

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer.
- Edwin, (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android App Inventor untuk Menghafal AL Qur'an Surah Ar Rahman di SMPIT AL Fityah Kubu Raya*. IKIP Pontianak: tidak diterbitkan.
- Franata, R. (2012). *Pengembangan Media Ajar Interaktif Biologi Berbasis Komputer Pada Materi Monera Untuk Kelas X SMA/M*.
- Han Seul Rin. Langkah-Langkah Untuk Koneksi Ke Telkomnet@Instan. [Online]. Tersedia: <https://www.youtube.com/watch?v=5VbMTTJVjRU&t=1>. html [20 Oktober 2014].
- <https://www.mandandi.com/2021/07/jenis-jenis-jaringan-komputer-pan-lan.html>
- <https://www.masahen.com/2019/07/pengertian-switch-dan-hub-serta.html>
- Indaryati, J. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V, *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84-96.
- K. Joko, R.Ferri (2018) “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI”. *Jurnal Media Infotama*, 14 (1).
- Krisnawan, I. B. D. (2014). Rancang Bangun Game Edukasi “Lawar Bali” pada Platfrom Android, *Merpati*, 2(1), 58-66.
- M. A. Zaus and K. Krismadinata, “Suatu Kajian Literatur Masalah-Masalah yang Dihadapi dalam Mata Kuliah Jaringan Komputer,” *INVOTEK J. Inov. Vokasional dan Teknol.*, vol 18, no. 2, pp. 1-8, 2018.
- Nababan, Marlince, and Andre Kusmayanti, and Fitriani Nur. “Pengembangan Media Pembelajaran MathSC Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor Menggunakan MIT App Inventor 2 Pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika. *Jurnal Cendekia*”: *Jurnal Pendidikan Matematika* 4.2 (2020): 926-938.
- Novitasari (2019). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

- Oka, G. P. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rizky, Ade. (2013). *Belajar Praktis Informatika*. Semarang: Viva Pakarindo.
- Rumah Belajar Kemdikbud. Topologi Jaringan: Pengertian, Jenis, dan Gambar Topologi Jaringan. [Online]. Tersedia: <https://www.youtube.com/watch?v=IRNcZEGWrw4&t=58s>. html [05 Agustus 2019].
- Sakti, I., Puspasari, Y . M., & Risdianto, E. (2012). Pengaruh Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis.
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia.
- Syamsu Hidayat. Mengenal Perangkat Keras Jaringan Komputer. [Online]. Tersedia: <https://www.youtube.com/watch?v=npZV9m9EN4w&t=1s>. html [19 Juli 2020].
- Wahyu Setiawan, (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan App Inventor pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Kata*. IKIP Pontianak: tidak diterbitkan.
- Wina Sanjaya (2008). *Stategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta, Kencana.