

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R.M., Anasi, P.T., Silalahi, D.E., Fitriyah, L.A., Hasanah, H., Akbar, Muh.R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman, Malahayati, E.N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W.N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. 2022. *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Ardiansyah, A.A. & Nana. 2020. Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran di Sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1): 47–56.
- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2021. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Batubara, H.H. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Chun, R. 2021. *Adobe Animate classroom in a book*. San Jose: AdobePress.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fietroh, M.N. 2023. The Impact of Financial Literacy, Financial Technology, and Financial Behavior on Generation Z Financial Inclusion. *IRE Journals*, 7(1): 299–307.
- Firly, N. 2019. *Android Application Development for Rookies with Database*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Habibah, N., Rahmawati, S., & Sayekti, A. 2019. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Mahasiswa Generasi Z di Perguruan Tinggi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 33(2): 7–18.
- Hamalik, O. 1994. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardy, I.H., Sujadi, E.C., & Pane, S.F. 2023. *Pengembangan Smart Conveyor dengan Arduino (menggunakan GPS tracking berbasis android)*. Bandung: Penerbit Buku Pedia.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T.K., Tahrim, T., Anwari, A.M., Rahmat, A., Masdiana., & Indra P, I.M. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hilir, A. 2021. *Pengembangan Teknologi Pendidikan*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Indriyanto, J. 2022. *Aplikasi Database di Android Studio Menggunakan Database Di Internet*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Kemdikbud. 2022. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Fase F Untuk SMK/MAK*.

- Kosara, D.F. & Hidayati, A. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran IPA Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Pada Tumbuhan di SMP. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 2(2): 1–14.
- Kustandi, C. & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Labrecque, J. 2023. *Mastering Adobe Animate 2023*. Birmingham: Packt Publishing.
- Mashuri, S. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Deepublish.
- Maulana, M.R. & Nasir, M. 2022. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Ilmu Tahsin dan Tajwid. *Jurnal Basicedu*, 6(2): 1756–1765.
- Nasution, E.L. 2020. *Uraian Singkat Tentang E-Learning*. Sleman: Deepublish.
- Nicholas, A.J. 2020. *Preferred Learning Methods of Generation Z Preferred Learning Methods of Generation Z Preferred Learning Methods of Generation Z*. Tersedia di https://digitalcommons.salve.edu/fac_staff_pub/74.
- Ninghardjanti, P., Dirgatama, C.H.A., & Wirawan, A.W. 2020. *Buku Berbasis Riset: Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning*. Banyumas: CV. Pena Persada.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*.
- Rahmawati, N.S., Qomaria, N., Yuniasti, A., Wulandari, R., Ahied, M., Rendy, D.B., & Putera, A. 2023. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Dengan Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Perubahan Iklim. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 6(2): 11–19.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, Zulfah, Hardiyanti, Zam, Z., & Qadaruddin. 2022. *Literasi Digital dan Mobile Learning*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press.