

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S. (2023). *Hasil PISA 2022, Refleksi Mutu Pendidikan Nasional 2023*. Diambil kembali dari [mediaindonesia.com: https://mediaindonesia.com/opini/638003/hasil-pisa-2022-refleksi-mutu-pendidikan-nasional-2023#:~:text=HASIL%20penelitian%20Program%20for%20International,%2C%20dan%20membaca%20\(371\)](https://mediaindonesia.com/opini/638003/hasil-pisa-2022-refleksi-mutu-pendidikan-nasional-2023#:~:text=HASIL%20penelitian%20Program%20for%20International,%2C%20dan%20membaca%20(371).).
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Program*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (21th ed.)*. Depok: Rajawali Pers.
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Data.AI. (2024). State of Mobile. https://www-dataai.translate.google/en/go/stateof-mobile-2024/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc.
- Dhurgham, A. J.-K. (2018). Improving LAN Performance Based on IEEE802.1Q VLAN Switching Techniques. *Journal of University of Babylon*, 286-297.
- Dilayout Channel. (2021). *Cara praktis membuat layout buku dengan Indesign ||Tutorial indesign Indonesia Part 2*. Diambil kembali dari Youtube.com: https://youtu.be/r-pcPI-neJI?si=vnS4_qk1uDujMZ1c
- Eugenia, M. P. (2022). Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale. *Seminar Nasional Official Statistics*, 573-583.
- Hameed, A. & Mian, A N. (2015). Finding efficient VLAN topology for better broadcast containment. *Internasional Conference on the Network of the Future*, 1-6
- Hawlitscheck, A., & Joeckel, S. (2017). Increasing the effectiveness of digital educational games: The effects of a learning instruction on students' learning, motivation and cognitive load. *Computers in Human Behavior*, 79-86.
- Hidayat, F., & Ardipal. (2023). Pengaruh Sarana Dan Prasarana Terhadap Motivasi Siswa Belajar Seni Budaya (Seni Musik). *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media (JURRSENDEM)*, 103.
- Inayatul, K. (2021). Pengaruh Kegiatan Mewarnai Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini di TK Nurul Ulum Jekulo Kudus Tahun ajaran 2020/2021.

- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 139-144.
- Iswandi, H. (2018). Peran dan Pengaruh Tampilan. 106.
- Jamal, A. N. (2020). Model Pengembangan Four-D (4D). *Toward a Media History of Documents*, 1-19.
- Jeff, Sauro. (2018, September). *5 Ways to Interpret a SUS Score*. [Online]. Diambil kembali dari measuringu.com: <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>
- Jesin A. (2014). *Packet Tracer Network Simulator*. Birmingham:PacktPublishingLtd.
- Kelola Data Channel. (2022). *Konsep Cara Kerja VLAN*. Diambil kembali dari Youtube.com: <https://youtu.be/V895ar-O4ok?si=9Zji1nxUwEg5G5cD>
- Khofifah, S., Hartanto, P., & Koerniawan, I. (2017). Pengembangan E-book Dengan Software Flipbookmaker Untuk Pembelajaran Mata Kuliah Akuntansi Keuangan Di Stekom Semarang. *EQUILIBRIA PENDIDIKAN : Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 69-78.
- Layyin, S. N., & Haqiqi, K. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Materi Sudut Terintegrasi Nilai Keislaman. *NCOINS: National Conference Of Islamic Natural Science*, 95-109.
- Lestari, T. A. (2018). E-Book Interaktif. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 71-75.
- Lestari, W. A., Sugiarto, A. B., & Sompie, S. R. (2019). Aplikasi Mobile Learning Interaktif Bacaan Doa Sehari-hari dan Dzikir Pagi & Petang. *Journal Teknik Informatika*, 73.
- Manik, V. P. (2021). Investigasi *Usability* pada Aplikasi Mobile Pembiayaan Mobil. *Jurnal Sains dan* , 1-10.
- Matteson, S. (2015). *Type 3.0: The future of typography today*. Diambil kembali dari Youtube.com: <https://youtu.be/TY-XmJv9u2M?si=E7oilU7z1gi-NP37>
- Maulidita, H., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06, 681-692.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Mentari, D. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran . *PENDIPA Journal of Science Education*, 131-134.
- Montila, A. (2024). *Create interactive pop-up windows in Adobe InDesign*. Diambil kembali dari <https://youtu.be/Zevei94umko?si=b49fdeNp2fppSqJu>

- Munir. (2020). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan* (Vol. 58). Bandung: Alfabate.
- Muslimin & Kartiko. (2020). Pengaruh Sarana dan Prasarana Terhadap Mutu Pendidikan di Madrasah Bertaraf Internasional Nurul Ummah Pacet Mojokerto. *Munaddomah : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 87-91.
- Nazaruddin, A. (2021, April 20). *BDK Banjarmasin Kementerian Agama*. Diambil kembali dari bdkbanjarmasin.kemenag.go.id.
- Nazaruddin, A. (2021, April 20). *BDK Banjarmasin Kementerian Agama*. Diambil kembali dari [bdkbanjarmasin.kemenag.go.id: https://bdkbanjarmasin.kemenag.go.id/berita/pengembangan-e-bookdalam-pembelajaran-anang-nazaruddin](https://bdkbanjarmasin.kemenag.go.id/berita/pengembangan-e-bookdalam-pembelajaran-anang-nazaruddin)
- Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter religius. *Basicedu*, 7310-7316.
- Nurseto, S. (2012). Analisis Pengaruh Lingkungan Industri Terhadap Strategi Pemasaran Dan Dampaknya Terhadap Kinerja Pemasaran: Studi pada Usaha Kecil Kerajinan Kulit Tanggulangin. *Jurnal Administrasi Bisnis*. 72-83.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Result (Colume I): The State of Learning and Equity in Education*. Paris: OECD Publishing.
- Qurrotaini, L., Sari, T., & Sundi, V. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. Diambil kembali dari <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869/4682>
- Rabbani, A. (2022). *Cara Memasukkan Video Ke Adobe Indesign*. Diambil kembali dari https://youtu.be/dLx_OvSSp6E?si=OP0XTgEPnpBEZGcl
- Ridesign Channel. (2022). *Membuat Katalog Digital Interaktif di Adobe InDesign*. Diambil kembali dari [Youtube.com: https://youtu.be/uHteLslmDIA?si=g3TDKHPH8tkryesW](https://youtu.be/uHteLslmDIA?si=g3TDKHPH8tkryesW)
- Ridlo, I. A. (2017). *Panduan Pembuatan Flowchart*. Surabaya.
- Rizki, A. N. (2024). *Pengembangan Media Video Microlearning Pada Materi Mesin Injection Molding dan Sand Casting Mata Kuliah Proses Manufaktur*. Diambil kembali dari Repository Universitas Negeri Jakarta: <http://repository.unj.ac.id/45996/>
- Rosadi, F., & Karimah, N. A. (2021, November 12). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik. *SENAPADMA Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah*, 87-96.

- Ruddamayanti, R. (2019). Pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca." Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. 1195.
- Safri. (2022). Literatur Review Keberhasilan Pendidikan: Berfikir Sistem, Potensi Eksternal dan Kurikulum. *JEMSI : Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 497.
- Sari, D. R., Fuadiah, N. F., & Sumilasari, N. (2024, JUNI 7). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline Pada Metari Pecahan Sederhana Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 74-83.
- Saufi, I., & Rizka, M. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 55-59.
- Septikasari, A. N., Maison, & Nazarudin. (2021). Pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca." Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. *Pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca." Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 26.
- Setiawan, C., Heryanto, A., & Tasmi. (2022, 11). *wp-content*. Dipetik December 09, 2024, dari [tif.unusida.ac.id: https://tif.unusida.ac.id/wp-content/uploads/2022/11/Modul-TIF-Praktikum-Jaringan-Komputer-2.pdf](https://tif.unusida.ac.id/wp-content/uploads/2022/11/Modul-TIF-Praktikum-Jaringan-Komputer-2.pdf)
- Shiddiq, R. N. (2019). *Mengatur Komposisi Warna Yang Tepat Untuk Desain Aplikasi dan Web*. Diambil kembali dari Medium.com: <https://medium.com/ux-orbit-insight/mengatur-komposisi-warna-yang-tepat-untuk-desain-aplikasi-dan-web-2c4a53f64e35#:~:text=yang%20harus%20diperhatikan?-,1.,Perhatikan%20gambar%20dibawah>.
- Shofiyulloh, M., Fajarianti, S. N., Gunawan, A. F., & Basori. (2024). Klasifikasi Media dan Sumber Belajar Dari Landasan Teori Penggunaan. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 345-353.
- Silvia Afrianti, H. A. (2020, Desember). Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *JURNAL INFORMATIKA UPGRIS Vol. 6, No. 2 DESEMBER 2020*, 22-27.
- Simanjuntak, F., & Christianus, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Interaktif Pada Anak SMP Menggunakan Metode 4D. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 172-178.
- Singlers, S. (2024). *Cisco CNNA Exam 200-301 Study Guide 2024 Edition*. Diambil kembali dari id.sribd.com.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suncaka, E. (2023). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan. *UNISAN JURNAL: JURNAL MANAJEMEN DAN PENDIDIKAN*, 36-49.
- Thiagarajan, S., Semmel, S. D., & Semmel, I. M. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana.
- Triling, & Fadel. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Tutorial Design eLearning. (2017). *InDesign CC: Menambahkan Suara + Tombol Telur Paskah | Desain eLearning*. Diambil kembali dari <https://youtu.be/twpLVALZ5Ns?si=rx2msGfveInrZR5>
- VLT Channel. (2014). *Simple VLAN Configuration Cisco Packet Tracer*. Diambil kembali dari Youtube.com: <https://youtu.be/WMbXgtxTrBY?si=ccVkeB5qQGTYdboK>
- Wahyuningtyan, R., & Sulasmono, S. B. (2020). Pentingnya media dalam. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23-27.
- Wibawa, B., & Mahdiyah, J. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Universitas Terbuka.
- Wijaya, E. Y. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 263-278.
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Invotek : Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 75-82.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasa. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 91-100.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 91-100.
- Zacky, F. (2018). *Membuat VLAN dengan 2 Switch dan Trunk Link*. Diambil kembali dari <https://youtu.be/N4Dl-yZfP2A?si=yafg3A1PLHmef94u>
- Zaenab, U. S. (2018, November 07). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus pada SMK Negeri 1 Mesjid Raya)*. Diambil kembali dari Repository: <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/5735/>
- Zega, T. G. C., Daeli, D. O., & Zaluchu, S. E. (2022). *Parents' perceptions of*

distance learning during COVID-19 in rural Indonesia. Journal of Education and Learning (EduLearn), 16(1), 103-113.

