

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, R., Mahatmaharti, K., & Nurbudi, R. F. (2024). *Analysing Self-Discipline : An Overview of Self- Control , Self-Regulation and Delay of Gratification in Elementary School Students in Jombang*. 8(September), 849–859. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.6112>
- Agustaf, B. R. (2025). *The Relationship Between Online Gaming Addiction and Learning Motivation Among High School Students : Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa SMA*. 13(2), 1–13. <https://doi.org/10.21070/ijis.v13i2.1802>
- Aini, N. (2021). Karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar pada kelas rendah dan kelas tinggi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Ponorogo
- Alfathi, B. R. (2025, Januari 20). Lebih dari 60% anak sekolah akses internet untuk media sosial. GoodStats Data. <https://data.goodstats.id/statistic/lebih-dari-60-anak-sekolah-akses-internet-untuk-media-sosial-58t9C>
- Ali, W. (2025). *No Title*. 5(6), 7169–7178.
- Anak, P., & Dini, U. (2025). *Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling*. 13(3), 1–7.
- APJII. (2024, January 31). Indonesia’s internet penetration hits 79.5 percent, trend continues. ANTARA News.
- Barik, J., Mughni, A. A., Visual, D. K., Surabaya, U. N., Visual, D. K., & Surabaya, U. N. (2023). *PERANCANGAN KOMIK ADAPTASI DEKONSTRUKSI RAMAYANA SEBAGAI KOMUNIKASI KEBUTUHAN*. 5(2), 31–44.
- Darmawan, R. R., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2024). Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas III di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2292–2302. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7698>
- Dasar, D. I. S. (2020). *PENGEMBANGAN MOTION COMIC BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM BERPIKIR ALJABAR ( MOTION COMIC DEVELOPMENT BASED ON LOCAL WISDOM*. 23–32.
- Fatimah, F., & Nasir, M. (n.d.). *Utilization of Short Form Videos ( TikTok , Reels , Shorts ) to Increase Brand Engagement and Visibility*. 16–31.
- Herawati, A., Fiandra, Y., & Sudaryat, Y. (2023). Perancangan Motion Comic “Pelindung Kulit Lala” Sebagai Media Informasi Cara Kerja Produk Sunscreen Dalam Melindungi Kulit Bagi Remaja. *E-Proceeding of Art & Design*, 10(2), 2366.

- Hermila, A., Ashari, S. A., Bau, R. T. R. L., & Suhada, S. (2023). *EKSPLORASI INTENSITAS PENGGUNAAN SOSIAL MEDIA (STUDI DESKRIPTIF PADA MAHASISWA TEKNIK INFORMATIKA UNG)* Abstrak. 3(2).
- Husna, F., Jamin, H., & Juliandi, R. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(1), 308–314.
- InfoPublik. (2024, January 31). Tingkat penetrasi internet Indonesia capai 79,5 persen di 2024. <https://infopublik.id/kategori/nasional-sosial-budaya/821885/tingkat-penetrasi-internet-indonesia-capai-79-5-persen-di-2024>
- Iskandar, I., & Afyah, H. A. (2025). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA THE INFLUENCE OF ONLINE GAMES ON TEENAGE BEHAVIOR*. 9776–9781.
- Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Bosco, F. H. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 709–719. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4239>
- Jannata, N. F., Fadhilah, F., & Mukhirah, M. (2023). Pengembangan desain busana modifikasi adat Gayo melalui media pembelajaran moodboard. *Jurnal Busana & Budaya*, 3(1), 296–306.
- Junanah, S., Safitri, N., Farhurahman, O., Islam, U., Sultan, N., & Hasanuddin, M. (2025). *Penerapan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*.
- Karna, S. D., Adrias, A., Zulkarnaini, A. P., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (2025). *Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. 3, 238–244.
- Kelas, S. D. (2025). *Hubungan intensitas menonton tiktok, youtube dan bermain game online dengan perkembangan sosial emosional anak usia sekolah dasar kelas 4-6*. 13(1), 114–121.
- Kirana, A., Sabila, A., Riwanadha, I., & Pranandari, C. D. (2025). *DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR (SD)*. 9(1), 248–254.
- Konseling, J., Matappa, A., Muflih, R., & Santosa, H. (2023). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 7(Irmawati 2016), 96–102.
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Mosuka, M., Implementasi, S., Wardaningsih, F. K., Titania, G. R., Affifah, J. R.,

- Fortuna, F., Fis, T. N., Hidayat, A., & Melati, R. (2024). *DESIGN THINKING DALAM PEMBELAJARAN IPA*. 4(9).  
<https://doi.org/10.17977/um067.v4.i9.2024.1>
- Mul, J., & Volume, S. (2024). *Selain media sosial, platform pembelajaran*. 4(12).
- Muzaqy, C. A., Suud, F. M., & Yogyakarta, U. M. (2025). *THE IMPACT OF SOCIAL MEDIA USE ON STUDENTS ' CONCENTRATION AND MOTIVATION : A CASE STUDY AT*. 15(02).
- No, V., Desember, O., Ellena, E., Ejune, C., Nur, F., Hana, A., & Kartika, D. (2024). *Perkembangan Peserta Didik*. 2(3), 1030–1033.
- Pada, M., Usia, A., Dasar, S., & Eliasa, E. I. (2024). *Karakteristik Perkembangan Fisik , Kognitif , Emosi Sosial , dan*. 4(6), 127–138.
- Pratama, A. Y., & Ramadan, Z. H. (2023). *The Negative Impact of Free-Fire Online Game Addiction in Elementary School Dampak Negatif Kecanduan Permainan Online Fire Fire di Sekolah Dasar*. 12, 1439–1447.
- Putri, S. K., Mz, A. F. S. A., & Zativalen, O. (2024). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Meningkatkan Pemahaman Materi IPA Kelas V Sekolah Dasar*. 6(1), 1042–1049.
- Qonita, N., Wardhana, M. I., & Sutrisno, A. (2022). Perancangan Motion Comic sebagai Media Edukasi Pencegahan Penyebaran COVID-19 Di Sekolah. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(4), 531–548.  
<https://doi.org/10.17977/um064v2i42022p531-548>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*. 2021, 2092–2097.
- Santrock, J. W. (2019). *Life-span development* (17th ed.). New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Selvia, S. (2020). Perancangan Motion Comic sebagai Media Edukasi tentang Kepedulian terhadap Gangguan Kecemasan Sosial pada Remaja. *Intuisi : Jurnal Psikologi Ilmiah*, 12(1), 48–65.  
<https://doi.org/10.15294/intuisi.v12i1.23503>
- Syafika, N., Marsuki, N. R., Jl, A., Alauddin, S., Sari, G., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2025). *Masyarakat Digital dalam Lensa Sosiologi : Dinamika , Tantangan , dan Peluang Universitas Muhammadiyah Makassar , Indonesia Kebijakan Akselerasi Transformasi Digital di Indonesia memainkan peran krusial dalam mendorong pengembangan sektor ekonomi kreatif di masyarakat . Melalui*. 3.
- Syamsiah, R., Alifah, N., Nurfitriani, M., Pratiwi, A. S., Fahmi, M., Mulyani, N. L. S., Lubis, M., Ghazali, P. L., & Badak, K. G. (2025). *INNOVATION IN*

*LEARNING MEDIA : THE EFFECTIVENESS OF INTERACTIVE DIGITAL COMICS ON THE SPEAKING SKILLS OF FIFTH- GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. 8, 22–31.*

Tantoni, A., Taufan, M., Zaen, A., & Imtihan, K. (2019). *ANALISIS KEBUTUHAN KECEPATAN BANDWIDTH GAME ONLINE ( Free fire , Mobile Legends , PUBG mobile ). 2(2), 81–90.*

Ulpawati, C. (2019). Correlation of Duration and Frequency of Playing Online Games With Sleep Quality At Elementary Class Iv and V Cendana Batam in 2018. *Jurnal Ilmiah Zona Psikologi, 1(2), 35–41.*  
<http://ejournal.univbatam.ac.id/index.php/zonapsikologi/issue/view/80>

Widiantoro, R., Jaziroh, L., & Whardani, W. D. (2025). *Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PKN siswa SD. 4, 1–6.*

