

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan*. 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Adesfiana, Z. N., Astuti, I., & Enawaty, E. (2022). Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10(2), 147–152. <https://doi.org/10.31294/jki.v10i2.14050>
- Albina, M., & Pratama, K. B. (2025). Peran Tujuan Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran : Dasar untuk Pembelajaran yang Efektif. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1233>
- Amran, A., & Syaharani, H. (2024). Implementation of *Cisco Packet Tracer* as Network Simulation in Educational Environment at SMK Tarbiyatul Banin-Banat Montong School. *Jurnal Mandiri IT*, 13(1), 161–170. <https://doi.org/10.35335/mandiri.v13i1.312>
- Andini, N. H. (2025). *Efektivitas Model Contextual Teaching Learning terhadap Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar : Studi pada Kelas IV SDN Inpres Kananga 1*. 2(1), 60–68. <https://doi.org/doi.org/10.59923/galaxy.v1i1.447>
- Aryawan, F. N. (2023). Overcoming the Challenges of Vocational Education in Indonesian SMK: Ideas on Curriculum Improvement, Teaching Quality, And English Language Teaching. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(3), 243–252. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i3.226>
- Batdi, V. (2023). Education and Science. *Turkish Education Association*, 48(213), 85–112. <https://doi.org/10.15390/EB.2023.11774>
- Dewi Rahmawati. (2023). Pengembangan Contextual E-Flipbook Terintegrasi Nilai Islam Materi Mutasi. *Skripsi UIN Wali Songo*.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Febbyola, A. dian, & Nelmira, W. (2025). Pengembangan E – Jobsheet Menggambar Proporsi Tubuh Wanita Mata Pelajaran Menggambar Busana Untuk Siswa Tata Busana Kelas X SMKN 6 Padang. *EDUTECH : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 1574–1595. <https://doi.org/10.17509/e.v24i3.88057>
- Fitri, A., Nava, S., & Gea, A. (2024). Penerapan Strategi Pembelajaran Langsung dalam Meningkatkan Keterampilan Prosedural Siswa. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 28–39.

- Fitriani, Pratikto, H., Patmi, R. W., & Prabowo, A. E. (2024). *Pengembangan instrumen assessment pembelajaran hots menggunakan ispring suite*. 10(2). <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i2.23577>
- Handayani, H. T., Hendrawan, A., & Hariyadi, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Googlesites Pada Materi Pendapatan Nasional di Kelas XI IPS SMAN 1 Jawilan. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS) Desember, 2023*(15), 515–528.
- Hariyanto, R. E., Widiatsih, A., & Atmaja, I. W. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio 8 dan Wondershare Quiz Creator pada Materi Saling Ketergantungan pada Makhluk Hidup untuk SMP Kelas VII. *Jurnal UNIPAR (Universitas PGRI Agropuro Jember)*, 3(2), 83–99.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayah, F. N. (2023). Implementasi pembelajaran kontekstual pada perkuliahan berbasis praktik. *Jurnal penelitian kebijakan pendidikan*, 16. <https://doi.org/10.24832/jpkp.v16i1.783>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hulliyya, K., & Amanda, A. F. (2024). Evaluasi aplikasi mobile desain menggunakan metode nielsen's attributes of usability 1) 1,2,3). *RABIT: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(2), 372–379. <https://doi.org/https://doi.org/10.36341/rabit.v7i2.4769>
- Iqnas, N. B., Ulfa, N., Jufri, & Setiawan, A. (2021). Media E-Learning Interaktif Berbasis Cisco Packet Tracer dalam Pembelajaran Jaringan Komputer di SMK TKJ. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 269–279. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.26320>
- Isnaniah, I., & Imamuddin, M. (2022). Pengembangan Soal Literasi Matematika Konteks Budaya Minangkabau Untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3716. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.5985>
- Jafnihirda, L., Arsyah, R. H., Febrianti, T., & Reality, A. (2023). Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Siswa Kelas X Smk N 1 Sumatera Barat. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6, 1161–1168.
- Jayadi, A., Risdianti, & Ikawati, H. D. (2025). *Penggunaan Cisco Packet Tracer Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Nurul Islam Sekarbela*. 6(4), 161–167. <https://doi.org/10.36312/jtm.v6i4.4193>
- Justianti Intan Lahagu, S. H. H. (2024). Desain Pembelajaran Bipa Yang Mudah Dan Efektif Dengan Menggunakan Metode Komunikatif. *Sabda*, 3, 93–97.

- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Mahardika, A. I., Purba, H. S., & Permana, A. (2022). The Development of Web-Based Interactive Learning Media on Static Electricity Materials With Tutorial Model. *Kasuari: Physics Education Journal (KPEJ)*, 5(1), 1–18.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Mariato, A., Simatupang, G. M., & Anwar, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Doratoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 5(1), 55–63. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i3.3088>
- Marianus, F., & Sudira, P. (2019). *Efektivitas Model Blended Learning Menggunakan Cisco Packet Tracer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Pemahaman Konsep Jaringan Komputer*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyasari, R., Irvan, & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *Jurnal Genta Mulia*, 14(1), 334–342.
- Nurchahyo, R. (2019). *Administrasi Infrastruktur Jaringan (C3) Kelas Xi* (T. Q. Book (ed.)). PT. Kuantum Buku Sejahtera.
- Nurhayati, I., Subuh Isnur Haryudo, & Bambang Suprijono. (2023). Pengaruh Jobsheet Berbantuan Software Simurelay Berbasis Pembelajaran Proyek Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa di SMKN 7 Surabaya. *Journal of Vocational and Technical Education*, 5, 145–152. <https://doi.org/10.26740/jvte.v5n2.p145-152>
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research* (T. Plomp & N. Nieveen (eds.)). SLO — Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Pratama, R., & Tanton, A. (2023). *Simulasi Dynamic Routing Dan Virtual Lan Untuk Peningkatan Belajar Jaringan Menggunakan Cisco Packet Tracer Bagi Siswa Magang Di PT. Rinjani Citra Solusi Simulation*. 2(2), 42–53.
- Prihantoro, C. R., Siska Titik Dwiwati, & Muhammad Irgi Hakim, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-jobsheet* Pada Mata Pelajaran Gambar teknik Kelas X di SMKS. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 13(1), 30–37. <https://doi.org/10.23887/jptm.v13i1.91761>

- Prima Putra, K., Fajar B, M., Setialaksana, W., Yusuf, A. Z., & Jumadin. (2024). Sinergi Pendidikan dan Praktik: Pengabdian dalam Standar Jaringan untuk Siswa SMK Negeri 5 Gowa Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. *Ininnawa : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119–126. <https://doi.org/10.26858/ininnawa.v2i1.2761>
- Putri, A. A., & Ardi, A. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33931>
- Putri, A. A., Saniy, N., Rahmah, S., & Faizah, N. (2025). Implementasi LMS Berbasis Bahasa Indonesia dan Dampaknya Terhadap Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran. *J-INSTECH: Journal of Instructional Technology*, 06(01), 30–42. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v6i1.15171>
- Qizi, G. L. J., & Qizi, R. S. A. (2025). Virtual Local Area Networks (VLANs) in Modern Networking. *International Scientific Journal*, 2(6), 302. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15634687>
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia. (2023). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95.
- Rikizaputra, Festiyed, Adha, Y., & Yermadesi. (2021). Meta-Analisis: Validitas Dan Praktikalitas Modul Ipa Berbasis Saintifik. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(1), 45–56. <https://doi.org/10.31849/bl.v8i1.6039>
- Risnawaty, Yahya, M., & Mappalotteng, A. M. (2025). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Simulasi Cisco Packet Tracer. *UNM Juornal of Technologycal and Vocational*, 9(2), 7–18. <https://doi.org/10.34710/chel.2025.75.18.001>
- Rosmiati, M., Sulistiyah, Farabi, N. A., & Susanti. (2023). Pengembangan Animasi Interaktif sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia dengan Model ADDIE. *Multinetics*, 9(1), 79–88.
- Samad, M. R. (2018). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Simulasi Cisco Packet Tracer pada Pembelajaran Instalasi Jaringan Komputer di SMK Negeri 5 Takalar*. Universitas Negeri Makassar.
- Santyadiputra, G. S., Kamdi, W., & Patmanthara, S. (2024). Vilanets : An advanced virtual learning environments to improve higher education students ' learning achievement in computer network course higher education students ' learning achievement in computer. *Cogent Education*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2393530>
- Saputra, M., Ahmad Rufa'i, & Najmuddin. (2023). Teknologi Jaringan Komputer Menggunakan Methode Virtual Local Area Network (VLAN). *Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi P*, 7(2), 153–163. <https://doi.org/10.47080/saintek.v7i2.2630>
- Shoffa, S., Subroto, D., & Astuti, W. (2024). Media Pembelajaran. In *CV. Afasa Pustaka* (Issue January).

- Sinaga, L. M., Sipayung, S. P., Ginting, A. K., & Paul, A. (2025). Penguatan Kompetensi Jaringan Fiber Optik bagi Siswa SMK SWASTA YAPIM BIRU BIRU dalam Rangka Persiapan Praktik Kerja Industri Pendahuluan Landasan Teori. *ULEAD: Jurnal E-Pengabdian*, 5(1), 28–38.
- Skulmowski, A., & Xu, K. M. (2021). *Understanding Cognitive Load in Digital and Online Learning : a New Perspective on Extraneous Cognitive Load*. 34, 171–196. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09624-7>
- Sonia Amelya, G., & Wahyudi, S. (2024). E-Modul Routing and Switching Menggunakan Aplikasi Cisco Packet Tracer Mahasiswa PTI Universitas Rokania. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 6(1). <https://doi.org/10.23960/jpvti>
- Stefani, S. T., & Haryudo, S. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning. *Journal of Vocational and Technical Education*, 5(2), 193–200.
- Sudiati. (2017). Discourse readability of Indonesian language textbooks for middle school and high school/vocational schools. *DIKSI*, 31(2), 224–232. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/diksi.v31i1.64681> Discourse
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (7th ed.). Alfabeta.
- Surbakti, R., & Umboh, S. E. (2024). Cognitive Load Theory : Implications for Instructional Design in Digital Classrooms. *Internasional Journal of Educational Narratives*, 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.70177/ijen.v2i6.1659>
- Suseno, & Saputra, D. (2025). Teknik Penyusunan Tes Hasil Belajar. *INNOVATE: Journal of Social Science Research*, 5(3), 7502–7512. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i3.20096>
- Tarmidji, Salam, A., & Ramadhan, S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Komunikasi Dalam Pengembangan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SDN SAI. 7(4), 19–28. <https://doi.org/10.56489/fik.v4i2>
- Toma, A. A., & Reinita, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(2), 162–177. <https://doi.org/10.17977/um009v32i22023p162-177>
- Wulansari, A. D. (2023). *Aplikasi Statistika Nonparametrik dalam Penelitian* (K. Hidayati (ed.); 1st ed.).
- Yolanda, N. S., Laia, N., & Ekasakti, U. (2022). Praktikalitas Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Powtoon. *Jurnal Kepemimpinan Dan Kepengurusan Sekolah*, 7(4), 516–522. <https://doi.org/10.34125/kp.v7i4.882>

- Zailani, F., & Ismail, M. A. (2022). *Effectiveness of using Cisco Packet Tracer as learning tools for Network Fundamentals course during the Covid-19 pandemic. March*. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.22550071>
- Zy, A. T., Edora, & Ghofir, A. (2024). Peningkatan Keahlian Jaringan Internet Siswa SMK Merah Putih untuk Menghadapi Era Industri 4.0. *VIDHEAS: Jurnal Nasional Abdimas Multidisiplin*, 2(1), 15–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.61946/vidheas.v2i1.61>

