LKDP INFORMATIKA
KELAS X SMA

PERANGKAT INPUT

LIVEWORKSHEETS

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Mata Pelajaran : **Informatika**

Kelas/Semester : **X / 1**

Topik : **Berpikir Komputasional**

Alokasi Waktu : **2 x 40 menit**

Petunjuk Pengisian

1. Silakan lengkapi identitas kalian pada kolom di bawah ini!

   Nama :

   Kelas :

2. Kerjakan setiap aktivitas yang ada pada LKPD ini dengan cermat!
3. Jika telah selesai, silakan klik "**Finish**", pilih "**Email my answers to my teacher**", dan masukkan alamat e-mail berikut ini: bymegantoro@gmail.com !

I. Tujuan Pembelajaran

Tujuan dari e-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) mengenai perangkat input adalah untuk membantu siswa memahami konsep dasar mengenai perangkat input yang digunakan dalam sistem komputer, serta cara perangkat-perangkat tersebut berfungsi.

II. Pendahuluan

Perangkat Keras Komputer (Hardware) adalah komponen fisik yang membentuk sistem komputer dan yang berfungsi untuk menjalankan proses komputasi. Perangkat keras ini terdiri dari berbagai bagian yang saling bekerja sama untuk menjalankan berbagai fungsi komputer.

LIVEWORKSHEETS

III. Aktivitas 1. Manfaat Berpikir Komputasional

Lengkapilah paragraf ini dengan pilihan jawaban yang tepat!

Perangkat keras (_____) adalah komponen fisik atau perangkat yang dapat dilihat dan disentuh, yang membentuk sistem komputer. Perangkat keras ini meliputi semua bagian yang bekerja untuk mendukung pengoperasian komputer, baik itu untuk input, output, penyimpanan, ataupun pengolahan data. _____ komputer adalah perangkat keras yang digunakan untuk memasukkan data atau perintah ke dalam komputer.

Beberapa contoh perangkat input komputer antara lain:

1. _____ - Digunakan untuk memasukkan teks atau perintah.
2. _____ - Digunakan untuk menggerakkan kursor dan memilih objek di layar.
3. _____ - Digunakan untuk memindai gambar atau dokumen fisik ke dalam format digital.
4. _____ - Digunakan untuk merekam suara atau input suara.
5. _____ - Digunakan untuk menangkap gambar atau video.
6. _____ - Biasanya terdapat pada laptop sebagai pengganti mouse untuk menggerakkan kursor.
7. _____ - Digunakan dalam permainan video untuk mengontrol gerakan.
8. _____ - Digunakan oleh desainer grafis untuk menggambar di komputer.

IV. Aktivitas 2. Jenis – Jenis Perangkat Input

KEYBOARD

SCANNER

MOUSE

MICROPHONE

LIVEWORKSHEETS

V. Aktivitas 3. Jenis – Jenis Data Yang Diinput oleh Perangkat Input

Perangkat input berfungsi untuk memasukkan data atau informasi ke dalam komputer atau sistem lainnya. Jenis-jenis data yang diinput oleh perangkat input dapat bervariasi, tergantung pada jenis perangkatnya. Berikut adalah beberapa jenis data yang biasa dimasukkan melalui perangkat input:

- Contoh : Keyboard, scanner.
  Data berupa :
- Contoh : Scanner, kamera, pemindai gambar, webcam.
  Data berupa :
- Contoh : Mikrofon.
  Data berupa :
- Contoh : Sensor gerak, kamera, joystick.
  Data berupa :
- Contoh : Layar sentuh, trackpad, touchscreen.
  Data berupa :
- Contoh : Mouse, stylus, GPS.
  Data berupa :
- Contoh : Sensor suhu, sensor tekanan.
  Data berupa :
- Contoh : Digital pen, tablet grafis.
  Data berupa :

VI. Aktivitas 4. Jenis – Jenis Data Yang Diinput oleh Perangkat Input

Nama Perangkat	Jenis Data	Benar / Salah
Mouse	Teks	
Keyboard	Teks	
Microphone	Suara	
Scanner	Image	
Joystick	Motion	

LIVEWORKSHEETS

Sumber Pustaka:

- Kurtz, D. (2010). "Computer Concepts." McGraw-Hill. Buku ini memberikan penjelasan mendalam tentang berbagai konsep teknologi komputer, termasuk perangkat input.
- Patterson, D. A. (2014). "Computer Organization and Design: The Hardware/Software Interface." Morgan Kaufmann. Buku ini membahas arsitektur komputer dan bagaimana perangkat input berinteraksi dengan sistem komputer.
- Tanenbaum, A. S., & Austin, T. (2014). "Structured Computer Organization." Pearson. Buku ini mengupas lebih dalam tentang organisasi komputer, termasuk berbagai jenis perangkat input dan output yang digunakan dalam sistem komputer.
- Ralph, B., & Lister, C. (2015). "Introduction to Computer Science." Pearson. Buku ini memberikan pengantar tentang konsep dasar ilmu komputer, termasuk perangkat input dan cara kerjanya.

LIVEWORKSHEETS