

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP/MTs  
Kelas/Semester : VII/I (Satu)  
Tema : Perangkat Keras Komputer  
Sub Tema : Piranti Masukan, Proses dan Keluaran  
Pembelajaran Ke : 1  
Alokasi Waktu : 10 Menit

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menyampaikan definisi Piranti masukan, proses dan keluaran.
2. Siswa mampu menyampaikan jenis-jenis piranti masukan, proses dan keluaran.
3. Siswa mampu menyampaikan contoh-contoh manfaat perangkat komputer di dalam kehidupan sehari-hari.

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### **Pendahuluan :**

1. Guru menyampaikan salam, menyapa siswa, berdoa dan menyapa kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
2. Memberikan apersepsi (guru menanyakan beberapa nama perangkat keras komputer yang ditunjukkan)
3. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran

#### **Inti :**

1. Siswa mengamati perangkat keras komputer yang ditunjukkan oleh guru.
2. Guru menjelaskan perangkat keras komputer.
3. Siswa diminta untuk mengelompokkan berbagai jenis perangkat yang sudah disebutkan sebelumnya sesuai kategori piranti masukan, proses dan keluaran.

#### **Penutup :**

Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang terdiri dari :

1. Pengertian perangkat keras komputer.
2. Jenis piranti masukan, proses dan keluaran

### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Guru memberikan soal cerita yang berkaitan dengan perangkat keras komputer kemudian siswa menganalisis cerita tersebut dan menyampaikan jawaban terkait soal yang telah disampaikan.

Soal :

“Bu Mira ditugaskan ketua panitia PTS untuk membuat proposal kegiatan PTS, ketika mengetik PROPOSAL tidak tampil dilayar monitor huruf “O” padahal sudah ditekan berkali-kali sampai kesal dia terus menekan tombol tersebut padahal CPU baru diinstal ulang, akhirnya bu Mira mencari solusi bertanya ke pada pak Heri cara agar bisa muncul huruf “O” normal kembali. Agar proposal tersebut bisa dicetak di mesin printer, setelah bertemu pa Heri menyarankan untuk mengganti keyboard laptop. Dari kasus tersebut tentukan yang manakah yang termasuk kedalam Piranti masukan, proses dan keluaran

**Rubik Penilaian**

3 Jawaban Benar : 100

2 Jawaban Benar : 75

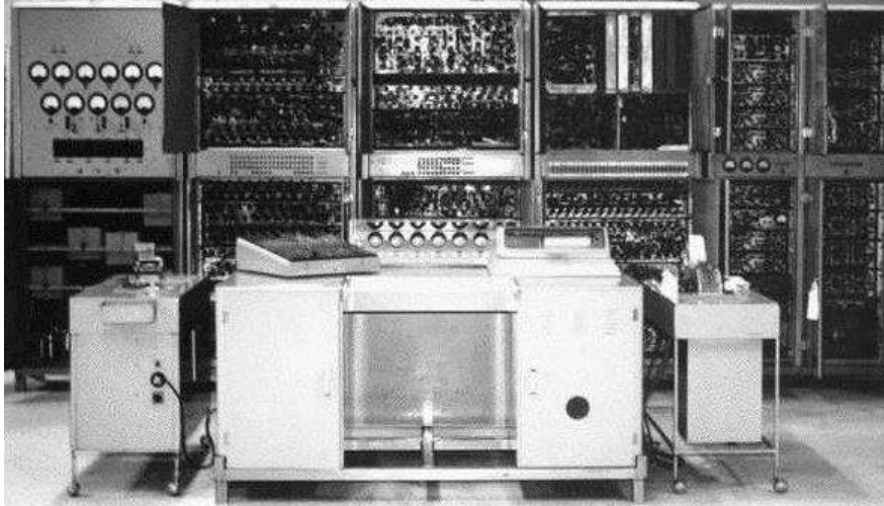
1 Jawaban Benar : 50

Salah semuanya : 25

Tangerang, Juli 2021  
Guru Bidang

**Suswan, S.Kom.**

## Materi



Gambar. Komputer Generasi pertama

### **Sejarah Komputer**

Berdasarkan sejarah komputer generasi pertama, penemuan komputer dimulai saat dunia berada pada masa World War II atau Perang Dunia Kedua. Investasi yang besar-besaran terhadap pengembangan komputer pada masa Perang Dunia II dibuktikan dengan keberhasilan Konrad Zuse yang menemukan komputer Z3.

Komputer yang paling canggih di sejarah komputer pada generasi pertama adalah ENIAC atau Electronical Numerical Integrator and Computer yang dirancang oleh pemerintah Amerika Serikat dan bekerja sama dengan Universitas Pennsylvania. Komputer tersebut tersusun atas 5.000.000 titik solder, 70.000 resistor, dan 18.000 tabung vakum. Komputer tersebut membutuhkan daya sebesar 160 kW (kilo Watt) untuk beroperasi.

Di era canggih seperti saat ini, komputer bisa pula dijalankan dengan tanpa keyboard ataupun mouse. Seperti sebuah penemuan teknologi terbaru komputer oleh HP bernama Sprout PC. Perangkat ini memanfaatkan sebuah teknologi baru yang disebut HP bernama Touch Mat yang dikombinasikan dengan kamera RealSense 3D dari Intel. Touch Mat pun berperan sebagai pengganti keyboard serta mouse yang biasa dijumpai pada komputer.



Gambar Mouse dan Keyboard

Meskipun telah ada komputer tanpa keyboard dan mouse, akan tetapi tetap baiknya dipelajari sebagai pengetahuan bagi anak didik jenjang SMP/MTs tentang perangkat keras komputer termasuk keyboard dan mouse melalui mata pelajaran informatika.

Komputer merupakan bagian dari sistem informasi, yang tergolong sebagai perangkat keras (*hardware*). Sebagai sebuah sistem, komputer tersusun atas sejumlah komponen, umumnya komponen-komponen dalam sebuah mikrokomputer atau yang lebih dikenal dengan nama PC dibagi menjadi:

- Unit pemrosesan pusat (CPU = *Central Processing Unit*)
- Peranti masukan (*input device*)
- Peranti keluaran (*output device*)
- Memori utama (*main memori*)
- Peranti penyimpan sekunder



Gambar Komponen CPU



Gambar Monitor