

Analisis Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Di Wilayah Desa Paisumosoni

Nurhidayat Abbas¹, Dartiana², Dewiyanti³

¹²³Universitas Kurnia Jaya Persada

Email Penulis Korespondensi: dartiana6@gmail.com

Article History:

Received Jun 22th, 2026

Accepted Aug 5th, 2026

Published Aug 7th, 2026

Abstrak

Latar Belakang: Secara global, intensitas penggunaan media layar pada anak usia sekolah menunjukkan tren peningkatan yang cukup signifikan. Tingginya intensitas menonton ini menunjukkan bahwa film kartun telah menjadi bagian penting dalam aktivitas harian anak. Intensitas menonton film kartun merupakan salah satu bentuk paparan media yang dapat memengaruhi motivasi belajar anak usia sekolah. Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas menonton film kartun terhadap motivasi belajar anak usia sekolah di Desa Paisumosoni. Metode: Penelitian ini menggunakan desain analitik korelatif dengan pendekatan cross-sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia sekolah berusia 7–8 tahun di Desa Paisumosoni sebanyak 52 anak, dengan responden orang tua atau wali. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling, sehingga jumlah sampel sebanyak 52 responden. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner intensitas menonton film kartun dan kuesioner motivasi belajar anak usia sekolah. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji Fisher-Freeman-Halton Exact. Hasil: Hasil uji menunjukkan nilai $p = 0,001$ Hasil uji menunjukkan nilai $p = 0,001$ ($p < 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki intensitas menonton film kartun kategori rendah sebanyak 27 orang (51,9%) dan motivasi belajar kategori tinggi sebanyak 27 orang (51,9%). Kesimpulan: Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas menonton film kartun terhadap motivasi belajar anak usia sekolah di Desa Paisumosoni.

Kata Kunci : Intensitas Menonton, Film Kartun, Motivasi Belajar, Anak Usia Sekolah.

Abstract

Background: Globally, the intensity of screen media use among school-aged children shows a significant increasing trend. This high viewing intensity indicates that cartoons have become an important part of children's daily activities. The intensity of watching cartoons is one form of media exposure that can influence the learning motivation of school-aged children. Objective: This study aims to analyze the effect of the intensity of watching cartoons on the learning motivation of school-aged children in Paisumosoni Village. Method: This study used a correlative analytical design with a cross-sectional approach. The population in this study were all school-aged children aged 7–8 years in Paisumosoni Village, totaling 52 children, with parents or guardians as respondents. The sampling technique used was total sampling, resulting in a sample size of 52 respondents. Data were collected using a questionnaire on the intensity of watching cartoons and a questionnaire on the learning motivation of school-aged children. Data analysis was carried out univariately and bivariately using the Fisher-Freeman-Halton Exact test. Results: The test results showed a p-value of 0.001 ($p < 0.05$), indicating that the majority of respondents (27 respondents) had a low cartoon viewing intensity (51.9%), and 27 respondents (51.9%) had a high learning motivation. Conclusion: It was concluded that there is a significant influence between cartoon viewing intensity and learning motivation among school-age children in Paisumosoni Village.

Keywords: Watching Intensity, Cartoons, Learning Motivation, School-Age Children.

1. PENDAHULUAN

Komunikasi massa merupakan proses penyampaian pesan dari sumber yang bersifat melembaga kepada khalayak luas melalui media mekanis seperti televisi dan media digital. Dalam konteks anak usia sekolah, khususnya usia 7–8 tahun, televisi masih menjadi salah satu media yang paling sering diakses karena mudah digunakan dan tersedia hampir di setiap rumah, termasuk di wilayah perdesaan. Media televisi menyajikan pesan dalam bentuk audio dan visual secara simultan sehingga mampu menarik perhatian anak serta menstimulasi indera penglihatan dan pendengaran. Karakteristik ini menjadikan televisi sebagai media yang memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif, afektif, dan motivasional anak usia sekolah (Arsyad, 2021).

Secara global, intensitas penggunaan media layar pada anak usia sekolah menunjukkan tren peningkatan yang cukup signifikan. Meta-analisis lintas negara yang melibatkan anak usia 6–10 tahun menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil anak yang memenuhi rekomendasi penggunaan media layar kurang dari dua jam per hari. Dengan demikian, sebagian besar anak usia sekolah terpapar media layar dalam durasi yang melebihi batas yang dianjurkan oleh World Health Organization. Paparan tersebut didominasi oleh tayangan hiburan visual seperti film kartun dan animasi (Madigan, 2022). Kondisi ini juga terlihat di Indonesia, data Komisi Penyiaran Indonesia menunjukkan bahwa anak-anak menghabiskan rata-rata 4–5 jam per hari untuk menonton televisi. Dari total durasi tersebut, tayangan kartun dan animasi masih menjadi konten yang paling banyak dikonsumsi oleh anak. Selain televisi, akses terhadap konten kartun juga semakin meningkat melalui platform digital berbasis internet yang mudah diakses oleh anak usia sekolah. Tingginya intensitas menonton ini menunjukkan bahwa film kartun telah menjadi bagian penting dalam aktivitas harian anak. (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2023).

Sejumlah penelitian nasional mendukung temuan tersebut. Penelitian pada anak usia sekolah dasar di berbagai daerah di Indonesia menunjukkan bahwa sebagian besar anak menghabiskan waktu menonton media visual lebih dari dua jam per hari. Intensitas menonton yang tinggi ini seringkali tidak diimbangi dengan pendampingan orang tua maupun pengawasan terhadap jenis konten yang ditonton, sehingga berpotensi memengaruhi kebiasaan belajar, konsentrasi, dan perhatian anak (Putri, 2021).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran pada anak usia sekolah. Pada usia 7–8 tahun, anak mulai memasuki tahap perkembangan kognitif operasional konkret, di mana kemampuan berpikir logis mulai berkembang, namun masih membutuhkan stimulus dan lingkungan belajar yang kondusif. Motivasi belajar berperan dalam meningkatkan minat, fokus, serta keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Anak dengan motivasi belajar yang baik cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, aktif dalam belajar, dan mampu menyelesaikan tugas dengan baik. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan anak mudah terdistraksi dan kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran (Uno, 2021). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa intensitas menonton film kartun memiliki hubungan yang signifikan dengan motivasi belajar anak usia sekolah. Penelitian kuantitatif pada anak usia 7–8 tahun menunjukkan bahwa frekuensi menonton kartun yang tinggi dapat memengaruhi penurunan motivasi belajar, terutama apabila konten yang ditonton bersifat hiburan tanpa unsur edukatif. Sebaliknya, tayangan kartun yang mengandung nilai edukasi dan disertai dengan pengaturan durasi yang tepat dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar anak (Rahma, 2024).

Pada usia sekolah, anak mulai mampu memahami informasi secara lebih kompleks dibandingkan anak usia dini, namun masih memiliki keterbatasan dalam menyaring dan mengevaluasi konten secara kritis. Anak cenderung tertarik pada tayangan yang bersifat menarik dan menghibur, sehingga apabila intensitas menonton tidak dikontrol, dapat mengurangi waktu belajar,

menurunkan konsentrasi, serta memengaruhi motivasi belajar. Kondisi ini semakin diperkuat apabila kurangnya pendampingan orang tua dalam mengawasi aktivitas menonton anak (Radesky, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut, intensitas menonton film kartun pada anak usia sekolah merupakan fenomena yang perlu dikaji secara mendalam. Desa Paisumosoni sebagai wilayah dengan akses televisi dan media digital yang cukup baik menunjukkan kebiasaan menonton kartun yang cukup tinggi pada anak usia sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis pengaruh intensitas menonton film kartun terhadap motivasi belajar anak usia sekolah di Desa Paisumosoni, sehingga hasil penelitian dapat menjadi dasar rekomendasi bagi orang tua, pendidik, dan pemangku kebijakan dalam mengelola aktivitas menonton anak secara lebih tepat.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain analitik korelatif dengan pendekatan cross-sectional. Desain ini dipilih untuk mengetahui hubungan antara variabel independen berupa intensitas menonton film kartun dan variabel dependen berupa motivasi belajar anak usia sekolah di Desa Paisumosoni. Pendekatan cross-sectional berarti pengambilan data dilakukan pada satu titik waktu tertentu, sehingga memberikan gambaran kondisi intensitas menonton film kartun dan motivasi belajar anak pada saat yang sama (Roflin & Liberty, 2021a)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Paisumosoni, Kecamatan Tinangkung selatan, Kabupaten Banggai Kepulauan, Provinsi Sulawesi Tengah. Desa Paisumosoni dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan salah satu wilayah permukiman masyarakat yang memiliki lingkungan sosial yang mendukung untuk mengkaji perilaku anak usia sekolah, khususnya yang berkaitan dengan kebiasaan menonton film kartun dan motivasi belajar. Secara administratif, desa ini berada dalam wilayah Kecamatan Tinangkung Selatan dan memiliki akses yang cukup terjangkau dari pusat kecamatan maupun pusat kabupaten, sehingga memudahkan pelaksanaan kegiatan penelitian lapangan.

Kondisi tersebut memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang berkaitan dengan anak usia sekolah, baik melalui orang tua, anak, maupun pihak lain yang berhubungan dengan aktivitas pendidikan dan pengasuhan anak. Lingkungan desa yang relatif terjangkau dan tidak terlalu luas juga memudahkan peneliti dalam menjangkau responden sesuai dengan kriteria penelitian.

1) Analisa Univariat

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Umur, Jenis Kelamin, Intensitas Menonton Film Kartun, dan Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Di Desa Paisumosoni

Karakteristik		Frekuensi	%
Umur:	7 Tahun	39	75,0
	8 Tahun	13	25,0
	Total	52	100,0
Jenis Kelamin:	Laki-Laki	41	78,8
	Perempuan	11	21,2
	Total	52	100,0

Karakteristik		Frekuensi	%
Intentitas Menonton Film Kartun:	Rendah	27	51,9
	Sedang	14	26,9
	Tinggi	11	21,2
	Total	52	100,0
Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah:	Rendah	11	21,2
	Sedang	14	26,9
	Tinggi	27	51,9
	Total	52	100,0

Sumber : Data Primer 2026

Berdasarkan tabel 1 di dapatkan bahwa berdasarkan kelompok umur, responden paling banyak berada pada usia 7 tahun, yaitu sebanyak 39 orang (75,0%), sedangkan responden yang berusia 8 tahun sebanyak 13 orang (25,0%). Berdasarkan jenis kelamin, sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki, yaitu sebanyak 41 orang (78,8%), sedangkan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 11 orang (21,2%). Pada variabel intensitas menonton film kartun, sebagian besar responden berada pada kategori rendah, yaitu sebanyak 27 orang (51,9%). Responden dengan intensitas menonton film kartun kategori sedang berjumlah 14 orang (26,9%), sedangkan kategori tinggi sebanyak 11 orang (21,2%). Sementara itu, pada variabel motivasi belajar anak usia sekolah, sebagian besar responden berada pada kategori tinggi, yaitu sebanyak 27 orang (51,9%). Responden dengan motivasi belajar kategori sedang berjumlah 14 orang (26,9%), sedangkan kategori rendah sebanyak 11 orang (21,2%).

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas anak usia sekolah di Desa Paisumosoni memiliki motivasi belajar yang baik. Secara keseluruhan, distribusi frekuensi responden menunjukkan bahwa anak usia sekolah di Desa Paisumosoni dalam penelitian ini didominasi oleh responden berusia 7 tahun, berjenis kelamin laki-laki, memiliki intensitas menonton film kartun pada kategori rendah, dan motivasi belajar pada kategori tinggi.

2) Analisis Bivariat

Tabel 2. Analisis Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Di Desa Paisumosoni

Intensitas Menonton Film Kartun	Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah			Jumlah	Nilai P
	Rendah	Sedang	Tinggi		
Rendah	11	0	16	27	0,001
Sedang	0	14	0	14	
Tinggi	0	0	11	11	
Total	11	14	27	52	

Sumber : Data Primer 2026

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 2 responden dengan intensitas menonton film kartun rendah sebagian besar memiliki motivasi belajar tinggi, yaitu sebanyak 16 orang sedangkan sebanyak 11 orang berada pada kategori motivasi belajar rendah. Pada responden dengan intensitas menonton film kartun sedang, seluruhnya berada pada kategori motivasi belajar sedang, yaitu sebanyak 14 orang. Sementara itu, responden dengan intensitas menonton film kartun tinggi seluruhnya berada pada kategori motivasi belajar tinggi, yaitu sebanyak 11 orang.

Pembahasan

1) Analisis Unvariat

Berdasarkan hasil analisis univariat terhadap 52 anak usia sekolah di Desa Paisumosoni, diketahui bahwa responden terbanyak berada pada kelompok umur 7 tahun, yaitu 39 orang, sedangkan responden berusia 8 tahun sebanyak 13 orang. Distribusi ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada tahap awal usia sekolah dasar. Pada fase ini, anak masih berada dalam masa pembentukan kebiasaan belajar, pengembangan perhatian, serta penyesuaian terhadap tuntutan akademik dasar. Dalam kajian mutakhir tentang anak dan media digital, usia sekolah awal dipandang sebagai periode yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, pola pendampingan, dan keseimbangan antara aktivitas belajar, bermain, dan penggunaan media layar (Hirsh-Pasek et al., 2025).

Ditinjau dari jenis kelamin, mayoritas responden adalah laki-laki, yakni 41 orang, sedangkan 11 orang berjenis kelamin perempuan. Komposisi ini menunjukkan bahwa sampel penelitian lebih banyak merepresentasikan anak laki-laki. Perbedaan karakteristik ini penting diperhatikan karena penggunaan media pada anak tidak hanya dipengaruhi oleh usia, tetapi juga oleh kebiasaan harian, minat terhadap jenis tontonan tertentu, serta pola pengawasan dari keluarga. Dalam literatur terbaru, penggunaan media pada anak dijelaskan sebagai perilaku yang dipengaruhi oleh faktor rumah tangga, interaksi orang tua-anak, dan kualitas pendampingan selama anak mengakses media digital (Hirsh-Pasek et al., 2025).

Pada variabel intensitas menonton film kartun, sebagian besar responden berada pada kategori rendah, yaitu 27 orang. Responden dengan kategori sedang berjumlah 14 orang, sedangkan kategori tinggi sebanyak 11 orang. Hasil ini memperlihatkan bahwa mayoritas anak usia sekolah dalam penelitian ini tidak memiliki intensitas menonton film kartun yang tinggi. Temuan tersebut dapat dimaknai bahwa film kartun memang menjadi bagian dari aktivitas hiburan anak, tetapi belum tentu mendominasi seluruh waktu luang mereka. Tinjauan ilmiah terbaru menunjukkan bahwa pengaruh media layar terhadap anak tidak semata-mata ditentukan oleh durasi penggunaan, melainkan juga oleh isi tayangan, waktu penggunaan, dan konteks pendampingan. Paparan media yang berlebihan cenderung berkaitan dengan gangguan konsentrasi, sedangkan hasil penelitian tentang televisi dan tayangan video pada anak masih menunjukkan variasi menurut jenis kontennya (Leonhardt et al., 2025).

Pada variabel motivasi belajar anak usia sekolah, sebagian besar responden berada pada kategori tinggi, yaitu 27 orang. Selanjutnya, motivasi belajar kategori sedang berjumlah 14 orang, dan kategori rendah sebanyak 11 orang. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum anak usia sekolah di Desa Paisumosoni masih memiliki dorongan belajar yang baik. Dalam kajian pendidikan dasar, motivasi belajar anak dapat dipengaruhi oleh suasana belajar, metode penyampaian materi, media visual, serta keterlibatan orang tua dan guru. Penelitian oleh Inwanti dan Setiawan (2025) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Mutmainnah, Suardi, dan Kaharuddin (2025), yang menemukan bahwa media video animasi mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Secara keseluruhan, hasil analisis univariat memperlihatkan bahwa responden penelitian ini didominasi oleh anak berusia 7 tahun, berjenis kelamin laki-laki, memiliki intensitas menonton film kartun rendah, dan motivasi belajar tinggi. Kondisi ini memberikan gambaran bahwa anak usia sekolah di Desa Paisumosoni tetap menunjukkan kecenderungan motivasi belajar yang baik meskipun mereka terpapar tayangan film kartun. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa media visual tidak selalu berdampak negatif terhadap anak. Efektivitas atau dampaknya sangat bergantung pada kualitas isi tayangan, intensitas paparan, serta ada atau tidaknya pendampingan dari orang tua atau

orang dewasa di sekitar anak (Aswatun et al., 2025; Hirsh-Pasek et al., 2025).

2) Analiais Bivariat

Berdasarkan hasil analisis bivariat menggunakan tabulasi silang, diperoleh gambaran bahwa pada kelompok anak dengan intensitas menonton film kartun rendah, terdapat 11 anak yang memiliki motivasi belajar rendah, dan 16 anak yang memiliki motivasi belajar tinggi. Pada kelompok anak dengan intensitas menonton sedang, seluruh responden, yaitu 14 anak, berada pada kategori motivasi belajar sedang. Sementara itu, pada kelompok anak dengan intensitas menonton tinggi, seluruh responden, yaitu 11 anak, berada pada kategori motivasi belajar tinggi dari keseluruhan responden yang memiliki motivasi belajar tinggi. Pola distribusi ini menunjukkan adanya perbedaan tingkat motivasi belajar pada setiap kategori intensitas menonton film kartun.

Hasil uji Fisher-Freeman-Halton Exact menunjukkan nilai $p = 0,001$, sehingga $p < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas menonton film kartun terhadap motivasi belajar anak usia sekolah di Desa Paisumosoni. Hasil ini menegaskan bahwa perbedaan intensitas menonton film kartun diikuti oleh perbedaan pada tingkat motivasi belajar anak usia sekolah.

Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat dipahami bahwa media visual memiliki dua kemungkinan pengaruh terhadap anak. Di satu sisi, paparan layar yang berlebihan dapat menurunkan konsentrasi, mengurangi kualitas tidur, dan mengganggu kesiapan belajar anak. Leonhardt et al. (2025) dalam scoping review mereka menjelaskan bahwa penggunaan layar rekreatif secara berlebihan berkaitan dengan kesulitan konsentrasi dan hasil belajar yang kurang optimal. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Fadila et al. (2026), yang menunjukkan bahwa screen time memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar, terutama ketika durasinya meningkat pada hari sekolah maupun akhir pekan.

Di sisi lain, media visual yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak juga dapat meningkatkan minat dan semangat belajar. Inwanti dan Setiawan (2025) melaporkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran memberikan peningkatan motivasi belajar pada siswa sekolah dasar dibandingkan metode konvensional. Mutmainnah et al. (2025) juga menyatakan bahwa integrasi media video animasi dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, memotivasi, dan memperkaya pemahaman konsep. Selain itu, Aswatun et al. (2025) dalam telaah sistematis menyimpulkan bahwa video pembelajaran animasi secara umum berkontribusi terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh intensitas menonton film kartun terhadap motivasi belajar anak perlu dipahami secara kontekstual. Dalam penelitian ini, pengaruh yang ditemukan tidak serta-merta menunjukkan bahwa semua tayangan kartun berdampak buruk terhadap motivasi belajar. Sebaliknya, pengaruh tersebut kemungkinan berkaitan dengan bagaimana tayangan itu hadir dalam keseharian anak, berapa lama ditonton, jenis isi kartun yang dikonsumsi, serta bagaimana pengawasan orang tua dilakukan. Hirsh-Pasek et al. (2025) menegaskan bahwa dalam penggunaan media digital pada anak, fokus tidak seharusnya hanya pada jumlah waktu layar, tetapi juga pada kualitas konten dan interaksi manusia yang menyertai penggunaan media tersebut.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bahwa intensitas menonton film kartun memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar anak usia sekolah di Desa Paisumosoni. Oleh karena itu, pengelolaan tontonan pada anak usia sekolah perlu dilakukan secara bijak melalui pembatasan waktu menonton, pemilihan tayangan yang sesuai dengan usia anak, serta pendampingan orang tua agar aktivitas menonton tidak mengganggu semangat dan kebiasaan belajar anak.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh intensitas menonton film kartun terhadap motivasi belajar anak usia sekolah di Desa Paisumosoni, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden berada pada kelompok umur 7 tahun sebanyak 39 orang, berjenis kelamin laki-laki sebanyak 41 orang, memiliki intensitas menonton film kartun kategori rendah sebanyak 27 orang, dan memiliki motivasi belajar kategori tinggi sebanyak 27 orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Fajar Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi pengenalan perangkat keras komputer berbasis android menggunakan augmented reality (AR). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 1–8.
- Arianti. (2021). Peranan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 120–130.
- Aswatun, M. M., dkk. (2025). Efektivitas video pembelajaran animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
- Azwar, S. (2022). Sikap manusia: Teori dan pengukurannya (Edisi revisi). Pustaka Pelajar.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2023). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2021). *Film art: An introduction*. McGraw-Hill Education.
- Buckingham, D. (2022). *The media education manifesto*. Polity Press.
- Carson, V., et al. (2020). Associations between screen time and academic performance among children. *Preventive Medicine Reports*.
- Chaplin, J. P. (2021). *Dictionary of psychology* (Updated ed.). Routledge.
- Dweck, C. S. (2021). *Mindset: The new psychology of success*. Ballantine Books.
- Fadila, R., dkk. (2026). Pengaruh screen time terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Porkes*, 9(1), 501–516.
- Giannetti, L. (2022). *Understanding movies* (15th ed.). Pearson Education.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2020). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*.
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Hassinger-Das, B., Golinkoff, R. M., Uhls, Y. T., & Guernsey, L. (2025). Putting digital media in balance: The importance of human-to-human interaction.
- Inwanti, S. N., & Setiawan, D. (2025). Enhancing motivation and science learning outcomes of elementary school students using animated video: A quasi-experimental study. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 26(1), 212–226.
- Jirout, J. (2020). Curiosity and the development of learning. *Current Opinion in Behavioral Sciences*.
- Kerlow, I. V. (2021). *The art of 3D computer animation and effects* (5th ed.). Wiley.
- Leonhardt, C., Danielsen, D., & Andersen, S. (2025). Associations between screen use, learning and concentration among children and young people in western countries: A scoping review. *Children and Youth Services Review*, 177, 108508.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2021). *Theories of human communication* (12th ed.). Waveland Press.
- Livingstone, S. (2021). *Media audiences: Interpretation and use of media content*. Sage Publications.