

Media Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi untuk SMP kelas IX

FITRI KURNIAWATI

*Program Studi TKJ - D3, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas
Dian Nuswantoro Semarang
URL : <http://dinus.ac.id/>*

ABSTRAK

Tujuan laporan Proyek Akhir ini adalah untuk mempermudah siswa dalam pemahaman mater-materi tentang Internet. Sehingga system pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Serta dari penerapan model pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam sikap/ prilaku melalui satu proses pembelajaran yang kooperatif. Disamping itu melalui model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, pengertian, pemahaman dan daya nalar siswa semakin kreatif dan kritis-analitik, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil akhir yang ingin dicapai dalam pembelajaran adalah mencetak kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual siswa sehingga mampu menghadapi tantangan hidupnya dalam bermasyarakat.

Metode penelitian yang dilakukan meliputi studi lapangan, studi kepustakaan. Setelah rancangan selesai maka dibuat program yang berisi materi dan latihan soal yang dituangkan dalam bentuk animasi.

Kata Kunci : sejarah, jaringan, Kecepatan

Learning Media Of Information and Communication Technology for the junior high school class IX

FITRI KURNIAWATI

*Program Studi TKJ - D3, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas
Dian Nuswantoro Semarang
URL : <http://dinus.ac.id/>*

ABSTRACT

The objective of this Final Project report is to facilitate students' understanding of mater-matter of the Internet . System so that learning becomes more effective and efficient. As well as from the application of this learning model is to improve the quality of learning in the attitude / behavior through a process of cooperative learning. Besides, through this learning model is expected to increase the knowledge, understanding, comprehension and reasoning power of students getting creative and critical-analytic, which in turn is expected to improve student learning outcomes. The final result to be achieved in learning is to make intellectual, emotional and spiritual students so as to face the challenges of life in society.

The research method conducted field studies, library research. Once the design is complete then created a program that contains the material and exercises as outlined in the form of animation .

Keyword : sejarah, jaringan, Kecepatan