

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, Onki. (2021). Tutorial Membuat Animasi 2D & 3D Menggunakan Aplikasi Blender, Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Creswell, John W, (2014), Penelitian Kualitatif & Desain Riset, Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Guslinda dan Rita Kurnia. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Hadion Wijoyo, dkk (2020). Blended Learning Suatu Panduan. Sumantra Barat: Insan Cendekia Mandiri.
- Herlina, V. (2019). Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS. Jakarta: Kencana.
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). An introduction to Design Thinking. Institute of Design at Stanford.
- Moleong, Lexy J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Rosdakarya.
- Peri Ramdani, (2021). Media Pembelajaran Animasi, Sukabumi: Farha Pustaka.
- Puspita, S. (2020). Monograf (Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini). Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Soenyoto, P. (2017). Animasi 2D. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Baskoro, Jenis-Jenis Observasi, Modul Kuliah Metodologi Penelitian Kuantitatif, UIN Jakarta, 2009.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- I. G. A. Rangga Lawe, I. Irfansyah, and H. A. Ahmad (2020), “Animasi sebagai Media Pendidikan Karakter Berbasis Tri Kaya Parisudha untuk Anak-Anak,” Mudra J. Seni Budaya.
- Ívrendi, A., & Özdemir, A. A. (Januari 2010), Mothers’ Evaluation of Cartoons’ Influence on Early Childhood Children, dalam *Procedia - Social and Behavioral Scienc-es*, II/2, Elsevier Ltd., Amsterdam.
- Juliadi. (2018). Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja. Skripsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Riau Kepulauan Batam.
- Kusumaningrum, D. N. (2017). Analisis Film Kartun Upin Ipin Sebagai Media Pendidikan Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Taman Kanak-Kanak RA Miftahul Huda Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas.

- Marpaung, Junierissa (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan. Jurnal Kopasta Universitas Riau Kepulauan Vol. 5 No. 2.
- Mei Parwanto Kurniawan, Eva Wahyu Fitriana. (2016). Perancangan dan Pembuatan 3D Modelling dengan. Teknik Cel Shading. Jurnal Ilmiah DASI, Vol.17 No.3
- Pratiwi, Y. (2016), Film Animasi Cerita dengan Konteks Multibudaya untuk Mendukung Pengembangan Kekritisn Penalaran Anak Usia SD, dalam LITERA, XV/2, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Tria, W., Putri, A., & Hariani, S. (n.d.). Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Di Sekolah Dasar.
- Zulfah, S. (2018). Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Lingkungan (Studi Kasus Kelurahan Siti Rejo I Medan). Buletin Utama Teknik, 13(2), 143-149.