DAFTAR PUSTAKA

Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, *1*(1), 29–37. https://doi.org/10.33830/jciee.v1i1.5027

Aprianto, I., & Dafit, F. (2022a). Dampak *game* Online terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, *4*(2), 220–231. https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1547

Aprianto, I., & Dafit, F. (2022b). Dampak *game* Online terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, *4*(2), 220–231. https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1547

Astafrina, S., Hadiyanto, H., Alwi, N. A., & Fitria, Y. (2022a). Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 8754–8765. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3940

Astafrina, S., Hadiyanto, H., Alwi, N. A., & Fitria, Y. (2022b). Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 8754–8765. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3940

Astafrina, S., Hadiyanto, H., Alwi, N. A., & Fitria, Y. (2022c). Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 8754–8765. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3940

Budiarta, I. G. M., & Sila, I. N. (2022). PEMANFAATAN APLIKASI CORELDRAW SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA KULIAH DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA UNDIKSHA. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, *12*(2), 115–128. https://doi.org/10.23887/jjpsp.v12i2.49230

Budiono, C. S., Widiati, I. S., & Setiyawan, M. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI BAHASA ISYARAT HIJAIYAH BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: ORGANISASI GERKATIN SOLO). *Journal of Computer Science and Information Technology*, *1*(4), 277–293. https://doi.org/10.70248/jcsit.v1i4.1266

Darmawan, M. A., Made, N. I., & Wilani, A. (2025). *MENGUNGKAP DAMPAK game online TERHADAP PERILAKU DAN MOTIVASI BELAJAR ANAK: A LITERATURE REVIEW*. *4*, 2025. https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *HUMANIKA*, *21*(1), 33–54. https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075

Habibullah, J. A., Norvaizi, I., & Dewi, D. E. C. (2025). Implementasi Mixed Methods dalam Penelitian Pendidikan. *Peradaban Journal of Interdisciplinary Educational Research*, *3*(1), 17–31. https://doi.org/10.59001/pjier.v3i1.245

Hadiani, Z., Nova Winda Triyani, Hidayatun Nikmah, Muna Muliatul Qamari, Bq. Bunga Rahayu C.N., Ilham Sanubari, Khairul Tsani, & Agus Kurnia. (2024). Edukasi Kesadaran Bahaya Kecanduan *game* Online dan Dampaknya terhadap Perilaku Keagamaan Siswa. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, *4*(2), 96–105. https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v4i2.5719

Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak *game* Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(3), 1304–1311. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895

Hita, A., Shifa, A. F. A., & Gumelar, M. R. M. (2021). Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar. *Inovasi Kurikulum*, *18*(1), 115–127. https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.42680

Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Bosco, F. H. (2023a). Pengaruh Kecanduan *game* Online terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 709–719. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4239

Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Bosco, F. H. (2023b). Pengaruh Kecanduan *game* Online terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 709–719. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4239

Kuntoro, B. T., & Fajrie, N. (2023). PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP SOSIAL MENGGUNAKAN SKALA LIKERT UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Tunas Bangsa*, *10*(1), 1–10. https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v10i1.2047

Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021a). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain *game* Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5660–5670. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738

Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021b). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain *game* Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5660–5670. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738

Kurniawati, R., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Media Animasi Cerita Bergambar Berbasis Android untuk Penguatan Pembelajaran bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(6), 10047–10055. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4226

Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 5953–5960. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180

Listya, A., & Widodo, D. (n.d.). *PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA*.

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. *Aksiologiya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(4), 624. https://doi.org/10.30651/aks.v6i4.9851

Maemunah, Desty Endrawati Subroto, Indah Febriyanti, Siti Fattimah, Faren Aulia Meilani, & Ilham Mubarok. (2025). Pengaruh Video Animasi sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Mengajar di Sekolah Dasar. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, *2*(2), 626–633. https://doi.org/10.62710/z1px3e15

Nirmalasari, S. P. I., & Susanti, M. M. I. (2023). Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(2), 1286–1294. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4926

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *game* Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, *27*(2), 148. https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402

Nurfadilah, F., Hanifah, R. G., & Hanifah, N. (2026). KORELASI ANTARA TINGKAT PENGGUNAAN GADGET DENGAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS V SDN KEMAKMURAN I. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *17*(1), 158–171. https://doi.org/10.21009/jpd.v17i1.67979

Priatno, E. A., & Sumantri, R. B. B. (2021). Dukungan Perangkat Lunak Authoring dalam Prespektif *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) Luther. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi*, *2*(2), 13–19. https://doi.org/10.35960/ikomti.v2i2.708

Richa, (, Santi, J., Santi, R. J., Setiawa, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat *game* Online. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *5*(3), 385–390. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index

Saputra, P. A., & Retnoningsih, E. (2020). Animasi Interaktif Pengenalan Negara ASEAN Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle*. *Journal of Students' Research in Computer Science*, *1*(2), 153–164. https://doi.org/10.31599/jsrcs.v1i2.406

Sarwindah, S. . (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Animasi 2 Dimensi Untuk Anak Usia Dini di masa Pandemi. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, *8*(1), 134–143. https://doi.org/10.37012/jtik.v8i1.792

Setiowati, A., Dwi Prasetya, F. F., & Alviyana, M. (2025). Penyebab Dan Dampak Kecanduan *game* Online Pada Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *9*(3), 1474–1484. https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.6097

Setyaningsih, E. (2023). Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, *1*(01), 34–48. https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i01.920

Sugiarti, D., Hendriawan, D., Mulyasari, E., Wulandari, H., & Zakarneh, N. (2025). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *13*(2). https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.97689

Sumaryana, Y., & Hikmatyar, M. (2020). APLIKASI PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC). *TeIKa*, *10*(2), 117–124. https://doi.org/10.36342/teika.v10i2.2381

Utami, F., Frima, A., & Valen, A. (2023a). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate dalam Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, *6*(2), 476–487. https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.7373

Utami, F., Frima, A., & Valen, A. (2023b). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate dalam Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, *6*(2), 476–487. https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.7373

Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, Muh. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 1039–1045. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845

Winda Purnama Sari Purba, Ma'ruf Sholihin, Intan Tri Permatasari, & Dilla Novita Sani. (2025). METODE PENGUMPULAN DATA KUALITATIF. *Qalam Lil Mubtadiin*, *3*(2). https://doi.org/10.58822/qlm.v3i2.484

Wulandari, M., & Aslam, A. (2022). Hubungan Antara Literasi Digital dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 5890–5897. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3152