

DAFTAR PUSTAKA

- A Mulyani, Y. S. (2019). Design of culinary information system based on android using multimedia development life cycle. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Admelia, M. F. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177.
- Al Ghani, A. I. (2024). Pengembangan Media Belajar yang Interaktif Berbasis Web untuk Mengatasi Masalah Buta Aksara pada Siswa SD di Kabupaten Bekasi. *Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Alim Hardiansyah, M. H. (2025). Analisis Perbandingan Implementasi Protokol Routing Dinamis OSPF dan BGP Pada Lab Komputer Menggunakan Cisco Packet Tracer. *Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi. UNBAJA* 9(1).
- Amuda, S. M. (2021). Analisis dan Perancangan Simulasi Perbandingan Kinerja Jaringan Komputer Menggunakan Metode Protokol Routing Statis, Open Shortest Path First (OSPF) dan Border Gateway Protocol (BGP) (Studi Kasus Tanri Abeng University). *Jurnal SISKOM-KB (Sistem Komputer Dan Kecerdasan Buatan)*, 4(2), 53-63.
- Angkola, S. N. (2021). *SILABUS*. Retrieved from SMK Negeri 1 Batang Angkola: <https://www.smk1batangankola.sch.id/silabus>
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Program*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Cet. ke15*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (21th ed.)*. Depok: Rajawali Pers.
- Ayub Siregar, D. I. (2021). Aanalisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *JASISFO (Jurnal Sistem Informasi) Vol. 2, No. 1. 114*, 2722-3418.
- Bahrin, S. A. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Object Oriented Programming. *TRANSISTOR Elektro Dan Informatika*, 2(2), 81-88.

- Brooke, J. (1996). *SUS: A Quick and Dirty Usability Scale (Usability Evaluation in Industry)*. London: Taylor and Francis.
- Budiarko, A. (2024, November 26). *Mengenal Cisco Packet Tracer sebagai Alat Simulasi Jaringan*. Retrieved from Sekawan Media: www.sekawanmedia.co.id
- Buzan, T. d. (1994). *The Learning Revolution*. Auckland, New Zealand: Auckland, NZ:Learning Web.
- Cholily, Y. M. (2019). Pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Proceedings of Seminar & Conference, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya*. Tasikmalaya: Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.
- D. S. Larasati, M. S. (2014). Penggunaan Media simulasi Berbasis Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Fisika Pada Siswa Lintas Minat di SMA Negeri 3 Pekalongan. *Unnes Physics Education Journal Vol 3 No 3*.
- Dewi, E. (2019). Potret pendidikan di era globalisasi teknosentrisme dan proses dehumanisasi. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 93-116.
- Dwipangga, A. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Tentang Prinsip Dasar Animasi Dengan Metode Luther-Sutopo . *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 148-153.
- Fatika W., R. Y. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Pendidikan (JIK)* 15(2), 139-144.
- Fatmawati, A. (2021). Evaluasi Usability pada Learning Management System OpenLearning Menggunakan System Usability Scale. *Jurnal Inovtek Polbeng Seri Informatika*, 6(1), 120-134.
- Fauziana, P. R. (2021). Media Pembelajaran Animasi.
- Hadi, S. a. (2018). Pengaruh Media Packet Tracer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Teknologi Pendidikan vol. 3, no. 2*, 83-93.
- Hakim, N. T. (2023). Simulasi Jaringan Metro Ethernet dengan Aplikasi Cisco Packet Tracer Versi 6.2.0. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(1), 22–31.
- Hanannika, L. K. (2022). Penerapan media pembelajaran berbasis TIK pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379-6386.

- Hasan, M. M. (2021). Media pembelajaran. In *Media pembelajaran*. Klaten: eprints.unm.ac.id.
- Heinich, R. e. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Pearson Education.
- Heryana, N. K. (2023). Definisi Jaringan Komputer. In N. K. Heryana, *Pengenalan Dasar Jaringan Komputer* (pp. 1-2). CV Rey Media Grafika.
- Hidayatullah, M. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Model MDLC. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 8(1), 52–61.
- Hutauruk, Y. S. (2024). Pengembang Media Pembelajaran Berbasis E-Book Interaktif Materi Perencanaan Dan Pengalamatan Jaringan Kelas XI TJKT SMKN 1 Kemang Dengan Metode MDLC Luther-Sutopo. *Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta*.
- I. A. Telaumbanua, A. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Bangun Ruang Rumus Simulasi 3D) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 060858 Durung. *Jurnal Pendidikan Tambusai Vol,8 No.2*, 24311-24318.
- Informatika, P. S. (2023, April Senin). *Program Studi Informatika*. Retrieved from Web Universitas Ahmad Dahlan Program Studi Informatika: <https://tif.uad.ac.id/packet-tracer-media-pembelajaran-dan-pelatihan-jaringan-komputer-dengan-simulasi/#:~:text=Packet%20Tracer%20adalah%20sebuah%20perangkat,s erver%2C%20dan%20lain%2Dlain>.
- Jasmin, K. I. (2025, Januari 15). *Dynamic Routing*. Retrieved from nusa,id cloy blog: <https://www.nusa.id/>
- K. A. Mahendra, G. M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Simulasi Untuk Pembelajaran Perakitan Komputer Dan Instalasi sistem Operasi. *KARMAPATI Volume 3, Nomor 3*, 2252-9063.
- Kamilah, S. (2019). Analisis Kesesuaian Kompetensi SMK Kurikulum 2013 Revisi Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dengan Kebutuhan Dunia Kerja Sektor Industri. *S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia*.

- Kirschner, A. K. (2010). Facebook and academic performance. *Journal Of Computer and Humaniora*, 26 King Saud University, 1237-1245.
- Kurniawan, H. &. (2021). Implementasi protokol routing dinamis OSPF dan BGP pada jaringan skala besar untuk meningkatkan efisiensi pengiriman data. *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi*, 10(2), 150-160.
- Kustandi, C. &. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Adobe Flash CS5 Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Skripsi. Fakultas Teknik. Universitas PGRI Yogyakarta*.
- M. Syamsu, V. T. (2023). Pengantar Jaringan Komputer. In V. T. Muhajir Syamsu, *Buku AJara JArinagn Komputer Praktis & Mudah Disertai Studi Kasus* (p. 1). Eureka Media Aksara.
- M. Z. Amir, A. N. (2025). Pengembangan dan Pemanfaatan Media Cetak: Modul, Handout, dan LKS Non Cetak: Program Video dan Bahan ajar Berbantuan Komputer dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 72-83.
- Mahendra, B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Cisco Packet Tracer Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMK. *Inovtech*, 2(01).
- Mendoza, M. D. (2022). Analisis Kinerja Jaringan Internet FT-UNIMED Dengan Protokol Routing Open Shortest Path First (OSPF) dan Border Gateway Protokol (BGP). *JIP: Jurnal Insinyur Profesional*, 2(1).
- Mochamad, A. U. (2024). Pengembangan Online Course Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Bagi Siswa Kelas XI Di SMKN 53 Jakarta Jurusan TKJ. *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 7(1), 50–57.
- Nurfadhillah, S. (. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurfajrina, A. (2023, September 26). *Purposive Sampling: Definisi, Metode, Rumus, Hingga Contohnya*. Retrieved from detikEdu: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/>
- Oemar, H. (1992). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

- Ohy, M. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Untuk Kelas X TKJ SMK. *Eduatik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(5), 528-541.
- Prasetyo, Y. T. (2022). Determining factors affecting customer loyalty to internet service provider during the COVID-19 pandemic: A structural equation modeling approach. *Asia-Pacific Computer Technologies Conference (APCT)*, 21-31.
- Pratiwi, & V. (2019). ANALISIS KOMPETENSI PEDAGOGIK DOSEN PENGAMPU MATA KULIAH DALAM IMPLEMENTASI COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI). *Journal Education Research and Development*, 1.
- Prior, D. D. (2016). Attitude, digital literacy and self-efficacy: Flow-on effects for online learning behavior. *The Internet and Higher Education*, 29, 91-97.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19.
- Putra, D. D. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46-55.
- Putra, Z. H. (2019). Development Of Powerpoint-Based Learning Media In Integrated Thematic Instruction Of Elementary School. *International Journal Of Scientific & Technology Research*, 697–702.
- Rabiah, S. (2015). Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Seminar Nasional dan Launching asosiasi Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia (ADOBSI)* (pp. 1-7). Asosiasi Dos.
- Ramadhanty, J. A. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Simulasi Routing dan Switching Menggunakan Cisco Packet Tracer Pad aMata Kuliah Perancangan Jaringan Komputer di Universitas Negeri Jakarta. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 9(1), 26-34.
- Rohani, I. R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Vol. VII, No. 1*, 2580 – 0450.

- Salsabila, A. &. (2024). Analisis Pembelajaran Teknologi Jaringan untuk Mengetahui Simulasi Jaringan dengan Menggunakan Switch dan Router di Aplikasi Cisco Packet Tracer. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 2(3), 91-97.
- Sari, M. M. (2025). Rancangan Media Pembelajaran 3 Dimensi Ekosistem Laut. *JIWA: Jurnal Inovasi Wawasan Akademik*, 1(1), 65-70.
- Sauro, J. &. (2016). *Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research*. . Morgan Kaufmann.
- Siswoyo, D. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sitanggang, D. A. (2020). Efektivitas E-Learning Berbasis MOODLE di SMK Karya Guna Kelas XI TKJ II Materi ajar Praktik Jaringan Komputer. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer* 4(1).
- Suangi, T. W. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di SMK Fajar Moyongkota. . *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(2), 191-204.
- Sugiyono., H. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, F. &. (2021). Model Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan MDLC dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 143–152.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Umar, W. (2025). *RPP - Administrasi Infrastruktur Jaringan | Kelas XI*. Retrieved from SlideShare from Scribd: <https://www.slideshare.net/slideshow/rpp-administrasi-infrastruktur-jaringan-kelas-xi/>
- Usanto, S. A. (2024). Peningkatan Kompetensi Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi Bagi Siswa SMK Melalui Pelatihan. *SWADIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol 2, No 2*, 24-30.
- Walter R. Borg, M. D. (1989). *Educational Research: An Introduction (5th edition)*. New York: Longman Inc.

- Wiranata, A. A. (2021). Pemanfaatan Forum Web Teknologi Komputer Jaringan (TKJ) Sebagai Sumber Belajar di SMKN 22 Jakarta . *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 102–109.
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.
- Yuliana, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk E-Modul Materi Sistem Bilangan Untuk Kelas X TKJ Teratai Putih Jakarta Dengan Metode Luther-Sutopo. *Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta*.
- Yuliasuti, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Simulasi Interaktif Terhadap Pemahaman Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 3(2), 99-104.
- Yuvalianda. (2019, april). *Statistik Deskriptif: Pembahasan Lengkap dan Contoh*. Retrieved from Bing: <http://bing.com>

