

MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SEBAGAI UPAYA PREVENTIF KECANDUAN GAME ONLINE DI SMA

Novita Rahmawati¹⁾, Dian Ari Widyastuti²⁾
Universitas Ahmad Dahlan

novita1800001085@webmail.uad.ac.id, dian.widyastuti@bkuad.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji manfaat media video animasi dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok sebagai upaya preventif kecanduan game online. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan kajian literature/pustaka. Data yang dikumpulkan berupa data teks dari jurnal dan buku yang relevan dengan variabel yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu berkaitan dengan video animasi, bimbingan kelompok dan game online. Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri. Analisis yang dilakukan dengan cara menghubungkan, membandingkan, menafsirkan, dan menyimpulkan isi dari berbagai teks yang digunakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa media video animasi dapat digunakan sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok sebagai upaya preventif kecanduan game online dengan fokus pengembangan perilaku dan pemberian informasi terkait game online.

Kata kunci: video animasi, bimbingan kelompok, game online

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk memperkuat harkat dan martabat manusia dalam proses jangka panjang dan seumur hidup. Pendidikan dimulai di lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah, memperkaya lingkungan masyarakat, dan digunakan untuk pengembangan pribadi, keagamaan, keluarga dan masyarakat. Dan kehidupan berbangsa. Dan statusnya. Pada saat yang sama, lembaga pendidikan diharapkan dapat beradaptasi dengan globalisasi, perkembangan teknologi, industrialisasi dan informasi yang semakin kompleks. Hal ini agar lulusan lembaga pendidikan dapat menjadi eksekutif, manajer, inovator, dan operator, serta mampu beradaptasi dengan perubahan, sehingga sistem pendidikan ke depan harus lebih adaptif terhadap perubahan. Kebutuhan

masyarakat dan masyarakat merupakan persoalan yang harus dihadapi di masa yang akan datang.

Selama masa remaja, siswa sering bermain dengan perangkat, dan ada banyak aplikasi seluler yang memenuhi kebutuhan manusia, termasuk aspek lain seperti mencari informasi dan bermain game. Ketersediaan online center ini saat ini membuat kehidupan masyarakat menjadi lebih mudah, terutama di masa pandemi Covid19. Omong-omong, untuk meminimalkan jumlah virus yang menyebar ke orang lain, orang tidak boleh terlalu sering keluar rumah. Hal ini terlihat dari detail game yang semakin menarik perhatian para remaja terhadap game tersebut.

Kecanduan game online dapat diidentifikasi dari berbagai gejala yang mungkin dialaminya. Salah satunya adalah siswa bermain game online sepanjang hari, dan sering bermain dalam waktu yang lama (lebih dari tiga jam). Kedua, siswa bermain game online untuk iseng, jika dilarang sering gegabah dan mudah tersinggung. Siswa yang kecanduan tidak pernah mematuhi larangan pengurangan intensitas permainan online oleh orang tua atau orang lain, ketika tidak diperbolehkan bermain, siswa sering melakukan perlawanan. Ketiga, Anda telah mengorbankan aktivitas sosial dan tidak mau terlibat dalam aktivitas lain, misalnya, keempat, Anda ingin mengurangi kecanduan, tetapi tidak bisa.

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Mark Griffiths, seorang ahli kecanduan video game di Nownham Trent University di Amerika Serikat, pada tahun 2008, ia menemukan bahwa hampir sepertiga orang bermain game online setiap hari. dari mereka" menghabiskan setidaknya 30 jam seminggu. “Dalam jangka panjang, apa dampak lebih dari 30 jam waktu luang mengajar seminggu terhadap pengembangan bidang pendidikan, medis dan sosial? Aspek pemuda (Rini, 2011: 28). Para ahli game Laut percaya bahwa game online memiliki dampak yang besar Ketika tubuh terkena radiasi komputer secara langsung, tetap terjaga dan bermain game online selama 24 jam Di Indonesia, 54,1% remaja berusia antara 15-18 dan game online juga dikatakan kecanduan game. 77,5% anak laki-laki dan 22,5 adalah game online.% Anak perempuan menghabiskan waktu online gen...Line 2 10 jam seminggu (Kusumewi 2009). Menurut penelitian Dinustech Udinus

Semarang, menunjukkan gambar hingga 40% siswa menggunakan game online (Nurjanah, 2013).

Berdasarkan data di atas, kecanduan game sudah marak terjadi di berbagai Negara khususnya di Indonesia. Hal ini dapat berdampak buruk dalam perkembangan individu, terutama bagi seorang pelajar. Dalam capaian belajar siswa harus benar-benar tercapai agar siswa mampu menempuh jenjang pembelajaran selanjutnya. Dari kerugian waktu yang dihasilkan dari bermain game online yang berlebih akan berdampak buruk bagi capaian belajar siswa, siswa perlu belajar untuk meningkatkan skill dalam belajar

Game online dapat menurunkan prestasi belajar siswa dan menurunkan konsentrasi belajar siswa. Prestasi akademik dapat diartikan sebagai sejauh mana siswa telah menguasai suatu tugas atau mata pelajaran dalam kurun waktu tertentu. Prestasi akademik memiliki faktor internal dan eksternal, salah satunya adalah kecanduan game online. Pecandu judi internet menghabiskan lebih sedikit waktu untuk belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah, jadi saya yakin kinerja akademis mereka akan menurun. Kecanduan game online adalah hal biasa di kalangan anak muda. Sangat penting untuk mencegah terlibat dalam game online, karena dampaknya akan mengubah kehidupan anak muda. Salah satunya adalah kesulitan belajar. Kecanduan game online merupakan salah satu isu yang menyita perhatian seluruh masyarakat. Banyak penelitian kini lebih fokus pada upaya mengurangi kecanduan game online. Namun, penelitian tentang upaya pencegahan kecanduan game online masih langka. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi berbagai alternatif untuk mencegah kecanduan judi online, terutama bagi kaum muda yang terkena dampaknya. Remaja adalah kelompok usia yang paling umum dengan masalah penggunaan game online. Hal ini akan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, psikologi, akademik, sosial dan ekonomi. Hal ini perlu dilakukan untuk mencegah agar tidak terjerumus dalam perjudian online karena dapat berdampak negatif bagi kehidupan remaja. Dapat membantu mencegah kecanduan game online. Selain itu, metode alternatif lain untuk mencegah kecanduan game online harus dieksplorasi lebih detail dalam penelitian masa depan.

Gadget merupakan perangkat media elektronik yang memiliki berbagai fungsi dan kegunaan salah satu kegunaan gadget yaitu bisa dipakai untuk bermain game online. Game

online pada saat ini telah menjadi trend terpopuler apalagi dikalangan siswa saat ini, apalagi saat ini adanya kompetisi eksport (pertandingan game online) antara pemain yang terlibat dalam game online dengan jumlah pemain yang terbatas, maka game online dapat dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan. Pada masa Covid-19 game online telah menjadi salah satu aktivitas terfavorit bagi setiap siswa untuk bersenang-senang selama menjalani masa karantina agar tidak merasa bosan selama belajar dirumah saja. Game online telah menjadi salah satu bagian dari aktivitas rutin siswa sehingga siswa mengalami kecanduan dan tidak bisa berhenti bermain game, siswa menjadi lupa untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah.

Siswa bermain game online hampir setiap hari. Sangat menarik bagi siswa untuk bermain game online karena banyak tantangannya. Mereka bisa mengenal banyak orang dari komunitas game online. Siswa bermimpi menjadi karakter single-player dalam game online yang mereka inginkan. Selain itu, mereka sering bermain game online, dan siswa terlalu malas untuk pergi ke sekolah, sehingga sering bolos pelajaran. Siswa juga tidak repot mencari pekerjaan rumah atau mengerjakan pekerjaan rumah.

Menurut Rini (2011:28) terdapat dua macam gejala adiksi game online yaitu fisik dan psikologis. Gejala fisik ialah sindrom carpal tunnel mata menjadi kering, mengalami sakit kepala dan punggung, makan menjadi tidak teratur, tidak peduli dengan kebersihan diri, dan gangguan tidur. Gejala psikologis adalah mengalami kesulitan berhenti bermain, merasa tertekan ketika tidak berhadapan dengan komputer, berbohong kepada orang tua dan guru disekolah mengenai aktivitasnya dan tanpa adanya interaksi dengan teman sebaya (kelompok).

Menurut Adams dan Rollings (2006), game online lebih banyak tentang teknologi daripada tentang jenis atau jenis permainan yang berinteraksi dengan pemain, daripada mode. Menurut Adams dan Rollings (2006), game online pertama kali muncul pada tahun 1960, ketika dua orang di ruangan yang sama dapat menggunakan komputer untuk bermain game saat komputer terhubung ke jaringan area lokal (LAN). ... Pada tahun 1970, jaringan komputer berbasis paket muncul, yang juga termasuk jaringan area luas (WAN). Sebuah komputer dengan WAN tidak hanya dapat terhubung ke komputer lain di ruangan yang

sama, tetapi juga terhubung ke area yang sama. Dengan cara ini pemain dapat bersaing dengan pemain lain. Lainnya lebih. Di Indonesia, dengan diluncurkannya game Nexian, game online pertama kali muncul pada pertengahan tahun 1990-an (Soebastian, 2010). Dengan berkembangnya teknologi internet, game online juga berkembang pesat. Meskipun game offline hanya dapat dimainkan dengan jumlah pemain yang terbatas, namun game online dapat dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan..

Game online cenderung membuat para penjudi berhenti di depan smartphone atau komputer mereka dan melupakan aktivitas lainnya. Namun, game online memiliki efek positif dan negatif pada pemain. Bermain game online dapat menghilangkan stres dan bermanfaat bagi kesehatan otak, namun jika seseorang berjudi secara berlebihan dan tidak dapat mengontrol diri saat bermain game, game online juga dapat berdampak negatif. Oleh karena itu, orang yang bermain game online secara berlebihan tanpa aktivitas lain dapat menjadi kecanduan. Hal ini dapat menyebabkan dampak besar bagi individu terhadap perkembangan psikologisnya karena masa remaja merupakan salah satu periode perkembangan manusia (Pande & Marheni, 2015).

Game online adalah game yang dimainkan secara online atau melalui internet. Game online di Internet memberikan lebih banyak peluang karena pemain dapat mengobrol dengan pemain lain di seluruh dunia. Game online tentu menarik di mata para pecinta game. Karena ada gambar 3D di monitor, permainan lebih realistis. Sama seperti di dunia nyata, di dunia maya atau virtual, mereka bisa hidup, berpindah-pindah, melakukan transaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mencari pekerjaan, dan mencari pasangan. Sekarang sangat cocok untuk siswa yang tidak memiliki game online. Ada warnet (varnet) yang menyediakan game online di rumah. Situasi ini memungkinkan siswa untuk bermain kapan saja, di mana saja, tanpa mengenal waktu, dan pada akhirnya menyebabkan siswa menjadi kecanduan dan dituduh mengalami gangguan obsesif-kompulsif, acuh tak acuh terhadap kegiatan lain, dan menyebabkan gejala permainan aneh menjadi tidak memuaskan. Upaya menanggulangi permasalahan kebiasaan bermain game online, guru BK dapat melakukan layanan bimbingan kelompok. Menurut Gibson dan Mitchell (2011: 52) menyatakan bimbingan kelompok mengacu pada aktivitas-aktivitas kelompok yang

berfokus kepada penyediaan informasi atau pengalaman melalui sebuah aktivitas kelompok yang terencana dan terorganisir, yang isinya mencakup informasi pendidikan, pekerjaan, pribadi atau sosial, dengan tujuan menyediakan informasi yang akurat, yang akan membantu siswa membuat perencanaan hidup dan pengambilan keputusan yang lebih tepat.

Sitty Hartinah mengemukakan bahwa konseling kelompok adalah semacam orientasi bagi beberapa orang sekaligus dalam suatu kelompok kecil, sehingga orang-orang tersebut dapat memperoleh orientasi yang mereka butuhkan. Hal ini menunjukkan bahwa dalam konseling kelompok pelaksanaannya dilakukan oleh beberapa orang, sehingga setiap orang dapat memahami tindakan konseling kelompok yang dilakukan selama proses pelaksanaan dan jumlah orang yang dapat memahami sasaran tindakan yang dilakukan.

Bimbingan kelompok adalah suatu bimbingan dilakukan oleh kelompok kecil yaitu 2 orang atau lebih, kelompok sedang 7-12 orang dan kelompok besar 13- 20 orang. Layanan bimbingan konseling di sekolah mutlak dibutuhkan karena setiap siswa sebagai individu pasti memiliki persoalan atau permasalahan yang dihadapi. Terdapat siswa yang bisa menyelesaikan masalahnya sendiri tanpa bantuan dari pihak lain. Pada pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah, guru memiliki peranan yang sangat penting karena guru merupakan sumber yang sangat menguasai informasi tentang keadaan siswa.

Menyampaikan informasi pada siswa saat dalam layanan bimbingan dapat dilakukan dengan berbagai macam hal salah satunya dengan media pembelajaran video contohnya video animasi. Video Animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya. Menurut Munir (2013:317) “Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame, satu frame terdiri dari satu gambar”. Jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak dan semakin banyak frame maka gambar yang dihasilkan semakin baik. Menurut Akmaludin (2013:2) “Animasi adalah skuen gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu

sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak, ilusi dari gerakan tersebut dapat terjadi secara cepat, sekumpulan gambar yang mempunyai gerakan secara bertahap dari masing-masing bagian objek gambar tersebut”

Sehingga peneliti tertarik untuk menampilkan sebuah video animasi dalam kegiatan bimbingan kelompok ini. Video animasi adalah gambar bergerak dari berbagai macam kumpulan objek dan disusun secara khusus sehingga akan bergerak sesuai alur semestinya dalam hitungan waktu. video animasi memiliki kelebihan tersendiri sebagai media untuk menyampaikan layanan tentang kecanduan game yaitu lebih mudah untuk mengingat penggambaran karakter yang unik, efektif, efisien, fleksibel dan dapat dilihat setiap waktu. Video animasi yang akan ditampilkan adalah motion graphic, Motion Graphic sendiri banyak dipergunakan untuk menjelaskan hal yang kompleks sehingga mudah dipahami, seperti video tutorial, video iklan hingga lyric video. Dalam video animasi ini juga dapat membuat siswa lebih mudah memahami suatu proses yang sulit diterjemahkan oleh teks dan gambar seperti proses pembelahan sel, proses kimiawi dan lain-lainnya. Melalui video, siswa mampu mempelajari keadaan riil dari suatu proses, fenomena atau kejadian.

Berdasarkan uraian di atas, dapat membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan media video animasi saat melakukan bimbingan kelompok. Peneliti akan mencoba untuk melakukan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik video animasi untuk mencegah siswa agar tidak kecanduan game online. Berdasarkan masalah dan media yang dikembangkan, peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Video Animasi dalam Layanan Bimbingan Kelompok sebagai Upaya Preventif kecanduan Game Online di SMA.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan desain studi kepustakaan/literatur. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji tentang penggunaan media Video Animasi dalam layanan bimbingan kelompok salah satu alternatif solusi untuk mengurangi kecanduan game online. Data yang dikumpulkan berupa data teks dari jurnal yang relevan dengan variabel yang dibahas dalam penelitian ini.

Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri. Analisis data merupakan sarana analisis isi yang dilakukan dengan cara menghubungkan, membandingkan, menafsirkan, dan menyimpulkan isi dari berbagai teks data yang digunakan.

3. Hasil Dan Pembahasan

Game online adalah salah satu game yang banyak diminati oleh setiap anak muda terutama pada saat wabah penyakit. siswa semakin banyak yang belajar menggunakan handphone. Oleh karena itu, mahasiswa lebih memilih untuk belajar game online melalui game online. Selain itu, menjelaskan tentang pentingnya tujuan, aspek dan strategi untuk mengatasi kecanduan judi remaja. Game online yaitu game yang dimainkan melalui jaringan (LAN atau Internet); game ini biasanya dimainkan secara bersamaan dengan jumlah pemain yang tidak terbatas. Game online adalah video game yang hanya dapat dimainkan saat perangkat sedang memainkannya). koneksi permainan). Terhubung dengan internet. Jadi jika seseorang ingin bermain game online, perangkat mereka harus terhubung ke Internet. Jika tidak dapat terhubung ke Internet, tidak dapat memainkan game.

Menurut Sri (2011: 74), Menurut Shri (2011: 74), nilai pengalaman berkaitan dengan penerimaan dunia (seperti kenikmatan dunia, konser, pemandangan, dll). Bahkan jika seseorang tidak melakukan hal-hal positif, semua aspek kehidupan sangat tegang. Menurut Reeney (2011:28), kecanduan judi internet memiliki dua gejala: fisik dan psikologis. Gejala fisik termasuk carpal tunnel syndrome atau dehidrasi, sakit kepala dan sakit punggung, kebiasaan makan yang tidak teratur, kebersihan pribadi, dan insomnia. Gejala psikologis antara lain kesulitan berhenti bermain game, depresi saat tidak menggunakan komputer, berbohong terhadap aktivitas orang tua dan guru di sekolah, dan kurangnya interaksi dengan teman sebaya (kelompok). Menurut sebuah studi tahun 2008 oleh Mark Griffith, seorang ahli video game di Norvenham Trent University di Amerika Serikat, remaja menemukan bahwa hampir sepertiga remaja bermain game online setiap hari. “Akankah kelas dengan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu memiliki dampak jangka panjang pada pendidikan, kesehatan, dan perkembangan sosial kaum muda?” (Raney, 2011: 28). Untuk kesehatan atau kondisi fisik. Saat tubuh secara sadar bermain game online 24 jam

sehari, maka akan terkena radiasi langsung dari komputer. Di Indonesia, 54,1% remaja berusia 15 hingga 18 tahun kecanduan game online. Mereka menghabiskan 10 jam seminggu bermain game online (Kusumadewi 2009). Menurut penelitian Dinustech Udinus Semarang, proporsi anak sekolah yang menggunakan game online mencapai 40% (Nurjanah 2013). Rainey (2011: 28). Kecanduan judi internet memiliki dua gejala, fisik dan mental. Gejala fisik termasuk carpal tunnel syndrome, mata kering, sakit kepala dan sakit punggung, kebiasaan makan yang tidak teratur, kebersihan yang buruk, dan gangguan tidur. Gejala psikologis: kesulitan bermain, depresi ketika anak tidak menggunakan komputer, orang tua sekolah dan guru berbohong tentang aktivitasnya, kurangnya interaksi dengan teman sekelas (kelompok). Menurut penelitian Gibson dan Mitchell (2011:52), konsultasi kelompok yang dijelaskan meliputi kegiatan kelompok yang menyampaikan informasi atau pengalaman melalui kegiatan yang direncanakan dan kegiatan kelompok yang terorganisir, termasuk pendidikan, kejuruan, dan informasi pendidikan. Individu atau komunitas memberikan informasi yang akurat untuk membantu siswa membuat rencana hidup yang lebih baik dan keputusan yang lebih tepat. Menurut penelitian Munir (2013:317), “animasi adalah rangkaian gambar yang disusun menurut urutan frame atau urutan frame, dan satu frame terdiri dari satu gambar”, maka gambar tersebut “lebih baik”. Menurut beberapa penelitian sebelumnya, dapat dikatakan bahwa perjudian internet sangat umum di kalangan anak muda dan perlu ditindak dan dikendalikan, karena kecanduan judi internet dapat mempengaruhi kinerja siswa. Kemudian berhasil menguji metode yang digunakan dan memenuhi persyaratan peneliti. Sebagai bagian dari penelitian dan pengembangan ini, para peneliti mengembangkan panduan grup "video animasi" untuk membantu mengatasi ketergantungan pada game online. Apa yang dialami siswa SMA? “Video animasi digunakan karena dirancang untuk mengubah persepsi siswa tentang game online. Oleh karena itu, peneliti percaya bahwa sangat penting untuk meneliti dan mengembangkan video animasi untuk mengatasi ketergantungan pada game online.

4. Kesimpulan

Kecanduan game online memengaruhi cara orang berkomunikasi satu sama lain. Dalam penelitian terhadap game ini, reporter menghabiskan rata-rata sekitar 10 jam sehari untuk perjudian online. Informan lainnya menghabiskan waktunya untuk bermain game online, yang pada gilirannya mengurangi kesempatan informan untuk berpartisipasi dalam interaksi sosial, yang berdampak negatif pada komunikasi interpersonal. Sulit bagi para pecandu game online untuk berinteraksi secara terbuka dengan orang lainnya, kebanyakan dari mereka adalah introvert dan tidak akur dengan orang. Kecanduan game online meningkatkan hubungan dengan teman-teman. Keluarga bubar karena pecandu game online menghabiskan waktu mereka sendirian di game dan mempersingkat waktu bersama. Ini membuat mereka lebih bahagia. Mereka menghabiskan waktu bermain game online daripada bermain dengan teman di dunia nyata, jadi ini membuat mereka anti sosial. Menurut sebuah studi tahun 2008 oleh Mark Griffiths, seorang ahli kecanduan video game di Novenham Trent University di Amerika Serikat, remaja menemukan bahwa hampir sepertiga remaja bermain game online setiap hari. “Kelas dengan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu akan berdampak jangka panjang terhadap pendidikan, kesehatan, dan perkembangan sosial kaum muda?” (Raney, 2011: 28). Mengenai kesehatan atau kondisi fisik. Saat tubuh terjaga 24 jam sehari untuk bermain game online langsung terkena radiasi komputer. Di Indonesia, 54,1% anak usia 15-18 tahun kecanduan game online. Menurut penelitian Gibson dan Mitchell (2011:52), orientasi kelompok yang digambarkan meliputi kegiatan kelompok yang memberikan informasi atau pengalaman melalui kegiatan kelompok yang terencana dan terorganisir, yang meliputi informasi pendidikan, profesional, dan pendidikan. Individu atau masyarakat, memberikan informasi yang akurat untuk membantu siswa membuat rencana hidup yang lebih baik dan keputusan yang lebih baik. Berdasarkan penelitian Munir (2013:317) “animasi adalah rangkaian gambar yang disusun menurut urutan atau urutan frame, dan sebuah frame terdiri dari sebuah gambar”, maka gambar tersebut akan semakin baik. Menurut beberapa penelitian sebelumnya, dapat dikatakan bahwa perjudian online saat ini sangat umum di kalangan anak muda dan perlu

ditangani dan dikendalikan karena efek kecanduan judi online dapat mempengaruhi kinerja siswa. Kemudian metode yang digunakan berhasil diuji dan memenuhi persyaratan peneliti.

Daftar Pustaka

- Wahyuni Adiningtiyas, S (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4 (1), 28-40
- Widiyasanti M, Ayriza Y (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 8(1).
- Syahrani R, (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *JPPK: Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*. 1(1) 84-92
- Jerry Radita Ponza P, Nyoman Jampel I, Komang Sudarma I (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*. 6 (1), 9-19
- Agustien R, Umamah N, Sumarno S (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran Sejarah kelas X IPS. *JURNAL EDUKASI*, 5(1): 19-2320
- Fisabilillah FFN, Sakti NC (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(4), 1271 - 1282