

# **Teknologi, Informasi, dan Komunikasi**

Tentang Perangkat Ajar

Modul Ajar, TIK Fase D, Kelas 7

Fase D, Kelas 7

Mendapatkan pengetahuan tentang antarmuka berbasis grafis dan komponen - komponennya, surat elektronik, peramban web dan search engine (mesin pencari).

Penulis :

- Usman Irawan S. Pd.

## **Capaian Dan Tujuan**

Elemen Capaian

- Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Tujuan Pembelajaran

- Komputer/Gadget
- Internet
- Perpustakaan
- LCD Proyektor
- Lingkungan sekolah/ Lingkungan masyarakat

Acuan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

- Lihat Dokumen ATP

Profil Pelajar Pancasila

1. Mandiri
2. Bernalar Kritis
3. Kreatif
4. Gotong Royong

TOTAL ALOKASI WAKTU

- 2 x 40 menit

Sarana dan Prasarana

- Komputer, Jaringan internet, proyektor.

## 1. Gambaran Umum Kegiatan

### Pembukaan

1. Peserta didik melakukan doa sebelum belajar, Setelah itu guru mengecek kehadiran peserta didik.
2. Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi, ruang lingkup materi, tujuan, manfaat, langkah pembelajaran, metode penilaian yang akan dilaksanakan.
3. **Apersepsi** guru bertanya mencari informasi awal kepada peserta didik tentang definisi apa itu sistem operasi pada komputer, peserta didik menjawab dengan prediksi masing-masing.
4. **Pertanyaan pemantik:** Komputer memiliki sifat – sifat yang berbeda sebagaimana manusia, dan sifat itulah yang disebut sistem operasi. Lantas bagaimana sudut pandang kalian dengan sistem operasi yang diterapkan pada Android, Windows atau Apple?

### Kegiatan Inti

1. Peserta didik memperhatikan dan mengamati penjelasan yang diberikan guru tentang definisi teknologi informasi dan komunikasi, lebih khususnya tentang sistem operasi yang diterapkan pada komputer.
2. Lantaran jumlah komputer tidak mencukupi. Bagi peserta didik yang tidak mendapatkan komputer, guru membentuk kelompok yang terdiri dari 2 anggota sebagai solusi.
3. Peserta didik melakukan aktivitas **TIK-K7-01 AYO MENGENAL ANTARMUKA GRAFIS PADA KOMPUTER.**
4. Peserta didik dalam kelompok mengamati secara langsung komputer dalam mengenal secara langsung Operasi Sistem pada sebuah komputer.
5. Guru berkeliling mencermati peserta didik dalam menyelesaikan Lembar Kerja dan memberikan kesempatan untuk mempertanyakan hal-hal yang belum dipahami.
6. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.
7. Peserta didik yang lain dan guru memberikan tanggapan dan menganalisis hasil presentasi meliputi tanya jawab untuk mengkonfirmasi, memberikan tambahan informasi, melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya.

### Penutup

1. Peserta didik melakukan refleksi, resume dan membuat kesimpulan secara lengkap, komprehensif dan dibantu guru dari materi yang telah dipelajari terkait perangkat keras komputer.
2. Guru memberikan apresiasi atas partisipasi semua peserta didik.
3. Guru memberikan tugas mandiri yang berkaitan dengan perangkat keras
4. Peserta didik mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya

## 2. Konsep Terkait Aktivitas

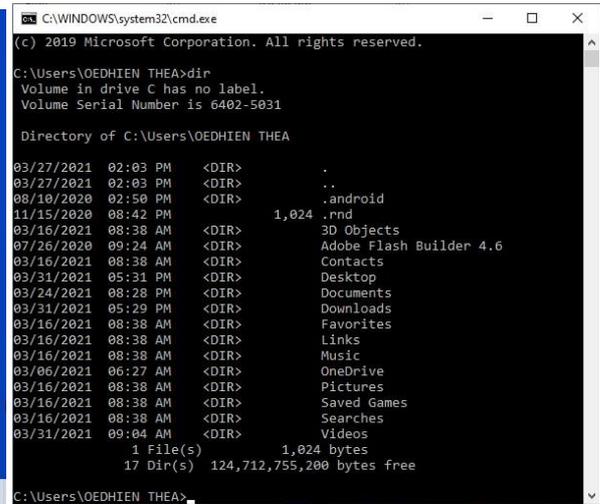
Teknologi berkembang dengan cepat melahirkan banyak perangkat keras dan perangkat lunak yang baru. Alat elektronik dan peranti TIK menjadi semakin murah, dan ini mendorong pengguna untuk berganti-ganti karena selain lebih murah, performansi peranti juga menjadi semakin baik.

Manusia melakukan interaksi dengan perangkat dalam banyak cara. Kita menggunakan tombol untuk menghidupkan atau mematikan perangkat televisi, mesin cuci, pendingin ruangan yang bisa diwakili dengan alat pengendali jarak jauh (remote control). Teknologi saat ini mampu menangani interaksi perangkat dengan pengguna melalui tombol nyata, papan kunci (*keyboard*), sentuhan ke antarmuka grafis yang biasa disebut *Graphical User Interface* (GUI), maupun suara atau *Voice User Interface* (VUI). Untuk perangkat komputer, ponsel/smartphone, perangkat game, pemutar MP3, dan sebagainya, interaksi yang digunakan umumnya adalah GUI.

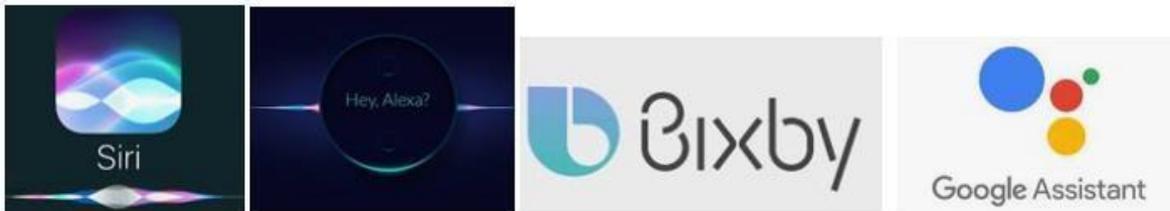
GUI adalah bentuk antarmuka pengguna dengan menggunakan ikon dan elemen grafis sebagai pengganti perintah berbasis teks yang diketikkan. GUI menjadi populer karena lebih intuitif, mudah digunakan dan dipelajari daripada model interaksi *Command Line Interface* (CLI) yang memerlukan perintah yang harus diketik. Dengan CLI, jika pengguna tidak tahu perintahnya atau salah ketik, maka perintah tidak dapat dimengerti oleh komputer. Dengan GUI, pengguna tinggal memilih perintah yang disediakan.



(a)



(b)



(c)

Gambar 1.1. Antar muka pengguna dengan perangkat lunak (a) berbasis grafis, (b) berbasis command line, (c) berbasis voice

Tujuan pembelajaran materi ini adalah agar kalian mengenali pola dari interaksi dengan perangkat, agar jika harus berganti-ganti, kalian tidak bingung dan dapat cepat beradaptasi. Kalian diajak mengenal apa yang disebut GUI agar pengguna dapat berinteraksi dengan perangkat keras, melalui gambar atau ikon yang mewakili “objek” yang dikelola dan ditampilkan oleh sistem operasi. Objek-objek ditampilkan dalam bentuk ikon, yaitu simbol atau gambar tertentu yang mewakili suatu file, aplikasi atau layanan.

### 3. Lembar Kerja Siswa

Nama Kelompok: \_\_\_\_\_

Anggota

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

#### AYO KITA LAKUKAN

##### **Aktivitas TIK-07-01:** Berkenalan dengan Antarmuka Grafis Windows 10

Perkembangan teknologi komputer dan laptop saat ini sangat pesat, dibuktikan dengan perusahaan-perusahaan besar mengembangkan produk teknologi tersebut.

Kalian pasti tahu jenis-jenis komputer saat ini, berbeda merek, dan berbeda sistem operasinya? Namun walaupun berbeda merek, berbeda sistem operasi, dan sedikit berbeda antarmukanya, semua komputer dan laptop memiliki fungsi yang sama. Hal ini bisa dianalogikan dengan alat lain, seperti motor, mobil, pesawat, televisi, radio atau alat elektronik berbagai merek, yang sebetulnya memiliki fungsi yang sama hanya tampilannya saja yang sedikit berbeda.

Pada aktivitas ini kalian berlatih mengenali jenis objek pada antarmuka berbasis grafis (GUI)

#### Kegiatan 1 : Setting Hari dan Tanggal

Lakukan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Klik pada *Start Button, Control Panel, Date/Time*. Kotak dialog *Date/Time*
2. *Data & Time* digunakan untuk memilih bulan dan tahun.
3. *Time Field* digunakan untuk merubah waktu. ( jam, menit, detik dan AM/PM )
4. Pilihlah time zone yang benar sesuai dengan tempat tinggal 5. Klik *Apply* lalu klik OK.

## Kegiatan 2 : Memasuki Display Properties

Lakukan langkah-langkah sebagai berikut.

Terdapat 2 cara yaitu :

1. *Start Button* ☒ *Settings* ☒ *Control Panel* ☒ *Display*
2. Klik Kanan pada *Background Desktop* ☒ *Personlize*

## Kegiatan 3 : Setting Wallpaper/background

Lakukan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Pilihlah tab *Desktop*
2. Pilihlah *Background* yang diinginkan.
3. **Tab Browser**, Untuk memilih file gambar secara manual
4. **Tab Position**, Terdapat tiga pilihan yaitu :
  - a. **Center**, Meletakkan gambar di bagian tengah
  - b. **Tile**, Meletakkan gambar secara penuh di layar
  - c. **Fill Screen**, Memperbesar gambar hingga layar penuh.
5. **Pattern**, Memilih pola untuk Wallpaper

## Kegiatan 4 : Setting Screen Saver

Lakukan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Pilihlah tab **Screen Saver**
2. Pilihlah *screen saver* yang inginkan.
3. **Settings**, Untuk mengubah setting dari screen saver yang dipilih
4. **Preview**, untuk melihat screen saver yang dipilih
5. **Wait for**, Batas waktu hingga screen saver ditampilkan

### Kegiatan 5 : Mengubah Tampilan Layar

Lakukan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Pilihlah tab **Appearance**
2. **Windows and button** untuk memilih dari layar yang kita edit
3. **Scheme**, Untuk memilih tipe tampilan layar yang telah disediakan oleh Windows
4. **Font Size**, Untuk mengubah jenis huruf dan ukuran yang di gunakan

### Kegiatan 6 : Mengubah Setting Performa Layar

Lakukan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Pilihlah tab **Settings**
2. **Color Pallete**, Untuk mengatur berapa banyak warna yang di kenali oleh komputer (bergantung pada Video Card ).
3. **Desktop Area**, Untuk mengatur resolusi layar. Resolusi berkaitan erat dengan kualitas gambar yang dihasilkan layar. Semakin besar resolusi yang dipilih, semakin bagus kualitas gambar yang di hasilkan.

Setelah selesai melakukan kegiatan di atas, mari mengenal objek-objek pada GUI!

Kegiatan	Objek-objek yang ditemukan
Kegiatan 1 : Setting Hari dan Tanggal	
Kegiatan 2 : Memasuki Display Properties	
Kegiatan 3 : Setting Wallpaper / background	
Kegiatan 4 : Setting Screen Saver	
Kegiatan 5 : Mengubah Tampilan Layar	

Kegiatan 6 : Mengubah Setting Performa Layar	
--	--

Kesimpulan :

--

#### 4. Asesmen

##### Penilaian Sikap dan Aktivitas TIK-07-01

No.	Aspek Yang Diamati	SKOR	
		O	X
1	Percaya diri dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan guru		
2	Mampu menyampaikan pendapat.		

Keterangan pengisian skor:

- O: Mampu menyampaikan pendapat dan menyelesaikan tugas yang diberikan.
- X: Tidak mampu menyampaikan pendapat dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

$$Nilai = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Keterangan rumus

$\Sigma$  Skor Perolehan: Nilai yang diperoleh siswa dalam pengambilan nilai di setiap modul yang berbeda

Skor Maksimum: Skor maksimal yang harus didapatkan pada setiap modul

Mengetahui,

Kepala Sekolah  
SMP IA Bagek Nyaka

**Ahmad Yani S.Pd**  
NIP. 19740924 199903 1 002

Guru Mapel



**Usman Irawan S.Pd**