
- Devi, L. P. S. A., & Winangun, I. M. A. (2024). Peran Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kompetensi Teknologi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4 SE-Articles), 1255–1267.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4681>
- Dewi, P. D. P., & Suniasih, N. W. (2022). Media video pembelajaran matematika berbasis etnomatematika pada muatan materi pengenalan bangun datar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 156–166.
- Eka Oktavianto, Endar Timiyatun, Aris Setyawan, & Izza Fikriyatul Musdalifah. (2024). Pendidikan kesehatan pada anak usia sekolah menggunakan media audio-visual tentang bahaya *Gadget* bagi kesehatan mata di MI Al-Khairiyah Wonolelo: Health education for school-aged children uses audio-visual media about the dangers of *Gadgets* for eye health at MI Al-Khairiyah Wonolelo. *Cendekia Mengabdikan Masyarakat, SE-Articles*, 47–52.
<https://doi.org/10.66689/cmjpm.vi.41>
- Faradianti, E. (2025). Dampak Durasi Screen Time Terhadap Kualitas Tidur Pada Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus Di Gorontalo. *Journal of Medical Health*, 2(1), 1–11. <https://istanajurnal.org/index.php/JMH/index>
- Fitri, D. D. (2023). *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan (AJPP) Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam.*
<https://doi.org/https://doi.org/10.57250/ajpp.v2i1.166>
- Hajar, S., Ulfa, S. M., Pieter, J., Risamasu, P. V. M., & Silaban, A. (2026). *Cara Jitu Menguasai SPSS Dalam Pembelajaran Fisika.* CV Eureka Media Aksara.
- Herlina, V. (2019). *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS.* Elex Media Komputindo.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1 SE-Articles), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Indriani, R., & Zinaida, R. S. (2025). PENGGUNAAN TEKNIK VOICE OVER DALAM PENYAMPAIAN BERITA DI CHANNEL YOUTUBE SRIWIJAYAPOST. *Education, Language, and Arts: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 62–69.

- Isnayanti, A., & Indriastuti Purnamasari, D. (2025). SOSIALISASI BIJAK MENGGUNAKAN *GADGET* TERHADAP PESERTA DIDIK KELAS IV SD 1 TALISE. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 9, 2303. <https://doi.org/10.31764/jmm.v9i2.30057>
- Isro, Hidayatullah, M., Wahyudin, D., & Hamdiana, H. (2024). Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Indonesian Journal on Education (IJoEd)*, 1(2), 130–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.70437/ijoed.v1i2.60>
- Jafri, Y., Iqbal, M., Joveni, M. I., & Permata, P. (2025). Edukasi Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dengan Kualitas Tidur Remaja. *PEDAMAS (PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT)*, 3(01 SE-ARTICLES), 337–344. <https://pekatpkm.my.id/index.php/JP/article/view/594>
- Kholil, M., & Akhsani, R. (2020). *Teknik Animasi 2 Dimensi*. Klik Media. <https://books.google.co.id/books?id=iWqkEAAAQBAJ>
- Koo, M., & Yang, S.-W. (2025). Likert-type scale. *Encyclopedia*, 5(1), 18. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/encyclopedia5010018>
- Kurniawati, D. F., Suryawan, A., & Ningrum, A. G. (2023). Relationship Types Of Parenting Styles In Providing Smartphone With The Risk Of Attention Deficit And Hyperactivity Disorder In Preschool Children. *Jurnal Kesehatan Ibu Dan Anak*, 17(1), 9–17.
- Lenggogeni, Arrefa Sago, Suci Wulandari, Adrias Adrias, & Suciana, F. (2025). Dampak Penggunaan *Gadget* Secara Berlebihan Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 01 Banda Dalam. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2 SE-Articles), 256–264. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1700>
- Lubis, B. S., Sari, S. P., Siregar, E. F. S., & Batubara, I. H. (2022). Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(4), 624–635. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/aks.v6i4.9851>
- M.Hafiz, & Khairunnisa. (2026). Perancangan Media Edukasi tentang Bahaya Handphone terhadap Kesehatan Anak-anak. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 3(01 SE-Articles). <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/view/1743>
- Maharani, B. A. M., Farhan Bagustya Pradana, Moch. Kholil, & Rafika Akhsani. (2024). Pembuatan Animasi 2D In The Zoo Menggunakan Adobe After Effect dan Adobe Illustrator. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Multimedia*, 1(1 SE-Submission), 16–28. <https://doi.org/10.46510/ilkomedia.v1i1.8>
- Megasari, M., Maryati, S., & Septiani, D. (2025). Pengaruh *Gadget* dan Booklet Terhadap Kualitas Tidur Anak di SD Negeri Linggabudi Cimahi: The Influence of *Gadgets* and Booklets on Children's Sleep Quality at Linggabudi

- Elementary School, Cimahi. *JURNAL KESEHATAN KARTIKA*, 20(3 SE-Articles), 189–195. <https://doi.org/10.26874/jkkes.v20i3.467>
- Miftah, M. (2022). *Pengembangan model e-learning: studi analisis kebutuhan & uji kelayakan*. Feniks Muda Sejahtera.
- Nugraheni, I. L., & Zaviza, A. N. (2026). Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Konsentrasi Brlajar. *PANDALUNGAN: Jurnal Penelitian Pendidikan, Bimbingan, Konseling Dan Multikultural*, 4(1 SE-Articles), 60–68. <https://doi.org/10.31537/pandalungan.v4i1.2861>
- Pane, A., & Hidayah, A. (2022). Analisis Perbandingan Teknik Rendering Menggunakan Adobe Media Encoder Dan Software Adobe Premiere. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 18(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.37676/jmi.v18i2.2686>
- Prakosha, D., Fashiha, A. A., & Kusumastuti, S. D. (2024). Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(1), 211–217. <https://doi.org/https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i1.799>
- Pramadita, I. (2024). Bahaya Sinar Biru Smartphone Pada Mata dan Otak Anak: Tinjauan Literatur. *Journal Of Business Technology And Economics*, 1(3), 172–179. <https://journal.pipuswina.com/index.php/jbte/about>
- Praveen, C. K., & Srinivasan, K. (2022). Psychological impact and influence of animation on viewer's visual attention and cognition: A systematic literature review, open challenges, and future research directions. *Computational and Mathematical Methods in Medicine*, 2022(1), 8802542.
- Prodyanatasari, A., Palupi Susilowati, Mely Purnadianti, Mardiana Prasetyani Putri, Hari Untarto Swandono, & Krisnita Dwi Jayanti. (2025). Edukasi Dampak Menggunakan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Jupemas)*, 6(1 SE-Articles), 19–29. <https://doi.org/10.36465/jupemas.v6i1.1498>
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak penggunaan Gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra*, 4(1). <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v%vi%i.84>
- Rahmi, Iswantir M., H. (2022). *ICT Dan Perkembangan Media Pendidikan Islam*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=q-JNEQAAQBAJ>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan Gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Setiawan, I. M. D., & Permana, I. K. P. (2021). Dampak Media Pembelajaran Daring Berbantuan Video Animasi 2D pada Mata Kuliah Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3 SE-Articles), 484–492.

<https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.38649>

- Sihotang, F., & Rismayanti. (2026). Pemanfaatan Animasi 2D Dalam Meningkatkan Minat Berbelanja di Pasar Tradisional. *JURNAL UNITEK*, 19(01 SE-Articles), 19–27. <https://doi.org/10.52072/unitek.v19i01.1640>
- Simamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1 SE-Metode Riset), 84–93. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>
- Siregar, T. M., Siahaan, B. M. G., Enjelika, T. N., Simbolon, M. E., & Siringoringo, R. M. (2023). Pengaruh pemberian *Pre-Test* dan *Post-Test* pada mata pelajaran matematika dalam keberhasilan evaluasi pembelajaran di SMA Swasta Cahaya Medan. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(1), 396–401.
- Sultan, U. I. N., & Kasim, S. (2024). *Pengembangan Model ADDIE (Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation)*. 8.
- Susanto, D. A., Lestari, A., Husnita, L., Nursifa, N., Huan, E., Amay, S., Siska, F., Pratama, L., Muzeliati, M., & Firdaus, M. (2025). *Metode Penelitian Pendidikan*. CV. Gita Lentera. <https://books.google.co.id/books?id=cKtyEQAAQBAJ>
- Susi, D., & Asep, S. G. (2026). Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(02 SE-Articles), 203–216. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.15239>
- Wildah, N., Ardika, B., Meirani, N., Maharani, J. S., Anatasya, Z. D., Putra, M. R. K., Setyono, S., Farisi, O. A., & Puspito, A. N. (2026). Edukasi Dampak Penggunaan *Gadget* pada Generasi Alpha di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 7(2), 659–668. <https://doi.org/https://doi.org/10.63447/jpni.v7i2.1706>
- Yahya, I., Rasyidi, E. S., Aksa, S. K., Taking, M. I., Jaya, B., & Arsyad, R. M. (2025). *Buku Ajar Teknik Penyajian Perencanaan dalam Perencanaan Wilayah dan Kota*. CV Eureka Media Aksara.
- Yanti, wilma, La Ode Muhamad, S., & Sri Tungga, D. (2025). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Gangguan Kesehatan Mata dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak Sekolah Dasar di Desa Wakorumba Tahun 2025. *Jurnal Kendari Kesehatan Masyarakat*, 5(1 SE-Articles), 151–157. <https://doi.org/10.37887/jkkm.v5i1.1339>
- Yuliani, F. C., & Thomasia Sulistyowati. (2024). Edukasi: Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Di MIM Kupang Karangdowo Klaten. *JCSE: Journal of Community Service and Empowerment*, 5(1 SE-Articles), 58–64. <https://doi.org/10.32639/jcse.v5i1.833>
- Zahro, D. L., Azam, A. N., Ubaydila, R. W., Aulia, D. T., Rahmawati, Dinia, Ismawati, Fitriani, S. S., & Atika, M. (2025). Psikoedukasi Penggunaan

Gadget Secara Bijak Pada Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Desa Dakiring. Jurnal Media Akademik (JMA), 3(12 SE-Articles).
<https://doi.org/10.62281/dvfcjb93>

Zulfan, Z., Sa'adah, N., Mustafa, S., Munawir, M., Erdiwansyah, E., Susmanto, S., & Hidayat, T. (2021). Perancangan Storyboard Konten Animasi Untuk Edukasi Anak Usia Sekolah Dasar Tentang Mitigasi Penyebaran COVID-19. *Jurnal Serambi Engineering*, 7(1), 2547–2553.