

## INTISARI

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR PADA KELAS X TKJ BERBASIS PROBLEM BASE LEARNING

oleh

**Herwanto**

Herwanto478@gmail.com

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara terencana demi mewujudkan keadaan belajar serta sistem evaluasi untuk anak dan atau siswa dengan aktif menumbuhkan kemampuan yang ada pada diri seseorang demi menumbuhkan pengetahuan, cara pengendalian diri, potensi kecerdasan, nilai-nilai kepribadian, akhlak serta keterampilan pada diri. Dampak dari kebijakan tersebut membuat sektor pendidikan seperti sekolah maupun perguruan tinggi mengurangi bahkan meniadakan proses pembelajaran secara tatap muka langsung. Sebagai gantinya, proses pembelajaran dilaksanakan secara daring dari rumah.

Tujuan penelitian yaitu membangun sistem pembelajaran secara daring dengan perangkat *mobile* yang dapat terhubung dengan koneksi internet. Dengan pelaksanaan pembelajaran dari rumah secara daring, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam penyampaian informasi pembelajaran. Metode yang digunakan yaitu *prototype* dengan mengutamakan kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian yaitu aplikasi pembelajaran komputer dan jaring secara *online* dengan perangkat *mobile*.

**Kata Kunci** :Pengembangan, Media Pembelajaran,Komputer Dan Jaringan Dasar,*Problem Base Learning*.

## ABSTRACT

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR PADA KELAS X TKJ BERBASIS PROBLEM BASE LEARNING

by:

**Herwanto**

Herwanto478@gmail.com

*Education is a planned effort to create a state of learning and an evaluation system for children and / or students by actively cultivating one's existing abilities in order to foster knowledge, self-control methods, potential intelligence, personality values, morals and skills in oneself. The impact of this policy has made the education sector such as schools and universities reduce or even eliminate the face-to-face learning process. Instead, the learning process is carried out online from home.*

*The research objective is to build an online learning system with a mobile device that can be connected to an internet connection. By implementing online learning from home, teachers are required to be more innovative in delivering learning information. The method used is a prototype by prioritizing user needs. The results of the research are online computer and web learning applications with mobile devices.*

**Keywords:** *Development, Learning Media, Computers and Networks Basic, Problem Base Learning.*