

BIBLIOGRAPHY

Adrian, K. (2024, November 4). *Berapa Jam Waktu Ideal Anak Gunakan Gadget Setiap Hari?* <https://www.alodokter.com/berapa-jam-waktu-ideal-anak-gunakan-gadget-setiap-hari>

Al Hadad Firmansyah, M., & Romadhona, M. (2022). *Arty: Jurnal Seni Rupa* BOOK ILLUSTRATION OF THE BENEFITS OF DRINKING MILK AS AN EDUCATIONAL MEDIUM FOR CHILDREN AGED 7-12 YEARS BUKU ILUSTRASI MANFAAT MINUM SUSU SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN. Info Artikel. *Arty*, 11(1), 2022. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>

Arjuna, D., & Ardiansyah, B. F. (2019). ANALISIS TEKNIK DAN PERKEMBANGAN BUKU POP-UP. Dalam *Jurnal Desain & Seni* (Vol. 6, Nomor 1). <http://robert-sabuda.com>

carrotacademy.com. (2024). *Panduan Teori Warna (Bagian 1)*. <https://www.carrotacademy.com/panduan-teori-warna-bagian-1/>

Dewanti, T., Widada, W., & Triyono, T. (2024). HUBUNGAN ANTARA KETERAMPILAN SOSIAL DAN PENGGUNAAN GADGET SMARTPHONE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SMA NEGERI 9 MALANG. Dalam *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling* (Vol. 1, Nomor 3). <https://citeus.um.ac.id/jkbk> Available at: <https://citeus.um.ac.id/jkbk/vol1/iss3/18>

DINAS KEARSIPAN DAN PERPUSTAKAAN DAERAH KABUPATEN LAMONGAN. (2023). *Hari Buku Nasional, Pahami Fungsi dan Peran Buku*. <https://lamongankab.go.id/beranda/dinarpustaka/post/9686#:~:text=Buku%20menjadi%20sumber%20pengetahuan%20dan,berguna%20untuk%20pembelajaran%20dan%20penelitian.>

educhannel.id. (2022, Januari 29). *Media Pembelajaran Buku Pop up*.
<https://educhannel.id/artikel/media-pembelajaran/media-pembelajaran-buku-pop-up.html>

Erica, & Sukmawarti. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD. Dalam *Journal Ability : : Journal of Education and Social Analysis* (Vol. 2, Nomor 4).

Fasih Daswananda, K., & Fathoni, A. (2024). Penerapan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa di Sekolah Dasar.
<https://jurnaldidaktika.org>

Ghozalli, E. (2020). PANDUAN MENGILUSTRASI DAN MENDESAIN CERITA ANAK UNTUK TENAGA PROFESIONAL.

globalxtreme. (2025, Juni 23). *10 Cara Efektif Menjaga Keamanan Anak di Dunia Maya*.
<https://globalxtreme.net/info/blog/10-cara-efektif-menjaga-keamanan-anak-di-dunia-maya>

gramedia.com. (2021). *Teori Perkembangan Manusia & Teori Perkembangan Anak*.
<https://www.gramedia.com/literasi/teori-perkembangan-manusia-teori-perkembangan-anak/>

halodoc.com. (2023). *4 Tahap Perkembangan Kognitif Anak Sesuai Teori Piaget*.
<https://www.halodoc.com/artikel/4-tahap-perkembangan-kognitif-anak-sesuai-teori-piaget>

Hidayah, N. (2024, Maret 19). Perbedaan Buku Fiksi & Non Fiksi dari Ciri, Struktur, serta Contoh.

Khadijah, S., Hasan H, & Pasinggi, Y. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat Di Kabupaten Pinrang.

KPAI. (2020). PENGASUHAN ANAK DI ERA DIGITAL PADA MASA PANDEMI.

Laing, S. (2015). *Some Guidelines for Therapeutic Story Writing*. <https://www.creativelivingwithchildren.com/help-for-challenging-times/healing-stories-3/writing-a-healing-story/>

Lantana, D., & Fauziah. (2025). *E-Book Buku Design Thinking dan Inovasi*. Lembaga Penerbitan Universitas Nasional.

Mamis, S., Putra, I. M., Aryanto, D., Yasa, N., Wahidiyat, M., Novitasari, D., Mutiarani, R., Sutarwiyasa, I. K., Yasa, I. W., Putra, P., Setiawan, I. K., Anggara, I. G., Setiawan, I. K., Anggara, I. G., Setiawan, I. N., & Carrollina, D. (2023). *Dasar - Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV) (Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual)*.

Meng, X., Yan Ibrahim, A. R., & Azahari, M. H. Bin. (2024). Analysis of the Role of Children's Pop-up Books in Enhancing Reading Interest. *Journal of Humanities, Arts and Social Science*, 8(1), 261–265. <https://doi.org/10.26855/jhass.2024.01.045>

Nasution, F., Hazmi, D., Ilmu Tarbiyah, F., & Pendidikan Bahasa Arab, J. (2023). Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget. *Mimbar Kampius: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 22. <https://doi.org/10.17467/mk.v22i2.3018>

Panjeti-Madan, V. N., & Ranganathan, P. (2023). Impact of Screen Time on Children's Development: Cognitive, Language, Physical, and Social and Emotional Domains. Dalam *Multimodal Technologies and Interaction* (Vol. 7, Nomor 5). MDPI. <https://doi.org/10.3390/mti7050052>

Pinastiti, L., & Yosselina, W. (2024). Jurnal Desain Komunikasi Kreatif Kajian Narasi Visual Picture Book dengan Tema Demensia: "The Remember Balloons." <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1>

Pusat Perbukuan, BSKAP, & Kemendikbud. (t.t.). *PEDOMAN PERJENJANGAN BUKU*.

Putra, D. (2024, Maret 30). *Pengertian Buku dan Jenis Buku*. <https://ridwaninstitute.co.id/pengertian-buku-jenis-buku-yuk-simak/>

Putra, R. (2020). Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan.

qinprinting.com. (2023, Juni 12). *The Art of Surprise: Crafting Successful Pop-Up Book Designs*. <https://www.qinprinting.com/blog/pop-up-book-designs/>

Rahmat Sudrajat. (2024, Juli 23). *Gara-Gara Kecanduan Gadget dan Game Online, 3.000 Pasien Anak dan Remaja Jalani Terapi di RSJ Menur*. <https://radarsurabaya.jawapos.com/surabaya/774895483/gara-gara-kecanduan-gadget-dan-game-online-3000-pasien-anak-dan-remaja-jalani-terapi-di-rsj-menur>

Rahmawati, A., & Nisak, N. F. (2024). Jurnal Teknik Informatika dan Desain Komunikasi Visual Perancangan Buku Ilustrasi Bahaya Penggunaan Gadget Untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Universitas Selamat Sri*, 3(1).

Raisa Harjita, M. (2024). LAPORAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF EDUKASI ANAK MENGENAI BATASAN PENGGUNAAN GADGET PADA SISWA SDIT RAHMANIYAH DEPOK Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Diploma 3 Disusun Oleh.

Ramesh, S. (2022). Gadget Addiction and Parental Responsibilities in Child Rearing. *Journal of Clinical Case Reports and Studies*, 3(4), 01–03. <https://doi.org/10.31579/2690-8808/113>

Riski, L., Rahmi, D., & Siregar, A. (2023). International Journal of Students Education THE INFLUENCE OF GADGET USE ON CHILDREN'S DEVELOPMENT AT ELEMENTARY SCHOOL AGE. *International Journal of Students Education*, 1, 131–137. <https://scholar.google.co.id/>

roemahaura.com. (2023, Desember 14). *Yuk, Berkenalan dengan Berbagai Jenis Buku Anak*. <https://www.roemahaura.com/berbagai-jenis-buku-anak/>

Rohman, N. (2024, Juli 9). *Pengaruh Gadget bagi Siswa: Dampak Positif, Negatif, Solusi, dan Rekomendasi*. <https://wirabuana.ac.id/artikel/pengaruh-gadget-bagi-siswa-dampak-positif-negatif-solusi-dan-rekomendasi/>

Romadhona, M., & Chidtian, A. (2021, April 27). Design of Pop-Up Interactive Illustration Book on The Education of Healthy Living Patterns for Children Aged 7-8 Years Old. <https://doi.org/10.11594/nstp.2021.0956>

Romadhona, M., & Solicitor, A. (2020). Narasi Visual Buku Pop-up Carousel tentang Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Anak. *IDEA jurnal desain*, 19.

RS & Klinik Mata KMU. (2024, Desember). *Jarak Pandang Mata dengan Komputer dan Layar Gadget*. <https://kmu.id/jarak-pandang-mata-dengan-komputer/>

Setiono, A. (2025). *Mencegah Anak dari Gadget Addiction: Panduan Praktis untuk Ayah Bunda*. Setiono, Asep. <https://rsia-annisa.co.id/article/mencegah-anak-dari-gadget-addiction-panduan-praktis-untuk-ayah-bunda#:~:text=Cara%20Efektif%20Mencegah%20Anak%20dari%20Gadget%20Addiction&text=Anak%20membutuhkan%20batasan%20yang%20konsisten,%2C%20belajar%2C%20atau%20menjelang%20tidur.&text=Ajak%20anak%20melakukan%20aktivitas%20menyenangkan,Bermain%20musik%20atau%20bernyanyi>

Sri Suryani, D. (2024). Metafora Konseptual Buku dalam Masyarakat Indonesia. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1). <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v6i1.11542>

Srinahyanti, S., Wau, Y., Manurung, I., & Arjani, N. (2019, September 10). *Influence of Gadget: A Positive and Negative Impact of Smartphone Usage for Early Child*. <https://doi.org/10.4108/eai.3-11-2018.2285692>

Susan Perrow. (2012). *Therapeutic Storytelling: 101 Healing Stories for Children*. Hawthorn Press.

Telkomsel Orbit. (2022, Januari 18). *5 Tips Menyediakan Internet yang Aman untuk Anak di Rumah*. <https://blog.myorbit.id/produktivitas/tips-internet-yang-aman-untuk-anak>

we are social. (2024, Januari 31). *Digital 2024: 5 billion social media users*.
<https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/>

Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah. 13(1).

Wulandari, D., & Sardjito. (2022). *5 Tips Menjaga Kesehatan Mata Bagi Para Pengguna Gadget*. <https://sardjito.co.id/2023/01/25/5-tips-menjaga-kesehatan-mata-bagi-para-pengguna-gadget/>

Yanti Fauziah, P., Sevi Triana, R., Susanti, T., & Pascasarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran pop-up storybook interaktif untuk anak usia dini ARTICLE INFO ABSTRACT. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 36–48.

Zati, V., Faisal, F., Srinahyanti, S., & Ginting, R. (2019, September 10). *Avoiding Gadget Addiction in Children by Helping Children to Develop Talents and Interests*. <https://doi.org/10.4108/eai.3-11-2018.2285698>