

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
MOBILE BERMUATAN PROBLEM BASED LEARNING MATA
PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR PADA KELAS X
SMKN 1 BANDARLAMPUNG

Oleh:

Arizal Evandi

1611010113

arizalevandi.1611010113@mail.darmajaya.ac.id

ABSTRAK

SMKN 1 Bandar Lampung berusaha mencari cara untuk dapat menyampaikan ilmu atau bidang pelajaran yang secara efektif. Khususnya untuk mata pelajaran komputer dan jaringan dasar pada kelas X, dimana yang seharusnya banyak dilakukan dengan praktek, akan tetapi harus dilakukan tanpa adanya tatap muka. dibutuhkan suatu media perangkat lunak media pembelajaran interaktif berbasis mobile berbasis Problem Based Learning (PBL) Metode yang digunakan adalah Waterfall sebagaimana yang dijelaskan pada bab tinjauan pustaka sub bab 2.21.1 tentang metode Waterfall siklus kehidupan klasik (classic life cycle) atau model air terjun (waterfall model). Sekuensial linier mengusulkan sebuah pendekatan pada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem melalui analisis, desain proses, pengkodean (coding) dan pengujian (testing). Aplikasi yang dibangun masih memiliki banyak kelemahan, untuk itu masih perlu diperlukan perbaikan maupun pengembangan untuk penelitian berikutnya. Saran yang diperlukan selanjutnya adalah sebagai berikut : 1. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan di tipe perangkat IOS. 2. Aplikasi ini diharapkan dapat digunakan tidak hanya di lingkungan SMKN 1 Bandar Lampung, akan tetapi di kembangkan untuk dikembangkan di Sekolah lainnya. Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut: 1. Perangkat lunak ini dapat membantu proses belajar mengajar di Kelas X SMKN1 Bandar Lampung. 2. Membantu Siswa dalam pembelajaran secara daring dengan cukup mengakses aplikasi melalui smartphone, kapan saja dan dimana saja kegiatan ini dapat dilakukan. 3. Memudahkan tenaga pengajar untuk memberikan materi secara daring yang dapat menjangkau semua peserta didik.

Key word: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Problem Based Learning

DEVELOPMENT OF MOBILE-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA
WITH PROBLEM-BASED LEARNING IN COMPUTER AND BASIC
NETWORK SUBJECT IN CLASS X
SMKN 1 BANDARLAMPUNG

By:

Arizal Evandi

1611010113

arizalevandi.1611010113@mail.darmajaya.ac.id

SMKN 1 Bandar Lampung is trying to find ways to be able to convey knowledge or subject areas effectively. Especially for computer and network basic subjects in class X, where a lot of practice should be done, but must be done without face-to-face meetings. a mobile-based interactive learning media software software is needed based on Problem Based Learning (PBL). waterfall models). Linear sequential proposes an approach to systematic and sequential software development that starts at the level and progress of the system through analysis, process design, coding and testing. The application that is built still has many weaknesses, for that it still needs improvement. as well as development for further research. The suggestions that are needed next are as follows: 1. This application is expected to be developed on the IOS device type. 2. It is hoped that this application can be used not only in the SMKN 1 Bandarlampung environment, but will be developed to be developed in other schools. The conclusions from the results of the research conducted are as follows: 1. This software can help the teaching and learning process in Class X SMKN1 Bandarlampung. 2. Help students in online learning by simply accessing the application via a smartphone, anytime and anywhere this activity can be done. 3. Make it easy for teaching staff to provide material online that can reach all students.

Key word: Development of Interactive Learning Media, Problem Based Learning