LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik

KELAS X

TAHUN AJARAN 2024

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

LIVEWORKSHEETS

TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu memahami hubungan pengelolaan sumber daya antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna agar berjalan dengan baik

Capaian Pembelajaran
Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami mekanisme internal yang terjadi pada interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak,dan pengguna.

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
1.Peserta didik mampu menjelaskan menjelaskan mekanisme internal yang terjadi pada interaksi perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna
2.Peserta didik mampu menjelaskan cara kerja komputer dan masing-masing komponen-komponen

Alat dan Bahan
Laptop/Hp, proyektor, jaringan internet, aplikasi pengolahan kata (Ms.Word)

LIVEWORKSHEETS

MATERI

1. Hardware (Perangkat Keras)

Hadware merupakan suatu komponen yang terdapat dalam sebuah komputer, dapat dilihat dengan cara kasat mata dan mampu disentuh secara fisik. Beberapa contoh dari hadware adalah sebagai berikut :

Perangkat input (masukan), merupakan sebuah perangkat keras yang dipakai untuk memasukkan (input) dari user (pengguna) yang akan di proses oleh komputer. Misalnya : mouse, keyboard, joystick, touchpad, ligh pen, barcode, scanner, microphone, dll.

Perangkat proses, merupakan sebuah perangkat keras yang gunanya adalah untuk memproses masukan (input) yang sudah diberikan oleh pengguna (user). Misalnya : processor.

Perangkat output (keluaran), merupakan sebuah perangkat keras yang gunanya adalah untuk memperlihatkan hasil yang sudah di olah oleh komputer dan selanjutnya diberikan kepada pengguna (user). Misalnya : monitor, printer, speaker, proyektor, plotter, dan lain sebagainya.

2. Software (Perangkat Lunak)

Software merupakan kumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer. Data komputer yang disimpan dapat berupa progam yang berguna untuk menjalankan suatu

perintah. Software ini tidak dapat dipegang. Beberapa contoh software adalah sebagai berikut

:

Sistem operasi : merupakan suatu perangkat lunak atau software yang memang ada dan sebagai jalur penghubung antara user (pengguna) dengan hardware (perangkat keras). Misalnya : Windows, Linux, dan Mac OS

Software aplikasi: merupakan suatu perangkat lunak yang memiliki kegunaan untuk diaplikasikan agar dapat memenuhi kebutuhan dan kepentingan user (pengguna). Misalnya : Microsoft Office, Libre Office, Corel Draw, Photosop, dll.

LIVEWORKSHEETS

3. Brainware (pengguna)
Brainware adalah manusia yang memakai, menggunakan atau mengoperasikan komputer. Tanpa adanya campur tangan manusia, komputer tidak akan pernah bisa dijalankan. Maka, peran brainware disini sangatlah fital agar komputer dapat digunakan dan di operasikan dengan baik oleh penggunanya. Beberapa contoh Brainware adalah :
▪ Programmer : Orang yang membuat program atau aplikasi yang digunakan dalam perangkat komputer.
▪ Operator : Orang yang menjalankan sebuah program atau aplikasi yang digunakan dalam sebuah perangkat komputer sesuai petunjuk penggunaannya.
▪ Teknisi : Orang yang menguasai dengan dan bertanggungjawab atas maintenance dan segala macam permasalahan yang ada pada komputer.
▪ Trainer : Orang yang tahu dan memahami segala pengetahuan dan ilmu tentang komputer dan mengajarkannya pada orang lain.
▪ Desainer Grafis : Orang yang mahir dalam membuat produk grafis melalui perangkat komputer.

Hubungan antara Hardware, Software dan Brainware
Hardware atau perangkat keras komputer apabila tanpa Software, maka komputer hanyalah sebuah mesin yang tidak berguna dalam arti tanpa adanya Hardware komputer tidak berguna. Karena Software tercipta untuk menulis fungsionalitas pada komputer tersebut sehingga terciptalah sebuah komputer yang memiliki fungsi untuk di gunakan. Apabila Hardware dan software komputer telah tercipta, apabila tidak terdapat Brainware untuk mengoprasikannya, maka komputer tersebut sebagai mesin yang tidak memiliki fungsi (tidak bisa beroperasi). Bisa dinyatakan bahwa sebuah Robot yang diam. Jadi, Brainware atau pengguna merupakan salah satu elemen yang penting untuk mengoperasikan komputer agar tercipta komputer yang memiliki fungsionaliats dan agar dari komputer itu kita semua dapat mengghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi pengguna.

LIVEWORKSHEETS

untuk memahami materi silahkan tonton video dibawah ini :

LIVEWORKSHEETS

CARILAH
10 KATA TERKAIT MATERI DI BAWAH INI :

A	G	Z	W	Z	W	R	F	J	T	C	W
H	B	J	R	A	V	A	K	L	R	T	L
N	J	D	O	G	N	Z	E	G	W	G	X
M	N	X	U	O	R	P	Y	E	M	A	N
O	S	N	T	U	T	P	B	R	G	D	H
N	J	W	E	Q	G	L	O	S	D	Y	G
I	U	X	R	N	W	X	A	Z	W	L	H
T	T	O	I	H	Y	L	R	Q	Y	Q	R
O	M	S	V	C	Z	P	D	X	U	S	U
R	A	I	U	W	I	F	I	D	O	Z	N
C	Z	H	M	O	U	S	E	A	E	A	C
N	M	F	V	G	N	T	K	L	L	Y	C

LIVEWORKSHEETS

1. Alat untuk menampilkan output

MONITOR

MONITOR

MONITOR

MONITOR

MONITOR

LIVEWORKSHEETS