

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMA N 1 SUKOREJO
Kelas / Semester : X / Ganjil
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Materi Pokok : Mengaktifkan komputer sesuai dengan prosedur
Alokasi Waktu : 10 Menit (1 x Pertemuan)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu :

1. Mendemonstrasikan cara merangkai console/system unit, monitor, keyboard dan mouse dengan benar
2. Mendemonstrasikan cara menghidupkan dan mematikan komputer sesuai dengan prosedur baku

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pembukaan : (2 menit)

- Guru memberi salam, menanyakan kabar peserta didik, dan mengecek kehadiran siswa serta memeriksa kebersihan kelas.
- Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Menanyakan kepada peserta didik tentang Mengaktifkan komputer sesuai dengan prosedur

2. Kegiatan Inti : (6 menit)

- Mengidentifikasi jenis-jenis port sesuai dengan fungsinya
- Menghubungkan masing-masing kabel ke dalam port yang sesuai dan benar
- Menghubungkan power supply pada console ke sumber arus listrik
- Mempraktikkan prosedur menghidupkan komputer
- Mengidentifikasi spesifikasi komputer pada saat tampilan booting di monitor

3. Kegiatan Penutup (2 menit)

- Guru menarik kesimpulan tentang Mengaktifkan komputer sesuai dengan prosedur
- Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari
- Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa dalam mengakhiri pembelajaran.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Sikap : - Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- Kedisiplinan dalam mengerjakan tugas

Pengetahuan : Skor Penilaian Melalui Soal

Mengetahui,
Kepala SMA N 1 Sukorejo

Sukorejo, 17 Juli 2021
Guru TIK,

Siti Nur Wiqoyati, S.Pd, M.A.
NIP. 196912181998022003

Haris Argo Yuniarso, S.Kom
NIP. 19780606209031006

- Bahan Ajar


Mengaktifkan komputer sesuai dengan prosedur

1. Instalasi Perangkat Komputer

Sumber Listrik
 Untuk dapat menyaklilkan komputer sangat mudah dibutuhkan sumber listrik yang stabil dan memadai. Arus listrik dapat disambungkan melalui stop kontak.


Stabilizer atau stavolt
 Untuk mendapatkan kualitas arus listrik yang stabil, umumnya digunakan alat bantu penstabil arus.

Printer
 Mempunyai 2 kabel koneksi, yaitu kabel port (serial atau USB) dan kabel ke listrik.



CPU (Central Processing Unit)
 CPU merupakan bagian induk dari komputer. Keistakan CPU dihubungkan melalui kabel power pada bagian Power Supply, dengan CPU dihubungkan dengan stabilizer atau UPS (Uninterruptible Power Supply)

Monitor
 Monitor memiliki 2 kabel koneksi, yaitu kabel koneksi serial dan kabel listrik. Kabeli serial serial dihubungkan dengan port vga card, sedangkan kabel power dihubungkan dengan arus listrik.



2. Fungsi dan jenis-jenis port

Biasa digunakan untuk melakukan tranmisi data yang berorentasi pada pengiriman sebuah bit per waktu, karena sifatnya demikian pengiriman data berjalan agak lambat, biasanya digunakan untuk mengkoneksi piranti seperti : printer, mouse, modem, PLC (programmable Logic controller), pembaca kartu maknetik dan pembaca barcode. Port ini sering diuyatakan dengan nama COM. Konektor yang digunakan adalah RS-232C dengan 9 pin atau 25 pin



Port Parallel atau sering disebut port LPT bekerja atas dasar 8 bit perwaktu, cocok untuk pengiriman data dengan cepat, tetapi dengan kabel yang pendek (tidak lebih dari 15 kaki). Umumnya digunakan untuk printer paralel, hard disk eksternal dan zip drive. Konektor yang digunakan adalah DB-25 yang terdiri dari 25 pin



Port USB merupakan port yang akhir-akhir ini sangat populer digunakan, yang dapat digunakan untuk menghubungkan berbagai piranti seperti camera digital, printer, scanner, zip drive dan sebagainya, port ini mempunyai kecepatan tinggi bila dibandingkan dengan port serial maupun port paralel



Port SCSI adalah Small Computer System Interface yang merupakan jenis port yang memungkinkan koneksi antar piranti dalam bentuk sambung menyambung. Port mempunyai kecepatan tinggi, dengan kecepatan tranfernya 32 bit per waktu, biasa digunakan untuk menghubungkan hard drive, scanner, printer dan tape drive, konektor yang digunakan adalah DB-25 dan 50 pin Centronics SCSI.



Port ini digunakan untuk mendukung hubungan tanpa kabel, misalnya untuk menghubungkan mouse yang menggunakan infra merah sebagai media tranmisi, mengirim data dari ponsel, dan sebagainya



Banyak port lain yang tidak tergolong pada port-port diatas, misalnya port untuk monitor, port keyboard, port mouse, port speaker, port jaringan, port dll



3. Instalasi Perangkat Komputer



Keterangan :

- 1. Port power supply kabel power listrik
- 2. Port ps/2 mouse
- 3. port ps/2 keyboard
- 4. port USB
- 5. port serial
- 6. port parallel
- 7. port video (monitor)
- 8. port parallel
- 9. port network
- 10. port sound card (line in, out, mic)
- 11. port serial
- 12. port modem line telepon

4. Prosedur menghidupkan komputer



- a. Pastikan kabel2 sudah terpasang dengan baik dan benar pada komputer anda
- b. Pasangkan kabel ke stop kontak
- c. Tekan tombol ON pada penstabil tegangan, CPU, dan monitor
- d. Tunggulah beberapa saat hingga komputer melakukan proses Booting, yaitu suatu proses ketika komputer mendeteksi hard disk, floppy disk, drive, CD-ROM, dan CPU(Memory, Clock, RAM, dsb)
- e. Setelah itu muncul kotak dialog untuk mengisi username dan password. Apabila anda menggunakan sistem Windows 98, Windows NT atau Windows XP dan tidak akan menggunakan sistem jaringan, Klik cancel pada kotak dialog password. Proses ini dalam jaringan dikenal sebagai proses otorisasi.
- f. Setelah proses otorisasi muncul dekstop. Pada tahap inilah komputer siap digunakan dan anda dapat menggunakan aplikasi sesuai kebutuhan.

- **Penilaian**

1. Teknik : Tes Tertulis
2. Bentuk Instrumen : Soal Uraian
3. Soal / Instrumen
 - a. Jelaskan prosedur untuk menghidupkan komputer !
 - b. Jelaskan perbedaan antara Cold Booting dan Warm Boting !