



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBRANA
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 1 NEGERA



Alamat: Jalan Ngurah Rai 124 Telp. (0365) 41486, Fax (0365) 41614 Kode Pos 82217 – Negara
E-mail : smpn1jembrana@yahoo.co.id Website: <http://www.smpn1negara.sch.id>

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Negara
Mata Pelajaran	: Informatika
Kelas	: VIII
Semester	: Ganjil
Materi Pokok	: Koneksi perangkat ke Jaringan: konsep dan cara
Kompetensi Dasar	: Mengenal Internet dan jaringan lokal, serta komunikasi data via HP (teknologi komunikasi).
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit (2 JP)
Metode	: Daring
Alat/Media	: Gadget/Laptop, Whatsapp, Youtube, G-Drive

1. Tujuan Pembelajaran

- 1) Menjelaskan macam – macam teknologi komunikasi dahulu, kini dan masa depan
- 2) Menjelaskan pengertian Internet
- 3) Menjelaskan pengertian Jaringan Komputer
- 4) Menjelaskan Manfaat Jaringan Komputer

2. Langkah – langkah Kegiatan Pembelajaran

- 1) Guru membagikan link video pembelajaran youtube di channel WAG tentang materi yang akan dipelajari
- 2) Siswa mengamati tayangan video dan berdiskusi serta jawab bersama guru di WAG
- 3) Guru memancing siswa untuk berpikir kritis dengan memberikan beberapa pertanyaan
- 4) Siswa diajak untuk berpendapat dan menyampaikan hipotesisnya di group WAG
- 5) Guru mengajak siswa untuk mengumpulkan data sehingga dapat membuktikan hasil hipotesis yang telah dibuatnya
- 6) Di akhir sesi, Guru akan mengajak siswa untuk membuat kesimpulan bersama-sama

3. Penilaian


- 1) Guru memberikan tugas terstruktur yang harus dikerjakan secara individu oleh siswa
- 2) Tugas dikirimkan ke dalam form G-Drive yang telah dibagikan guru pada channel WAG
- 3) Tugas akan dikoreksi dan dinilai guru. Nilai hasil pekerjaan siswa akan dibagikan di WAG



Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 1 Negara

I Made Riantori, M.Pd.
NIP. 19630813 198403 1 008

Negara, 7 Juli 2019
Guru Bimbingan TIK


Hani Rafiqo, S.Kom
NIP. 19850107 201001 2 041

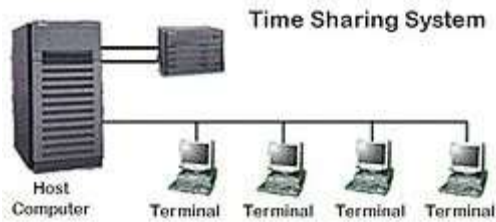
Lampiran : Materi

Jaringan Komputer

Jaringan komputer (jaringan) adalah [jaringan telekomunikasi](#) yang memungkinkan antar komputer untuk saling berkomunikasi dengan bertukar [data](#). Tujuan dari jaringan komputer adalah agar dapat mencapai tujuannya, setiap bagian dari jaringan komputer dapat meminta dan memberikan layanan (*service*). Pihak yang meminta/menerima layanan disebut klien (*client*) dan yang memberikan/mengirim layanan disebut peladen (*server*). Desain ini disebut dengan sistem [client-server](#), dan digunakan pada hampir seluruh [aplikasi](#) jaringan komputer. Dua buah komputer yang masing-masing memiliki sebuah [kartu jaringan](#), kemudian dihubungkan melalui [kabel](#) maupun [nirkabel](#) sebagai medium transmisi data, dan terdapat [perangkat lunak sistem operasi jaringan](#) akan membentuk sebuah jaringan komputer yang sederhana. Apabila ingin membuat jaringan komputer yang lebih luas lagi jangkauannya, maka diperlukan peralatan tambahan seperti [Hub](#), [Bridge](#), [Switch](#), [Router](#), [Gateway](#) sebagai peralatan interkoneksinya.

Sejarah jaringan komputer bermula dari lahirnya konsep jaringan komputer pada tahun [1940-an](#) di [Amerika](#) yang digagas oleh sebuah proyek pengembangan komputer MODEL I di [laboratorium Bell](#) dan group riset [Universitas Harvard](#) yang dipimpin profesor [Howard Aiken](#). Pada mulanya proyek tersebut hanyalah ingin memanfaatkan sebuah perangkat komputer yang harus dipakai bersama. Untuk mengerjakan beberapa proses tanpa banyak membuang waktu kosong dibuatlah proses beruntun (*Batch Processing*), sehingga beberapa program bisa dijalankan dalam sebuah komputer dengan kaidah antrian.

Kemudian pada tahun [1950-an](#) ketika jenis komputer mulai berkembang sampai terciptanya [super komputer](#), maka sebuah komputer harus melayani beberapa tempat yang tersedia (*terminal*), untuk itu ditemukan konsep distribusi proses berdasarkan waktu yang dikenal dengan nama [TSS](#) (*Time Sharing System*). Maka untuk pertama kalinya bentuk jaringan (*network*) komputer diaplikasikan. Pada sistem TSS beberapa terminal terhubung secara seri ke sebuah komputer atau perangkat lainnya yang terhubung dalam suatu jaringan (*host*) komputer. Dalam proses TSS mulai terlihat perpaduan [teknologi komputer](#) dan [teknologi telekomunikasi](#) yang pada awalnya berkembang sendiri-sendiri. [Departemen Pertahanan Amerika](#), [U.S. Defense Advanced Research Projects Agency](#) (DARPA) memutuskan untuk mengadakan riset yang bertujuan untuk menghubungkan sejumlah komputer sehingga membentuk jaringan organik pada tahun [1969](#). Program riset ini dikenal dengan nama [ARPANET](#). Pada tahun [1970](#), sudah lebih dari 10 komputer yang berhasil dihubungkan satu sama lain sehingga mereka bisa saling berkomunikasi dan membentuk sebuah jaringan. Dan pada tahun [1970](#) itu juga setelah beban pekerjaan bertambah banyak dan harga perangkat komputer besar mulai terasa sangat mahal, maka mulailah digunakan konsep proses distribusi (*Distributed Processing*). Dalam proses ini beberapa *host* komputer mengerjakan sebuah pekerjaan besar secara paralel untuk melayani beberapa *terminal* yang tersambung secara seri disetiap *host* komputer. Dalam proses distribusi sudah mutlak diperlukan perpaduan yang mendalam antara [teknologi komputer](#) dan [telekomunikasi](#), karena selain proses yang harus didistribusikan, semua *host* komputer wajib melayani terminal-terminalnya dalam satu perintah dari komputer pusat.



Ini adalah Model *Time Sharing System* (TSS)

Pada tahun [1972](#), [Roy Tomlinson](#) berhasil menyempurnakan program surat elektronik (*email*) yang dibuatnya setahun yang lalu untuk [ARPANET](#). Program tersebut begitu mudah untuk digunakan, sehingga langsung menjadi populer. Pada tahun yang sama yaitu tahun [1972](#), ikon at (@) juga diperkenalkan sebagai lambang penting yang menunjukkan “at” atau “pada”. Tahun [1973](#), jaringan komputer ARPANET mulai dikembangkan meluas ke luar [Amerika Serikat](#). Komputer [University College](#) di [London](#) merupakan komputer pertama yang ada di luar Amerika yang menjadi anggota jaringan Arpanet. Pada tahun yang sama yaitu tahun [1973](#), dua orang ahli komputer yakni [Vinton Cerf](#) dan [Bob Kahn](#) mempresentasikan sebuah gagasan yang lebih besar, yang menjadi cikal bakal pemikiran *International Network* ([Internet](#)). Ide ini dipresentasikan untuk pertama kalinya di [Universitas Sussex](#). Hari bersejarah berikutnya adalah tanggal [26 Maret 1976](#), ketika Ratu Inggris berhasil mengirimkan surat elektronik dari [Royal Signals and Radar Establishment](#) di [Malvern](#). Setahun kemudian, sudah lebih dari [100](#) komputer yang bergabung di ARPANET membentuk sebuah jaringan atau *network*.



Peta logika dari [ARPANET](#)

[Tom Truscott](#), [Jim Ellis](#) dan [Steve Bellovin](#), menciptakan *newsgroups* pertama yang diberi nama [USENET](#) (*User Network*) pada tahun [1979](#). Tahun [1981](#), [France Telecom](#) menciptakan sesuatu hal yang baru dengan meluncurkan *telepon televisi* pertama, di mana orang bisa saling menelepon yang juga berhubungan dengan *video link*.

Seiring dengan bertambahnya komputer yang membentuk jaringan, dibutuhkan sebuah protokol resmi yang dapat diakui dan diterima oleh semua jaringan. Untuk itu, pada tahun [1982](#) dibentuk sebuah *Transmission Control Protocol* (TCP) atau lebih dikenal dengan sebutan *Internet Protocol* (IP) yang kita kenal hingga saat ini. Sementara itu, di [Eropa](#) muncul sebuah jaringan serupa yang dikenal dengan *Europe Network* (EUNET) yang meliputi wilayah [Belanda](#), [Inggris](#), [Denmark](#), dan [Swedia](#). Jaringan [EUNET](#) ini menyediakan jasa surat elektronik dan *newsgroup* [USENET](#).

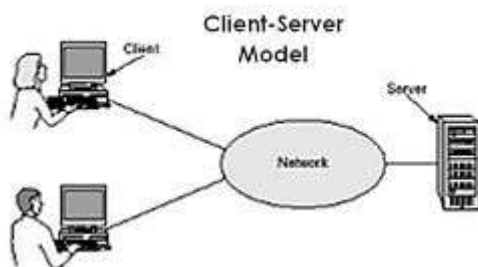
Untuk menyeragamkan alamat di jaringan komputer yang ada, maka pada tahun [1984](#) diperkenalkan *Sistem Penamaan Domain* atau *domain name system*, yang kini kita kenal

dengan [DNS](#). Komputer yang tersambung dengan jaringan yang ada sudah melebihi [1000](#) komputer lebih. Pada [1987](#), jumlah komputer yang tersambung ke jaringan melonjak 10 kali lipat menjadi [10000](#) lebih.

Jaringan komputer terus berkembang pada tahun [1988](#), [Jarkko Oikarinen](#) seorang berkebangsaan [Finlandia](#) menemukan sekaligus memperkenalkan [Internet Relay Chat](#) atau lebih dikenal dengan [IRC](#) yang memungkinkan dua orang atau lebih pengguna komputer dapat berinteraksi secara langsung dengan pengiriman pesan (*Chatting*). Akibatnya, setahun kemudian jumlah komputer yang saling berhubungan melonjak 10 kali lipat. tak kurang dari [100000](#) komputer membentuk sebuah jaringan. Pertengahan tahun [1990](#) merupakan tahun yang paling bersejarah, ketika Tim [Berners Lee](#) merancang sebuah progame penyunting dan penjelajah yang dapat menjelajahi komputer yang satu dengan yang lainnya dengan membentuk jaringan. Progame inilah yang disebut [Waring Wera Wanua](#) atau [World Wide Web](#).

Komputer yang saling tersambung membentuk jaringan sudah melampaui sejuta komputer pada tahun [1992](#). Dan pada tahun yang sama muncul istilah *surfing* (menjelajah). Dan pada tahun [1994](#), situs-situs di [internet](#) telah tumbuh menjadi [3000](#) alamat halaman, dan untuk pertama kalinya berbelanja melalui internet atau *virtual-shopping* atau *e-retail* muncul di situs. Pada tahun yang sama [Yahoo!](#) didirikan, yang juga sekaligus tahun kelahiran [Netscape Navigator 1.0](#).

Klasifikasi



Contoh model jaringan Klien-Server

Klasifikasi jaringan komputer terbagi menjadi:

1. Berdasarkan geografisnya, jaringan komputer terbagi menjadi [Jaringan wilayah lokal](#) atau [Local Area Network \(LAN\)](#), [Jaringan wilayah metropolitan](#) atau [Metropolitan Area Network \(MAN\)](#), dan [Jaringan wilayah luas](#) atau [Wide Area Network \(WAN\)](#). Jaringan wilayah lokal merupakan jaringan milik pribadi di dalam sebuah gedung atau tempat yang berukuran sampai beberapa 1 - 10 kilometer. LAN seringkali digunakan untuk menghubungkan komputer-komputer pribadi dan stasiun kerja (*workstation*) dalam [kantor](#) suatu perusahaan atau pabrik-pabrik untuk memakai bersama sumberdaya (misalnya [pencetak \(printer\)](#)) dan saling bertukar [informasi](#). Sedangkan Jaringan wilayah metropolitan merupakan perluasan jaringan LAN sehingga mencakup satu [kota](#) yang cukup luas, terdiri atas puluhan gedung yang berjarak 10 - 50 kilometer. [Kabel](#) transmisi yang digunakan adalah kabel [serat optik \(Fiber Optic\)](#). Jaringan wilayah luas Merupakan jaringan antarkota, antar [propinsi](#), antar [negara](#), bahkan antar [benua](#). Jaraknya bisa mencakup seluruh [dunia](#), misalnya jaringan yang menghubungkan semua [bank](#) di [Indonesia](#), atau jaringan yang

menghubungkan semua kantor Perwakilan Indonesia di seluruh dunia. Media transmisi utama adalah komunikasi lewat [satelit](#), tetapi banyak yang mengandalkan koneksi [serat optik](#) antar negara.

2. Berdasarkan fungsi, terbagi menjadi Jaringan [Klien-server](#) (*Client-server*) dan [Jaringan Ujung ke ujung](#) (*Peer-to-peer*). Jaringan klien-server pada dasarnya ada satu komputer yang disiapkan menjadi [peladen](#) (*server*) dari komputer lainnya yang sebagai [klien](#) (*client*). Semua permintaan layanan sumberdaya dari komputer klien harus dilewatkan ke komputer peladen, komputer peladen ini yang akan mengatur pelayanannya. Apabila komunikasi permintaan layanan sangat sibuk bahkan bisa disiapkan lebih dari satu komputer menjadi peladen, sehingga ada pembagian tugas, misalnya *file-server*, *print-server*, *database server* dan sebagainya. Tentu saja konfigurasi komputer peladen biasanya lebih dari konfigurasi komputer klien baik dari segi kapasitas memori, kapasitas [cakram keras](#) (*harddisk*), maupun kecepatan prosessornya. Sedangkan jaringan ujung ke ujung itu ditunjukkan dengan komputer-komputer saling mendukung, sehingga setiap komputer dapat meminta pemakaian bersama sumberdaya dari komputer lainnya, demikian pula harus siap melayani permintaan dari komputer lainnya. Model jaringan ini biasanya hanya bisa diterapkan pada jumlah komputer yang tidak terlalu banyak, maksimum 25, karena komunikasi akan menjadi rumit dan macet bilamana komputer terlalu banyak.
3. Berdasarkan [topologi jaringan](#), jaringan komputer dapat dibedakan atas:
 1. [Topologi bus](#)
 2. [Topologi bintang](#)
 3. [Topologi cincin](#)
 4. [Topologi mesh](#)
 5. [Topologi pohon](#)
 6. [Topologi linier](#)
4. Berdasarkan distribusi sumber informasi/data
 1. Jaringan terpusat
Jaringan ini terdiri dari komputer klien dan [peladen](#) yang mana komputer klien yang berfungsi sebagai perantara untuk mengakses sumber [informasi/data](#) yang berasal dari satu komputer [peladen](#).
 2. Jaringan terdistribusi
Merupakan perpaduan beberapa jaringan terpusat sehingga terdapat beberapa komputer [peladen](#) yang saling berhubungan dengan klien membentuk sistem jaringan tertentu.
5. Berdasarkan media transmisi data
 1. [Jaringan berkabel](#) (*Wired Network*)
Pada jaringan ini, untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer lain diperlukan penghubung berupa [kabel](#) jaringan. Kabel jaringan berfungsi dalam mengirim informasi dalam bentuk [sinyal listrik](#) antar komputer jaringan.
 2. [Jaringan nirkabel](#)(*Wi-Fi*)
Merupakan jaringan dengan medium berupa gelombang [elektromagnetik](#). Pada jaringan ini tidak diperlukan kabel untuk menghubungkan antar komputer karena

menggunakan gelombang elektromagnetik yang akan mengirimkan sinyal informasi antar komputer jaringan.

Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Jaringan_komputer

Apa itu Internet?

Internet adalah suatu jaringan komunikasi yang menghubungkan satu media elektronik dengan media yang lainnya. Standar teknologi pendukung yang dipakai secara global adalah Transmission Control Protocol atau Internet Protocol Suite (disingkat sebagai istilah TCP/IP). TCP/IP ini merupakan protokol pertukaran paket (dalam istilah asingnya Switching Communication Protocol) yang bisa digunakan untuk miliaran lebih pengguna yang ada di dunia. Sementara itu, istilah “internetworking” berarti cara/prosesnya dalam menghubungkan rangkaian internet beserta penerapan aturannya yang telah disebutkan sebelumnya.

Pengertian Internet Menurut Para Ahli

Berikut ini kami akan memberikan berbagai macam definisi internet yang bisa Anda baca juga untuk menambah wawasan!

- **Onno Purbo**

Menurut Purbo (dalam Prihatna, 2005) Internet pada dasarnya adalah suatu media yang dipakai untuk mengefesienkan proses komunikasi yang disambungkan lewat berbagai aplikasi semacam Web, VoIP, E-mail.

- **Oetomo**

Menurut Oetomo (2002) internet adalah singkatan atau singkatan dari international network, yang didefinisikan juga sebagai suatu jaringan komputer yang sangat besar, dimana jaringan komputer tersebut terdiri dari beberapa jaringan-jaringan kecil saling terhubung satu sama lain.

- **Supriyanto**

Menurut Supriyanto (2006) Internet adalah suatu hubungan antara berbagai jenis komputer dan juga dengan jaringan di dunia yang punya sistem operasi dan juga aplikasi yang berbeda-beda, dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan perangkat komunikasi semacam telepon dan satelit yang memakai protokol standar dalam melakukan hubungan komunikasi, yaitu protokol TCP/IP (Transmission Control/Internet Protocol).

- **Harjono**

Menurut Harjono (2009) internet adalah kumpulan dari beberapa komputer, yang bahkan bisa mencapai jutaan komputer di seluruh dunia yang saling berhubungan serta saling terkoneksi satu sama lainnya. Agar komputer bisa saling terkoneksi satu sama lain, maka diperlukan media untuk saling menghubungkan antar komputer. Media yang digunakan itu bisa menggunakan kabel/serat optik, satelit atau lewat sambungan telepon.

- **Ramdhani**

Menurut Ramdhani (2003) internet adalah suatu sebutan untuk sekumpulan jaringan komputer yang bisa menghubungkan berbagai situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, hingga perorangan.

- **Sibero**

Menurut Sibero (2011) Internet atau juga yang merupakan kependekan dari Inter-connected Network adalah sebuah jaringan komputer yang menghubungkan antar komputer secara global.

- **Drew Heywood**

Menurut Heywood (1996) [internet](#) adalah istilah teknologi yang muncul mulanya pada akhir tahun 60-an yaitu pada saat United States Department of Defense (DoD) memerlukan suatu standar baru dalam melakukan komunikasi Internetworking. Standar baru ini haruslah merupakan standar yang sanggup menghubungkan berbagai jenis komputer di DoD dengan komputer milik kontraktor militer, organisasi penelitian atau juga yang ilmiah seperti di universitas. Jaringan ini harus kuat, aman dan tahan kerusakan sehingga mampu juga dioperasikan pada kondisi minimum akibat bencana maupun perang.

Sejarah Internet

Di tahun 1960-an, Departemen Pertahanan dari Amerika Serikat lewat Advanced Research Projects Agency yang disingkat juga sebagai ARPA merintis suatu sistem jaringan bernama ARPANET. ARPANET ini adalah asal mulanya sebelum terbentuk teknologi internet. Di tahun 1980-an, barulah internet mulai dipakai oleh kalangan terbatas dan menjalankan fungsinya dengan menghubungkan berbagai kampus atau universitas yang populer di Amerika Serikat sendiri.

Protokol standar dari TCP/IP sendiri mulai dipublikasikan ke publik di tahun 1982. Adanya nama domain juga sudah mulai dipakai empat tahun setelahnya, tepatnya di tahun 1984. Lalu, National Science Foundation Network (NSFNET) didirikan dan mulai dikembangkan di tahun 1986. NSFNET inilah yang mulai menggantikan peranan dari ARPANET sebagai suatu wadah riset terkait di Amerika Serikat. Beberapa jaringan internasional pada banyak negara akhirnya mulai dikembangkan dan dihubungkan lewat NSFNET tersebut.

ARPANET kemudian diturunkan pada tahun 1990. Namun memang internet hasil pengembangannya itu sendiri tetap berkembang terus-menerus hingga sekarang ini. Dulu, informasi yang dapat dimiliki lewat internet cuma informasi yang berbasis teks. Dan pada tahun 1990, layanan sejenis berbasis tampilan grafis yang dikenal sebagai WWW (World Wide Web) mulai dikembangkan lagi oleh CERN. Di tahun 1993, InterNIC pun didirikan agar bisa melayani pendaftaran nama domain dari publik. Sekitar tahun 1994, internet masuk ke negara kita, Indonesia.

Ketahui juga apa itu Internet Sehat dengan membaca artikel berikut ini:

[Internet Positif di Indonesia](#)

Pada waktu itu jaringan internet di Indonesia lebih dikenali dengan nama unik yaitu Paguyuban Network. Paguyuban Network ini juga berarti serupa dengan namanya dimana semangat kekeluargaan atau kerjasama terjadi begitu akrab diantara para anggota pengembang teknologinya. Hal ini cukup berbeda bila dibandingkan dengan suasana pengembangan Internet di Indonesia sekarang-sekarang ini yang tentunya lebih ke arah komersial tujuannya. Tapi tentunya tak hanya sisi negatif yang dirasa, pertumbuhan e-

commerce dan perusahaan komersial lainnya jadi meningkat drastis dan turut membangun juga ekonomi bangsa.

Kala itu RMS Ibrahim, Adisoemarta, Suryono, Muhammad Ihsan, Putu, Robby Soebiakto, Firman Siregar, Adi Idrayanto, dan Onno Purbo adalah beberapa nama-nama tokoh pengembang legendaris yang tercatat di sejarah internet awal-awal Indonesia, tepatnya sekitar tahun 1992 sampai 1994. Setiap pengembang itu sudah berkontribusi dan mendedikasikan keahliannya dalam membangun sejarah IT di Indonesia.

Sumber : <https://www.dewaweb.com/blog/pengertian-internet/>

Intranet

Intranet adalah sebuah [jaringan](#) privat (*private network*) yang menggunakan [protokol-protokol Internet](#) (TCP/IP), untuk membagi informasi rahasia perusahaan atau operasi dalam perusahaan tersebut kepada karyawannya. Kadang-kadang, istilah intranet hanya merujuk kepada layanan yang terlihat, yakni [situs web](#) internal perusahaan. Untuk membangun sebuah intranet, maka sebuah jaringan haruslah memiliki beberapa komponen yang membangun [Internet](#), yakni protokol [Internet](#) (Protokol TCP/IP, [alamat IP](#), dan protokol lainnya), [klien](#) dan juga [server](#). Protokol HTTP dan beberapa protokol Internet lainnya ([FTP](#), [POP3](#), atau [SMTP](#)) umumnya merupakan komponen protokol yang sering digunakan. Umumnya, sebuah intranet dapat dipahami sebagai sebuah "versi pribadi dari jaringan Internet", atau sebagai sebuah versi dari Internet yang dimiliki oleh sebuah organisasi.

Penggunaan

Intranet mulai diperkenalkan pada tahun 1995 oleh beberapa penjual produk jaringan yang mengacu kepada kebutuhan informasi dalam bentuk web di dalam perusahaan. Intranet merupakan jaringan komputer dalam perusahaan yang menggunakan komunikasi data standar seperti dalam internet. Artinya, semua fasilitas intranet dapat digunakan untuk kebutuhan dalam suatu organisasi atau komunitas. Saat ini perangkat elektronik pintar sudah merambah di seluruh aspek kehidupan contohnya di kantor, sekolah, rumah. Beberapa sekolah sudah menerapkan teknologi intranet. Seluruh komputer terhubung dengan satu jaringan lokal. Intranet sebagai pendatang baru mengandalkan biaya yang murah, fleksibilitas, open standard, dan banyaknya vendor yang bergabung dalam meningkatkan kemampuan intranet serta jaminan perkembangan teknologi yang makin meningkat kemampuannya.^[1]

Intranet digunakan untuk membantu alat dan aplikasi, misalnya kolaborasi dalam kerja sama (untuk memfasilitasi bekerja dalam kelompok dan telekonferensi) atau direktori perusahaan yang sudah canggih, penjualan dan alat manajemen hubungan dengan pelanggan, manajemen proyek dll, untuk memajukan produktivitas.

Intranet juga digunakan sebagai budaya perusahaan perubahan platform. Sebagai contoh, sejumlah besar karyawan membahas isu-isu kunci dalam aplikasi forum intranet dapat menyebabkan ide-ide baru dalam manajemen, produktivitas, kualitas, dan isu-isu perusahaan lainnya.

Dalam intranet yang besar, lalu lintas situs web seringkali sama dengan lalu lintas situs Web publik dan dapat dipahami dengan lebih baik dengan menggunakan software web metrik untuk melacak aktivitas secara keseluruhan. Survei pengguna juga meningkatkan efektivitas situs intranet. Bisnis yang lebih besar memungkinkan pengguna dalam intranet

mereka untuk mengakses internet publik melalui server firewall. Mereka memiliki kemampuan menangani pesan yang datang dan pergi serta menjaga keamanan yang utuh.

Ketika bagian dari intranet diakses oleh pelanggan dan lainnya di luar bisnis, menjadi bagian dari sebuah extranet. Bisnis dapat mengirim pesan pribadi melalui jaringan publik, menggunakan enkripsi khusus / dekripsi dan perlindungan keamanan lainnya untuk menghubungkan satu bagian dari intranet mereka yang lain.

Pengguna intranet yang berpengalaman, editorial, dan tim teknologi bekerja sama untuk menghasilkan website. Paling umum, intranet dikelola oleh departemen komunikasi, HR atau CIO organisasi besar, atau kombinasinya.

Kelebihan

Kebutuhan intranet didorong oleh beberapa tekanan teknologi yaitu:

- Intranet menjadi alat bantu untuk meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan produk industri
- Intranet lebih meningkatkan tanggapan terhadap keluhan dan kebutuhan pelanggannya.
- Intranet mampu menurunkan biaya atas kebutuhan informasi kolaborasi, workflow, dan enterprise connectivity.
- Intranet mendapat banyak keuntungan karena adanya dukungan world wide web yang memungkinkan penggunaan yang luas karena digunakan masyarakat luas yang menggunakan internet. Caranya adalah dengan membuat website. Intranet menjadi tren saat ini karena kefleksibelan webnya yang mudah digunakan.^[2]

Manfaat untuk sekolah

Manfaat penggunaan intranet untuk sekolah:

- Membantu dalam membuat pengajaran, pembelajaran di sekolah lebih mudah
- Membantu dalam mengembangkan kurikulum yang akan mempersiapkan siswa untuk masa depan
- Memberikan siswa lebih banyak informasi untuk menambahkan kurikulum pengajaran
- Membantu dalam mengidentifikasi informasi yang diperlukan dan berkualitas tanpa membuang-buang banyak waktu
- Membantu dalam mengidentifikasi kebijakan yang relevan dan praktik profesional perpustakaan di negara-negara maju di tingkat sekolah.

Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Intranet>

- Instrumen Penilaian Sikap

Lembar Pengamatan Sikap

Kelas :

Hari, tanggal :

Materi Pokok/Tema :

No	Nama Peserta Didik	Sikap						Keterangan	
		Jujur	Disiplin	Tanggung	Toleransi	Gotong	Santun		Percaya Diri

Keterangan Penskoran :

4 = apabila selalu konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap

3 = apabila sering konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap dan kadang-kadang tidak sesuai aspek sikap

2 = apabila kadang-kadang konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap dan sering tidak sesuai aspek sikap

1 = apabila tidak pernah konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap