

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. F., Damayanti, & Sulistiani, H. (2020). *GAME EDUKASI PENGENALAN HEWAN LANGKA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2*. 7(2), 275–282. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202071671>
- Anas, M. A., Soepriyanto, Y., & Susilaningih. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA TUTORIAL TOPOLOGI JARINGAN UNTUK SMK KELAS X TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN. *JKTP Volume 1, Nomor 4, Desember 201, 1*, 1–8.
- Arrosyida, A., & Suprpto. (2012). Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Handbuch Psychologischer Arbeitsanalyseverfahren*, 2, 515–538.
- Efendi, M., & Soeprajitno. (2016). *Pengembangan Media Cai ( Computer Assisted Instruction ) Melalui Android Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Materi Macam-Macam Jaringan Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Multimedia Smk Muhammadiyah 1 Lamongan*. 1–7. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/17160>
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha (Vol. 2, Issue 2)*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Halawa, S. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Topologi Jaringan Komputer Untuk Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Teknik Komputer Dan Jaringan (Tkj) Dengan Metode Computer Based Instruction. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 3, 66–71. <https://ejournal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/view/53/32>

- Junaedi, M. R., & Arifin, R. W. (2019). Teknik Informatika;STMIK Bina InsanI. *Rawa Panjang Bekasi Timur*, 4(1), 17114.
- Kurniawati, W., Ismatulloh, K., & Kholisho, Y. N. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X TKJ*.
- Laudhana, A. C., & Puspaningrum, A. S. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN TENSES UNTUK ANAK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. In *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* (Vol. 1, Issue 1). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Lutfiana, R. D., & Wibawa, S. C. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-learning pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dengan Framework Laravel di SMK. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 4(1), 90–95.
- Megawaty, & Andriyani, R. (2015). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SIMULASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN PADA SMK NEGERI KOTA PALEMBANG Megawaty. *Seminar Nasional Teknologi Informasi*, 12, 66–71.
- Menrisal, Yunus, Y., & Dwita, I. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Komputer Jaringan Dasar Berbasis Android( Studi Kasus Kelas X SMK Negeri 6 Padang ). *JURNAL PTI (PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI)*, 8(1), 37–44.
- Puspitaningrum, A. A., Wihidayat, E. S., & Hatta, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Routing Statitis. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 31–38. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24782>
- Putra, Y. I., Ridoh, A., Fadli, R., & Fauziah. (2020). Pengembangan Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di Smkn 5

- Batanghari. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1, 25–31.
- Putria, H., Hamdani Maula, L., & Azwar Uswatun, D. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–872. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Sinduningrum, E., Rais, F., & Hilda, A. M. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Merakit Pc (Personal Computer) Dengan Virtual Reality Menggunakan Aplikasi Mobile. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1), 96–106. <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.22378>
- Sukirman. (2017). *PERANCANGAN ANIMASI TIGA DIMENSI MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK BLENDER DI CABANG MUHAMMADIYAH KARTASUR*.
- Sutama. 2012. Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D. Surakarta: Fairuz Media.
- Trianto, B., Feladi, V., & Fatmawati, E. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pengembangan Jaringan Sederhana*. September, 215–222.
- Wijaya, A. Y. P., & Wibawa, S. C. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Jaringan Komputer Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smk Antartika Surabaya. *It-Edu*, 2(01).
- Yahya, F., & Fitriyanto, S. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Simulasi Interaktif Terhadap Keterampilan Generik Sains Siswa SMA Pada Materi Elastisitas: Vol. II* (Issue 3).
- Zaus, M. agni, & Krismadinata. (2018). Suatu Kajian Literatur Masalah-Masalah yang dihadapi Mata Kuliah Jaringan komputer. *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18, 1–8.