

Pena Bangsa



Penemu Internet



Sejarah Perkembangan
Teknologi



Google Chrome



Taman di Bandung



PROK. MOH. YAMIN, SH.



W.R. SUPRATMAN

Tokoh Pahlawan



Weather

26°C

Bandung, Jawa Barat
Indonesia



Music



Gallery Photos



Salam Redaksi

Hallo Adik-adik asuh. Kami Media Informasi Pena Bangsa FEB Unpad kembali hadir dalam penerbitan Majalah Pena Bangsa di kepengurusan tahun 2014 ini, dengan penuh infirasi, kerja keras dan tanggung jawab untuk menghadirkan Majlah ini sampai kepada adik asuh semua.

Dalam edisi ini kami mengangkat tema "Perkembangan Teknologi". Di zaman modern ini teknologi tidak asing lagi teman mulai dari yang murah sampai dengan yang mewah. Edisi ini menghadirkan artikel, mata pelajaran, tokoh pahlawan, dan banyak lagi yang lainnya lumayan seru deh pokonya.

Akhir kata dari Kami memohon maaf atas segala kekurangan. Tak lupa kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam penerbitan majalah ini.
selamat membaca!!!.

Sejarah Perkembangan Komputer

Komputer pada awalnya ditemukan oleh seorang ilmuwan yang bernama Charles Babbage yang berhasil membuat sebuah mesin yang diberi nama Difference and Analytical Engine. Mesin ini berfungsi untuk menghitung angka. Sejak saat itu banyak dilakukan berbagai penelitian untuk menciptakan mesin hitung yang lebih cepat dan praktis. Kemudian munculah berbagai generasi komputer yang terbagi menjadi komputer generasi 1, 2, 3, 4, dan 5.

Komputer Generasi I

Pada generasi ini komputer memakai banyak sekali tabung hampa dengan ukuran yang sangat besar hingga memenuhi satu ruangan, dan komputer ini dinamakan ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer). Karena ukurannya yang cukup besar namun hanya bisa menyimpan data yang sedikit, maka lahirlah komputer generasi 2.



Komputer Generasi II

Penggunaan tabung hampa digantikan dengan transistor sehingga lebih menghemat tempat dan juga daya. Sejak generasi ini juga mulai bermunculan berbagai bahasa pemrograman seperti COBOL, ALGOL, dan FORTRAN. Dari segi ukuran komputer generasi II lebih kecil hanya sebesar ukuran meja kerja dan mampu menyimpan data lebih banyak. Komputer ini lebih dikenal dengan nama UNIVAC (Universal Automatic Computer).



Komputer Generasi III

Seiring dengan sejarah perkembangan komputer, keberadaan transistor pada generasi sebelumnya telah digantikan dengan IC, dimana IC sendiri ditemukan oleh insinyur asal Texas yang bernama Jack Kilby pada tahun 1958. Pada generasi ini juga lahir microprocessor pertama yaitu intel 4004 pada tahun 1971.



Komputer Generasi IV

Pada 1980 an muncul komputer generasi baru ditandai dengan munculnya LSI (Large Scale Integration). Dimana ini merupakan pendekatan ribuan IC menjadi sebuah chip. Kemudian LSI terus dikembangkan hingga lahirlah VLSI (Very Large Scale Integration).



Komputer Generasi V

Komputer masa depan saat ini sedang terus dikembangkan dan inilah generasi yang sedang kita lalui. Meskipun belum ada proyek nyata, konsep komputer generasi ke-5 memiliki kecerdasan buatan sehingga komputer akan memiliki nalar seperti manusia, dan bisa terus belajar dari pengalaman.



Dan itulah sejarah singkat perkembangan komputer dari waktu ke waktu.

Penemuan Internet



Leonard Kleinrock (lahir di New York City, New York, Amerika Serikat, 13 Juni 1934; umur 77 tahun) adalah seorang insinyur dan ilmuwan Amerika Serikat yang disebut sebagai penemu internet atau Bapak Internet. Seorang profesor ilmu komputer di UCLA Henry Samueli Sekolah Teknik dan Sains

Pada tanggal 29 Oktober 1969 ia menciptakan salah satu penemuan terbesar menjelang abad modern yaitu Internet yang secara tidak sengaja berhasil memecahkan kode digital dan menjadikannya sebagai paket-paket yang terpisah sehingga penemuan ini dapat di rasakan oleh kita oleh kita, kita bisa menikmati layanan face book, google, twitter dan lain sebagainya. Bayangkan kalau internet tidak di temukan mungkin kita masih manual dalam menyampaikan informasi atau menghubungi seseorang dan proses bekerja dilakukan secara manual pula



Dalam dunia kerja, internet memiliki banyak sekali manfaat dalam mendukung kegiatan proses bisnis untuk mencapai tujuan perusahaan. Perusahaan yang menolak untuk menggunakan teknologi internet akan terlihat ketinggalan jaman serta menolak untuk melakukan efisiensi. Dengan internet, semua akan terasa lebih mudah, di samping juga ada resiko-resikonya. Selama pimpinan kantor bisa melakukan kontrol penggunaan internet, maka masalah-masalah yang ada akan bisa dikendalikan.

Dampak Internet

Dampak positif

- Ø Sebagai media komunikasi
Karena dapat berkomunikasi dengan pengguna internet di seluruh dunia



- Ø Kemudahan bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan
Dengan kemudahan ini, membuat kita tidak perlu pergi menuju ke tempat penawaran/penjualan karena dapat dilakukan secara online

- Media untuk mencari informasi atau data
perkembangan internet yang pesat, menjadikan www sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat.



Dampak negatif

- Kecanduan main game
Hal ini sangat berbahaya karena seseorang yang terus menerus main game akan boros dan lupa waktu karena di habiskan oleh main game



- Merusak mata
Jika kalian terus menerus di depan komputer atau terus menerus maka mata kita kan rusak karena pantulan cahaya dari komputer langsung ke

TEKNOLOGI YANG CANGGIH DAN POPULER

ROBOT DINOSAUR PLEO MUNCUL DI AJANG CES 2014

Bentuk robot tersebut menyerupai dinosaurus yang memiliki kulit berwarna pink atau biru, dan dilengkapi dengan prosesor baru yang membuat pergerakannya menjadi lebih nyata serta ada dukungan voice recognition dasar.



KEYBOARD UNIK TREWGRIP CES 2014



Keyboard fisik full qwerty untuk tablet PC buatan perusahaan TrewGrip ini memang sangat unik. Sebab, tombol ketiknya berada di bagian belakang.

WAKA WAKA POWER CES 2014



Bagian sisi sisinya merupakan panel tenaga surya yang bisa menyimpan daya dari sinar matahari. Untuk mengumpulkan daya sampai penuh, ia perlu dijemur selama sekitar 8 jam. Kemudian dapat digunakan untuk mengisi ulang baterai smartphone dalam waktu dua jam.

SIKAT GIGI PINTAR CES 2014

Sikat gigi Kolibree memiliki semacam sensor untuk mengenali area gigi mana yang sudah disikat. Sehingga mengenali berapa lama dan seberapa sering penggunaanya menyikat gigi. Jika penggunaanya sembarangan dalam menyikat gigi atau terlalu jarang melakukannya, maka sikat gigi yang satu ini akan memberi peringatan.



CARA MEMANFAATKAN TEKNOLOGI

Ada beberapa cara memanfaatkan teknologi yang baik, diantaranya :

1 . Mesin pencari (search engine)

Mesin pencari terbesar di dunia adalah google. Bisa dimanfaatkan untuk mencari pengetahuan tambahan, trik cepat mengerjakan soal matematika, trik meningkatkan semangat membaca, serta yang lainnya.



2. Jejaring Sosial (social networking)



Jejaring sosial begitu berperan dalam pendidikan. Salah satu perannya yaitu dengan adanya fitur sharing. Oleh karena itu bisa dimanfaatkan untuk bahan diskusi, berbagi ilmu pengetahuan serta mengasah kemampuan menulis.

3. Komputer

Komputer digunakan untuk mempermudah pekerjaan maupun untuk menyebarkan bisnis ke internet.



4. Video

Bisa dimanfaatkan untuk media ilustrasi suatu teori di sekolah, merekam tentang suatu kegiatan serta yang lainnya. Video juga bisa digunakan dalam promosi .



TOKOH-TOKOH SUMPAH PEMUDA

1. Soenario

Ia menjadi penasihat panitia sekaligus sebagai pembicara.



7. W.R. Supratman

Pada malam penutupan Sumpah Pemuda, ia memainkan sebuah lagu secara instrumental dengan biola (tanpa teks) yang kini kita kenal sebagai lagu kebangsaan Indonesia Raya.

2. J. Leimena

J. Leimena merupakan mahasiswa aktivis, ketua organisasi Jong Ambon, dan tentunya tergabung dalam panitia kongres.



8. S. Mangoensarkoro

Tokoh bangsa yang berbicara di acara Sumpah Pemuda mengenai pentingnya pendidikan untuk anak bangsa.

3. Soegondo Djojopoespito

Tidak banyak yang tahu bahwa inilah ketua panitia kongres Sumpah Pemuda.



9. Karto Soewirjo

Aktivist Jong Islamieten Bond yang turut aktif dalam Sumpah Pemuda.

4. Djoko Marsaid

Djoko Marsaid merupakan wakil ketua panitia kongres, sekaligus ketua organisasi Jong Java.



10. Kasman Singodimedjo

Dikenal sebagai orator yang ulung.



5. M. Yamin

Ia salah satu aktivis yang gencar mengusung bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional di acara Sumpah Pemuda dan merupakan sekretaris di kongres ini.

11. Sie Kong Liong

Pemilik sebuah rumah di Jalan Kramat Raya yang menjadi tempat diadakannya acara Sumpah Pemuda. Rumah tersebut kini menjadi museum.

6. Amir Sjarifudin

Perwakilan dari Jong Batak ini banyak menyumbang pemikiran cerdas di Sumpah Pemuda. Ia sebagai bendahara di kongres ini.



12. A.K. Gani

Aktivist pemuda yang lahir di Palembang ini bergerak dalam organisasi Jong Sumatra Bond.



Sumpah Pemuda

Sumpah Pemuda merupakan ikrar yang diucapkan oleh pemuda Indonesia pada tanggal 28 Oktober 1928. Ikrar ini dibuat untuk menyatukan keanekaragaman yang ada di Indonesia terutama perbedaan suku bangsa, bahasa, dsb. Ikrar tersebut berbunyi :

Pertama

Kami putra dan putri Indonesia mengaku bertumpah darah yang satu, tanah Indonesia.



Kedua

Kami putra dan putri Indonesia mengaku berbangsa yang satu, bangsa Indonesia.



Ketiga

Kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia.



Tempat-tempat bersejarah di Bandung



Masjid ini dibangun pada 1812 adalah masjid yang pertama di kota Bandung. Masjid ini sudah mengalami 8 kali renovasi sejak berdiri

Gedung Merdeka adalah gedung bersejarah yang pernah digunakan sebagai tempat Konferensi Asia Afrika tahun 1955, sekarang gedung ini di jadikan di musieum.



Gambar di samping adalah Hotel Preanger, awalnya adalah sebuah toko buku yang di ubah menjadi hotel oleh W.H.C. Van Deeterkom, pada tahun 1920 berubah menjadi Grand Hotel



Gedung Sate pertama kali didirikan pada tanggal 21 Juli 1920 dan digunakan sebagai pusat pemerintahan oleh Belanda pada zaman dulu nama gedung pertama yang kita kenal adalah gedung sate adalah "Gouvernements Bedrijven"



Gedung ini didirikan pada tahun 1909 oleh pemerintahan Belanda sebagai "Javasche Bank", meskipun telah lama bangunan ini masih kokoh



Sapu dari botol bekas



Dengan sedikit usaha dan kreatifitas kamu juga dapat memanfaatkan kembali botol bekas menjadi sapu. Selain itu, kegiatan berkreasi ini dapat kita gunakan untuk menyalurkan hobi serta mengisi waktu luang. Untuk membuat sapu dari botol bekas ini, peralatan yang diperlukan tidaklah rumit, cukup dengan menggunakan botol bekas, alat pemotong dan gagang yang terbuat dari kayu, kita sendiri dapat membuatnya di rumah.

Pena Bangsa 2014





Cara dan Langkah Langkah Membuat Origami Burung

1. Sediakan kertas bentuk persegi, atau kertas warna warni yang dijual di toko toko alat tulis dan buku.



2. Lipat kertas menjadi bentuk segitiga, lalu ulangi melipat ke bentuk segitiga sekali lagi.



3. Buka kembali lipatan (kembali ke bentuk semula) sehingga pola pola garis terlihat di kertas. Lipat kertas ke bentuk seperti berikut :



4. Buka kembali lipatan dan pola pola garis pada kertas menjadi lebih banyak. Pola garis tersebut akan membantu dalam membentuk lipatan di langkah selanjutnya.



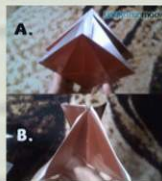
5. Lipat lagi kertas secara diagonal, agar menjadi bentuk segitiga.



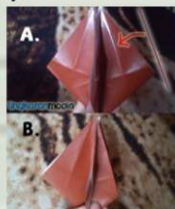
6. Lipat kedua sudut segitiga ke arah bagian dalam.



7. Berikut adalah hasil dari lipatan di langkah "6". Rubah dari bentuk A pada gambar, menjadi bentuk B.



8. Nah, sekarang kalian pasti melihat ada garis lipatan seperti pada gambar A. Lipatlah sudut kertas ke arah dalam mengikuti garis lipatan, menjadi seperti gambar B. Lakukan pada semua sisi, yaitu 4 sisi.



Cara dan Langkah Langkah Membuat Origami Burung

9. Lipat bagian ujung atas ke bawah, lalu pipihkan. Lakukan juga pada sisi sebaliknya.



10. Lipat kertas menjadi seperti ini : Pastikan bagian yang membelah ada di atas, lalu lipat sisi kanan dan kiri kertas ke tengah, lakukan juga pada sisi sebaliknya (bagian belakang).



11. Lipat dan jadikan sisi yang terlihat (pada langkah 10) menjadi tertutup dengan cara tarik bagian kanan dan kiri ke tengah. Lakukan juga pada sisi sebaliknya, maka akan terlihat sisi seperti ini :



12. Putar kertas 180° (tukar posisi atas & bawah), lalu lipat bagian ujung bawah ke atas. Beri jarak antara bagian yang baru saja dilipat (ini akan menjadi kepala dan ekor burung) dengan ujung atas kertas yang terbelah (menjadi sayap). Lakukan juga pada sisi sebaliknya.



13. Tukar sisi yang terlihat (tukar seperti langkah 11).



14. Tarik kedua ujung teratas, perlahan-lahan untuk membuka bentuk sayap, dan badan burung. Pelan-pelan saja agar kertas tidak sobek.



15. Bentuk bagian kepala dan paruh burung dengan menekuk ke bawah salah satu ujung yang lancip. Dan jadilah "burung-burungan" (bicara dengan gaya doraemon), origami tentunya.



Game Cerdas

a	y	a	h	a	o	i	w	i
n	u	q	e	y	r	g	b	b
a	h	s	u	a	m	i	i	u
k	j	k	g	g	b	s	a	n
k	e	r	a	b	a	t	l	d
d	l	p	a	m	a	n	l	a
e	h	s	m	m	a	d	i	k
v	s	e	p	u	p	u	w	l
s	a	u	d	a	r	a	n	h
w	j	b	s	r	k	c	a	m

carilah kata-kata dibawah ini pada tabel di atas.....!!!

- | | | | |
|-----------|-------------|-----------|----------|
| 1. ayah | 2. suami | 3. sepupu | 4. paman |
| 5. bibi | 6. kerabat | 7. ibu | 8. adik |
| 9. ibunda | 10. saudara | | |

Bangun Datar & Bangun Ruang

Kelas 6

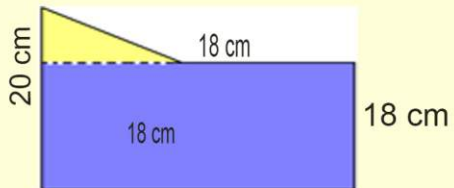
1. Berapakah luas bangun datar di samping?

- a. 3.268 cm^2 c. 763 cm^2
b. 2368 cm^2 d. 119 cm^2



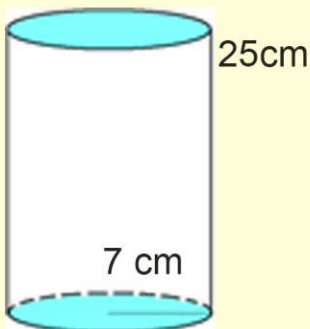
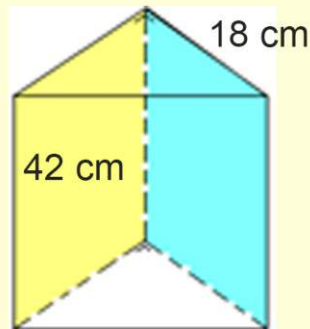
2. Luas bangun datar di samping adalah ... cm^2

- a. 354 c. 504
b. 404 d. 554



3. Volume prisma di samping adalah ... cm^3

- a. 5560 c. 7560
b. 6560 d. 15.120



4. Berapakah volume tabung di samping?

- a. 5560 c. 7560
b. 6560 d. 15.120

Bahasa Inggris Kelas 6

Rosi meets a tourist in the park.

Tourist : Good morning, can you help me?

Rosi : Sure!

Tourist : Where is the nearest restaurant from here?

Rosi : It is on Jl. Kartika

Tourist : And where is the book store?

Rosi : It is behind the restaurant

Tourist : Is it far from here?

Rosi : No, it is not

Tourist : Ok. Thank you

Rosi : You are welcome

1. How many person are there in the dialogue ?

- a. One
- b. Two
- c. Three
- d. Four

2. Where is the restaurant?

- a. It is on Jl. Merdeka
- b. It is on Jl. Kartika
- c. It is behind the restaurant
- d. It is in front of restaurant

3. A : Help me?

B : sure!

- a. May I
- b. Can you
- c. Can I
- d. Would you

4. A : the book store?

B : it is behind the restaurant

- a. Where is
- b. What is
- c. How is
- d. Who is

Isilah pertanyaan di bawah ini dengan benar



- a. harimau
- b. singa
- c. kucing



- a. buaya
- b. biawak
- c. komodo

Di bawah ini pilihan.... adalah elang jawa



gambar di atas adalah hewan.....

Nama rumah adat di samping adalah.....
serta berasal dari.....



Berikut ini adalah hewan yang bertelur?



a. kelinci



b. tupai

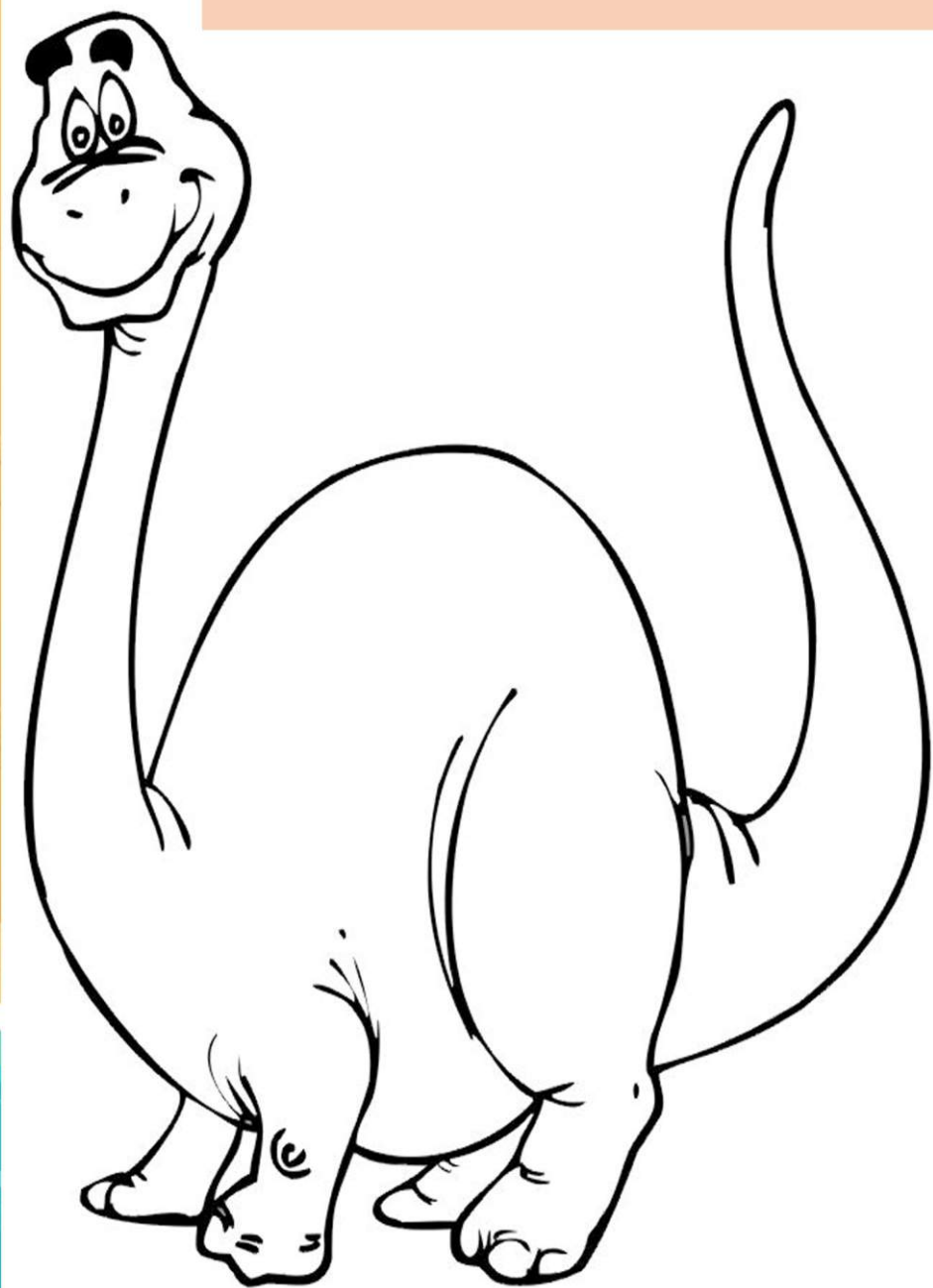


c. kura-kura

Hadiah



AYO MEWARNAI !



Instagram



PenaBangsa



Tim Penyusun



Information Media 2014



1482 Likes



Information Media 2014 [#PenaBangsa](#) [#2014](#) [#TimPenyusun](#)

More Info :



Pena Bangsa FEB Unpad



@PenaBangsa



JOIN US!!!