

PEMBELAJARAN T.I.K SD ISLAM dan LEADERSHIP BINTANG CENDEKIA

bintang
cendekia
Islamic And Leadership School
Level 1

LEVEL

1

USTADZ RESKY PERDANA IRVAN, S.KOM

PEMBELAJARAN T.I.K

Bersama Ustadz Resky Perdana Irvan, S.Kom



HOME

KD

MATERI

RANGKUMAN

LATIHAN

TERM 1

JULI - SEPTEMBER

Kompetensi Dasar :

1. Mengetahui apa itu T.I.K
2. Mengetahui Ragam Benda T.I.K



1. Mengenal T.I.K

A. Apa itu **T.I.K** ?

T.I.K adalah disiplin ilmu yang mempelajari tentang dunia komputer, perangkat serta permasalahan yang terkait di dalamnya

T.I.K sendiri merupakan singkatan dari “**TEKNOLOGI, Informasi dan Komunikasi**”

Mari kita berkenalan lebih lanjut dengan **T.I.K**

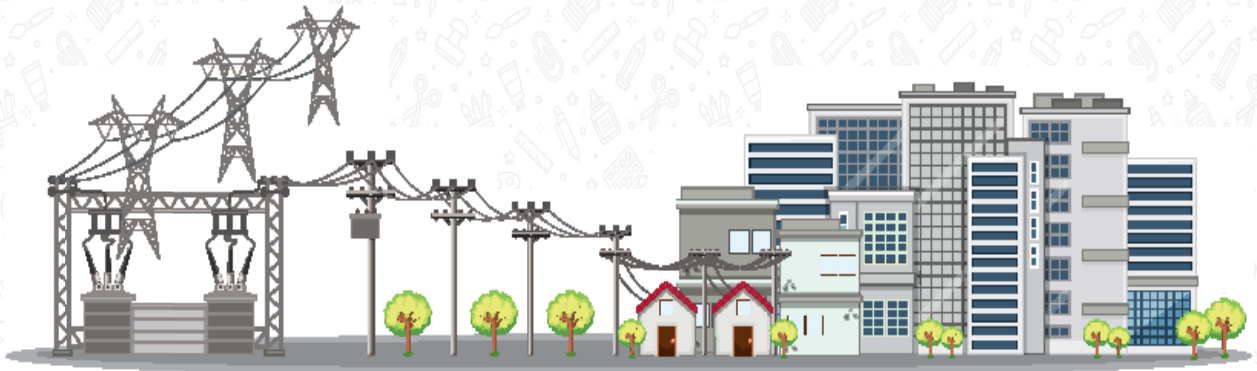
T = Teknologi

Kata pertama dari T.I.K adalah huruf T (Teknologi), dan kata TEKNOLOGI adalah kata yang sering kita dengar setiap harinya. Tapi apakah itu TEKNOLOGI ?



TEKNOLOGI

Dalam pelajaran **T.I.K**, TEKNOLOGI adalah benda - benda canggih yang diciptakan oleh manusia untuk membantu pekerjaannya. Umumnya Benda - benda tersebut dialiri dengan **LISTRIK**



Contoh Benda - Benda Teknologi



Televisi



Mesin Cuci

Contoh Benda - Benda Teknologi



Setrika



Air Conditioner

I = INFORMASI

Dalam pelajaran **T.I.K**, **INFORMASI** adalah berita yang kita ketahui dan bisa bermanfaat untuk orang lain

INFORMASI

Contoh Informasi

Pada suatu pusat perbelanjaan, semua orang sedang sibuk mencari kebutuhan sehari - harinya. Inara dan adiknya sedang berbelanja kebutuhan dapur di sana. Mereka sedang mencari 1 bumbu dapur yang sulit ditemukan, butuh 10 menit bagi mereka untuk menemukan bumbu tersebut di raknya. Saat mereka hendak ke kasir, ada seorang ibu yang bertanya kepada inara dan adiknya, di rak manakah inara menemukan bumbu terakhir tadi? Ternyata si ibuk juga membutuhkan bumbu tersebut. Dengan senang hati Inara memberitahu si ibuk letak bumbu itu dengan tepat. Si ibuk berterima kasih kepada Inara karena sudah ditolong.

Nah itu adalah contoh INFORMASI

INFORMASI

Cara Memberikan Informasi

Berdasarkan media dibagi 2

1. Media **Lisan (Bicara)**
2. Media **Tulisan**

*** Dengan media **lisan**, berarti kita menggunakan karunia Yang diberikan ALLAH kepada kita. Yaitu mulut untuk berbicara. Kita bisa memberi informasi ke saudara, teman, orang tua , guru dan tetangga kita dengan berbicara kepada mereka. Bersyukur kita kepada ALLAH, kita diciptakan sempurna.**

INFORMASI

Contoh media tulisan

* Dengan media tulisan, berarti kita memberikan informasi dengan tulisan, kita menulis Informasi ke sebuah media cetak, bisa berupa selembaar kertas, sebuah buku, koran atau majalah.



Kertas



Koran



Buku



Majalah

INFORMASI

Ketiga contoh media cetak diatas memuat banyak informasi, dan Cara kita mengambil informasi darinya adalah dengan “ MEMBACA”

Membaca adalah kebiasaan baik yang bisa membantu kita menjadi Lebih pandai setiap waktunya, mintalah kepada ayah dan bunda buku Bacaan yang bagus, yang bisa menambah IMAN dan TAQWA kita Kepada ALLAH Subhanahu wa ta'ala.

Anak - anak tahu tidak? Perintah pertama dari ALLAH kepada Nabi Kita tercinta, Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wa Salam adalah Perintah MEMBACA loh,

INFORMASI



Nabi Muhammad mendapat perintah membaca saat berada di Gua Hira

Barang **TEKNOLOGI** membantu kita dalam bekerja Dan beraktifitas sehari - hari. Pekerjaan kita Menjadi lebih mudah diselesaikan

Dan **INFORMASI** adalah sesuatu yang sangat berguna untuk orang lain

Latihan : Tulislah di kertas selembor dari pertanyaan berikut ini

1. Apakah Spidol termasuk barang **TEKNOLOGI** ?, berikan alasannya
2. Berikan 3 contoh benda **teknologi** yang ada di rumah
3. Siapakah yang sedang berbelanja dengan adiknya di pusat perbelanjaan tadi?
4. Apa perintah pertama yang diterima Nabi Muhammad, Ketika nabi di Gua Hira

Setelah ditulis, bagi Ananda yang online dari rumah, mintalah kepada bunda dan ayah untuk memfoto nya, dan kirim ke guru pengampu pelajaran TIK di kelas

K = KOMUNIKASI

Dalam pelajaran **T.I.K**, Komunikasi adalah proses penyampaian informasi kepada orang lain.

Dalam berkomunikasi pun ada adab yang wajib kita lakukan, Kalau ada yang berbicara, maka yang lain harus mendengarkan, Setelah yang berbicara tadi selesai, baru yang mendengarkan boleh berbicara.

K = KOMUNIKASI



K = KOMUNIKASI

Dengan berkomunikasi, pertukaran informasi terjadi. Kita bisa memahami orang lain dengan berkomunikasi, jalinlah komunikasi yang baik. Mulai komunikasi dengan mengucapkan salam kepada orang lain. Jaga nada bicara kita, berbicaralah lemah lembut dan tenang. Jangan berbohong, berkata kasar apalagi menghina orang lain.

Karena sesungguhnya Rasulullah Shallallahu alaihi wa salam memperingatkan kita, “Siapa yang beriman kepada Allah dan Hari Akhir, maka hendaklah dia berkata baik atau diam.” (HR. Bukhari no. 6018)

RAGAM BENDA T.I.K

Setelah kita bahas tentang “TEKNOLOGI”, “INFORMASI” dan “KOMUNIKASI”, maka kita jadi tahu tentang apa itu “Benda - Benda TIK”.

“Benda - benda TIK” adalah benda canggih yang menggunakan listrik dan fungsinya untuk memuat informasi, memberikan informasi atau membantu menyebarkan informasi

Contohnya apa saja ya ?????

RAGAM BENDA T.I.K



SMARTPHONE



LAPTOP



TABLET



TELEVISI

RAGAM BENDA T.I.K



KEYBOARD



MOUSE

PRINTER



FLASH DRIVE



Rangkuman K.D

T.I.K adalah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang dunia komputer, perangkat serta permasalahan yang terkait di dalamnya

T.I.K terdiri dari 3 kata, yang masing masing memiliki pengertian dan pembahasannya. 3 kata itu adalah “ Teknologi”, “Informasi” dan “Komunikasi”

Benda - benda TIK adalah benda canggih yang menggunakan listrik dan fungsinya untuk memuat informasi, memberikan informasi atau membantu menyebarkan informasi

HOME

KD

MATERI

RANGKUMAN

LATIHAN

TERM 2

OKTOBER - DESEMBER

KOMPETENSI DASAR

1. Mengetahui perangkat keras komputer
2. Mengetahui lingkungan belajar yang ergonomis/sehat/nyaman dengan peralatan TIK

PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)

A. Apa itu Perangkat Keras ?

Perangkat Keras / **HARDWARE** adalah peralatan **KOMPUTER** yang bentuknya bisa dilihat atau disentuh oleh panca indera manusia. Bendanya bisa dilihat dengan **mata** atau disentuh dengan **tangan** pemberian **ALLAH Subhanahu wa ta'ala**.

PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)

B. Apa saja contoh Perangkat Keras?

Perangkat Keras / **HARDWARE** itu ada banyak, karena teknologi terus berkembang maka makin banyak **HARDWARE** diciptakan oleh manusia. Manusia mampu menciptakan sesuatu karena **AKAL** pemberian **ALLAH Subhanahu wa ta'ala**.

PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)

Meski Perangkat Keras itu ada banyak, tapi ada beberapa Perangkat keras (**HARDWARE**) utama bagi sebuah komputer atau laptop. diantaranya :

1. Layar Monitor
2. Keyboard
3. Mouse
4. CPU

PERANGKAT KERAS (HARDWARE)



Layar Monitor adalah PERANGKAT KERAS (HARDWARE) yang fungsinya untuk menampilkan gambar dari komputer / Laptop. Layar Monitor mirip seperti sebuah televisi.



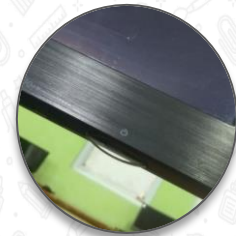
PERANGKAT KERAS (HARDWARE)



Pada Layar Monitor Komputer, untuk menghidupkannya, harus menghubungkan kabelnya ke sumber listrik, dan kemudian tekan tombol ON OFF nya.



Kabel Power



Tombol ON / OFF

PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)



Pada Layar Monitor Komputer, untuk menghidupkannya, harus memiliki cukup LISTRIK di Battery Laptop, dan kemudian tekan tombol ON OFF nya.



Kabel Listrik terpasang



Tombol ON Menyala

PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)

2. Keyboard



PERANGKAT KERAS (HARDWARE)



Keyboard adalah papan yang terdiri dari banyak tombol, fungsinya untuk mengetik di komputer dan laptop. Coba perhatikan gambar keyboard diatas dengan baik

PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)



Susunan huruf pada tombol KEYBOARD disusun dengan kombinasi QWERTY, sehingga lebih mudah mengetik di KEYBOARD

PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)



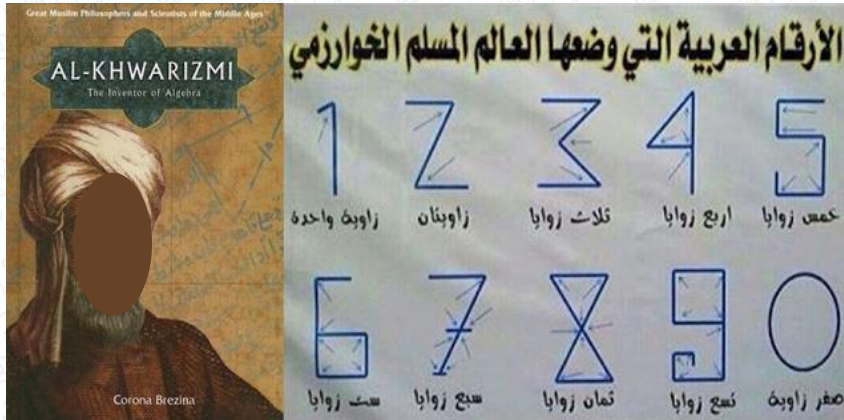
Susunan huruf pada tombol KEYBOARD disusun dengan kombinasi QWERTY, sehingga lebih mudah mengetik di KEYBOARD

PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)



Dan pada keyboard juga terdapat tombol angka, dimulai dari angka 1 sampai dengan angka 0. Anak - anak tahu tidak, siapa yang menemukan simbol angka 1 sampai angka 0 tersebut?

PERANGKAT KERAS (HARDWARE)

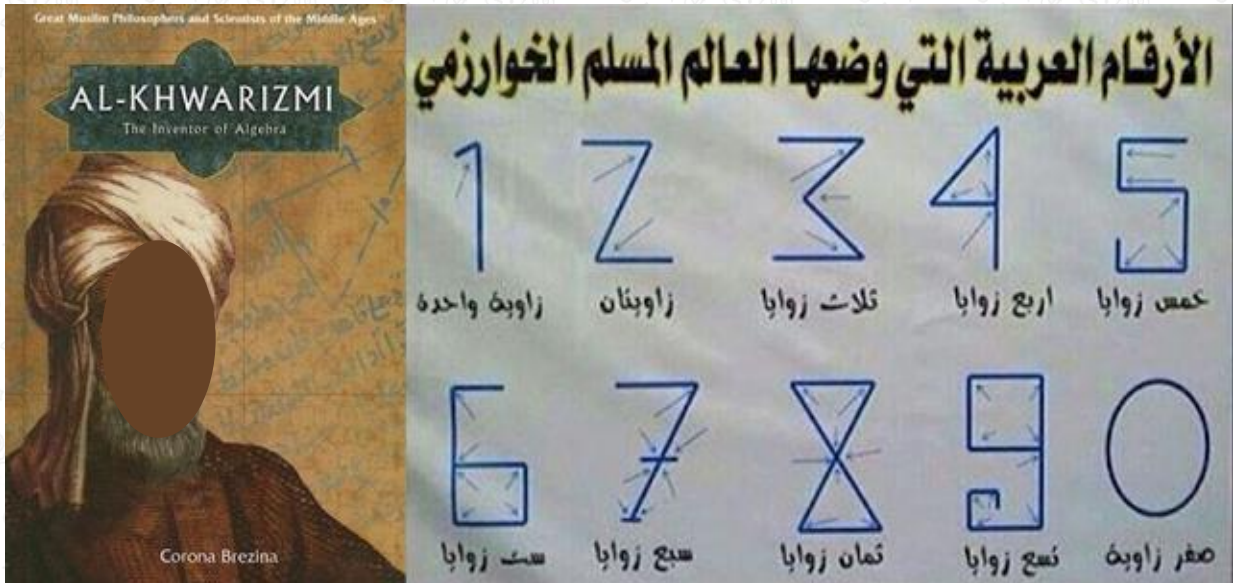


Seorang muslim yang taat beribadah dan beramal Shalih, hingga ALLAH Subhanahu Wa Ta'alla mengkaruniakan Ilmu dan Pemahaman yang luar biasa kepada Syeikh Al Khwarizmi dalam bidang Matematika

Subhanallah,
Ilmuwan yang menemukan symbol angka 1 - 0 adalah seorang seorang Ilmuwan Muslim yang bernama Muhammad Ibn Musa Al-Khwarizmi.

PERANGKAT KERAS (HARDWARE)

Setiap symbol angka dibuat berdasarkan sifat jumlahnya



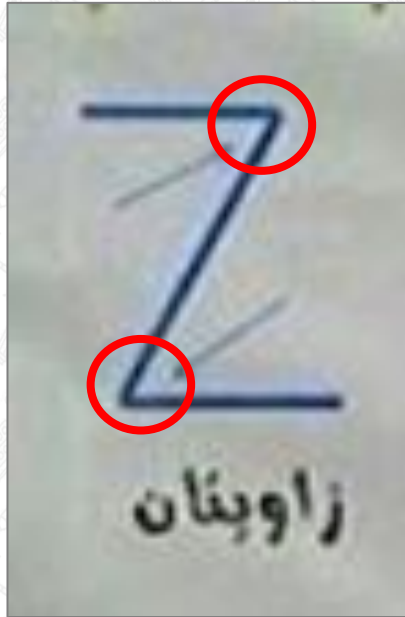
PERANGKAT KERAS (HARDWARE)

Angka 1, dibuat dengan bentuk yang memiliki 1 sudutnya



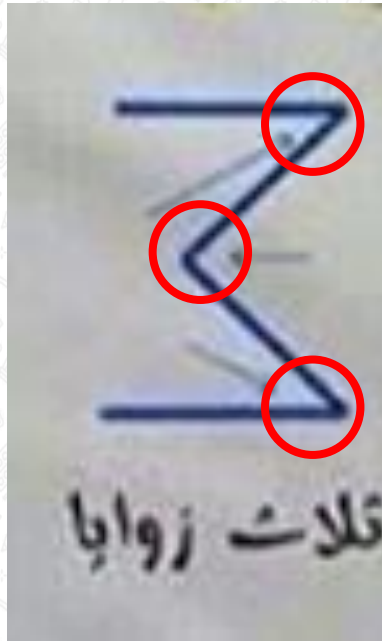
PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)

Angka 2, dibuat dengan bentuk yang memiliki 2 sudutnya



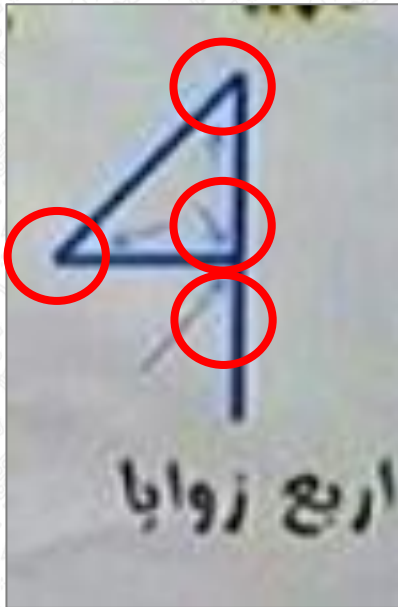
PERANGKAT KERAS (HARDWARE)

Angka 3, dibuat dengan bentuk yang memiliki 3 sudutnya



PERANGKAT KERAS (HARDWARE)

Angka 4, dibuat dengan bentuk yang memiliki 3 sudutnya

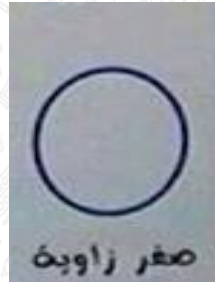
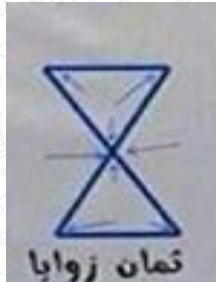
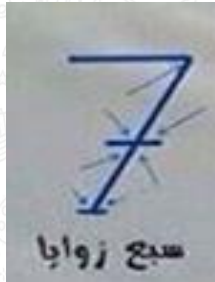
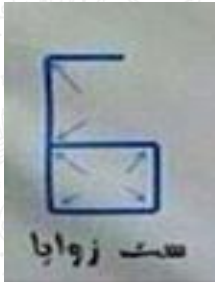
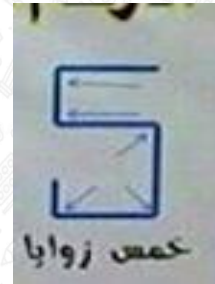
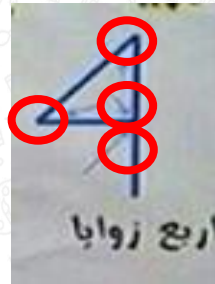
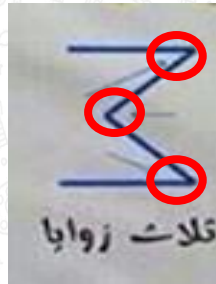
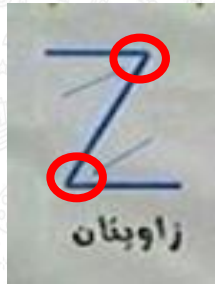


PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)

Latihan :

- 1. Salinlah Kembali Simbol Angka yang dibuat oleh Seikh Muhammad Ibn Musa Al Khawarizmi ini ke buku tulis anak - anak ustadz.**
- 2. Kemudian temukan sudut - sudut pada setiap angka nya, tadi kita sudah melihat angka 1 sampai dengan 4, sekarang tersisa angka 5, 6, 7, 8, 9 dan 0**

PERANGKAT KERAS (HARDWARE)



PERANGKAT KERAS (HARDWARE)

3. MOUSE



PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)



Mouse adalah perangkat komputer yang berfungsi untuk memindahkan kursor di layer komputer, dan untuk memilih menu pada komputer

Mouse pertama kali dibuat secara massal oleh perusahaan yang bernama Xerox pada tahun 1981

PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)

MOUSE terdiri dari 2 sisi



Klik kanan (untuk menampilkan menu)

Klik Kiri (untuk memilih menu)

PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)



4. CPU (Central Processing Unit)

PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)

CPU adalah rangkaian sirkuit elektronik yang disusun secara rapi pada sebuah casing (tempat penyimpanan)

Sirkuit inilah yang akan menjadi mesin nya Komputer



PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)

Di dalam CPU terdapat sebuah hardware penting yang bernama **PROCESSOR**.

PROCESSOR adalah perangkat keras yang menjadi **OTAK** nya sebuah komputer



PERANGKAT KERAS (HARDWARE)

PROCESSOR ini bekerja dengan menerima perintah dari si pengguna komputer, lalu mengerjakan perintah tersebut dan menampilkan hasilnya pada layar monitor



PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)

Kini Processor sudah semakin canggih dan pintar dalam melaksanakan perintah yang diterima, karena teknologi terus berkembang. Meski begitu, Processor buatan manusia tidak bisa menandingi kecerdasan Akal Manusia yang Allah Ciptakan.



Karena manusia bisa semakin pintar dengan izin ALLAH, dengan cara terus belajar, namun berbeda dengan processor yang kepintarannya sudah dibatasi saat dibuat oleh manusia.

PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)

Latihan (Tuliskan di buku tulis jawabannya saja, dari soal 1 sampai dengan soal 12) Level 1

1. **Arti dari HARDWARE adalah**
 - a. Alat - alat T.I.K
 - b. Aplikasi Komputer
 - c. Perangkat Keras Komputer
2. **Contoh HARDWARE di bawah ini adalah**
 - a. Blender
 - b. Mouse
 - c. Remote TV
3. **HARDWARE yang fungsinya untuk menampilkan gambar dari komputer adalah**
 - a. Layar Monitor
 - b. Keyboard
 - c. Processor
4. **Fungsi dari Keyboard adalah**
 - a. Menggambar di Komputer
 - b. Mengetik di Komputer
 - c. Menulis di komputer

PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)

5. Huruf paling atas sebelah kiri pada **KEYBOARD** adalah
 - a. W
 - b. T
 - c. Q
6. Angka terakhir sebelah kanan atas pada **KEYBOARD** adalah
 - a. 1
 - b. 0
 - c. 9
7. Ilmuwan muslim yang menemukan simbol angka 1-0 adalah
 - a. Al Bukhari
 - b. Al Munawaroh
 - c. Al Khawarizmi
8. Fungsi dari **MOUSE** adalah.....
 - a. Menggerakkan kursor
 - b. Mengganti angka
 - c. Menambah huruf
9. Perusahaan yang membuat mouse secara massal adalah
 - a. ASUS
 - b. SAMSUNG
 - c. XEROX

PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)

10. Tahun mouse dibuat secara massal adalah

a. tahun 1981

b. tahun 1945

c. tahun Gajah

11. Fungsi Klik Kanan dari mouse adalah.....

a. Membeli menu

b. Menutup menu

c. Menampilkan menu

12. Fungsi Klik kiri dari MOUSE adalah.....

a. Mencari menu

b. Memilih menu

c. Memberi menu

PERANGKAT KERAS (**HARDWARE**)

1. Untuk yang dirumah, Latihan dikumpulkan dengan cara difoto, lalu dikirimkan ke telegram Guru pengampu pelajaran TIK nya

HOME

KD

MATERI

RANGKUMAN

LATIHAN

TERM 3

JANUARI - MARET

KOMPETENSI DASAR

1. Mengenal perangkat lunak (SOFTWARE)

PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE)

1. Pengertian **SoftWare**

Kalau kita artikan secara bahasa **Soft** Ware terdiri dari 2 Kata, yakni **SOFT** dan **WARE**

SOFT **WARE**

lunak Perangkat

SOFT WARE atau Perangkat Lunak adalah sebutan untuk program - program komputer yang dibuat oleh Manusia. Berbeda dengan **HARD WARE** yang merupakan peralatan komputer yang memiliki bentuk fisik, **SOFT WARE** tidak memilikinya, karena dia berupa program yang ada di dalam komputer ataupun gadget, namun kita masih bisa melihatnya. **SOFT WARE** juga sering disebut sebagai Aplikasi.

PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE)



Gambar 3.1 Gambar SoftWare (Aplikasi) di Komputer dan di Gadget

PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE)

2. Kegunaan Software

SOFTWARE / APLIKASI dibuat oleh manusia dengan tujuan :

1. Membantu manusia dalam mengerjakan pekerjaan sehari - harinya.
Misal : Dengan adanya **Software / Aplikasi ZOOM**, kita bisa melakukan pembelajaran jarak jauh secara Online tatap muka.

Dengan adanya **Software / Aplikasi ALARM** di Gadget, kita bisa terbantu untuk bangun tepat waktu setiap subuh dimana saja, ini sangat efisien ketimbang kita harus membawa **JAM WAKER** kemana - mana.

PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE)

2. Kegunaan SoftWare



Gambar 3.2 Aplikasi ZOOM dan ALARM

PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE)

2. Kegunaan SoftWare

2. Sebagai penghubung antara **HARDWARE** dengan **KOMPUTER**
Sebagian **SoftWare** / Aplikasi dibuat dengan tujuan untuk menghubungkan sebuah perangkat keras (**HARDWARE**) yang baru ke komputer. Agar **HARDWARE** itu bisa dikenali oleh **KOMPUTER** dan **HARDWARE** itu bisa digunakan

Misal : PRINTER

Apabila kita mempunyai sebuah **PRINTER** yang baru dibeli, kita tidak bisa langsung menggunakannya ke komputer kita, kita harus memasang **SoftWare** / Aplikasi dari **PRINTER** tersebut ke komputer kita, barulah **PRINTER** tadi bisa digunakan.

PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE)

2. Kegunaan Software



Gambar 3.3 Printer memerlukan SOFTWARE agar dikenali oleh Komputer

PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE)

SOFTWARE

3. Jenis - jenis Software

Saat ini manusia telah banyak membuat aneka **Software**, bahkan sudah tidak terhitung jumlahnya. Bahkan untuk penggunaan yang sama pun, **Software** yang dibuat bisa lebih dari satu. Semua ini terjadi karena adanya sikap saling bersaing antara para pembuat **Software**

Misalnya : **Software / APLIKASI** untuk memesan TRANSPORTASI ONLINE ada **GOJEK, GRAB dan MAXIM**

PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE)

SOFTWARE

3. Jenis - jenis Software



Gambar 3.4 SOFTWARE / Aplikasi OJEK ONLINE

HOME

KD

MATERI

RANGKUMAN

LATIHAN

TERM 4

MARET - JULI

KOMPETENSI DASAR

- 1. Mengetahui urutan proses menghidupkan dan mematikan komputer**
- 2. Mengetahui cara bekerja menggunakan komputer yang sehat**

A. Proses menghidupkan komputer

Di Term sebelumnya Ananda sudah mempelajari komponen - komponen penyusun sebuah komputer. Sebuah komputer terdiri dari 2 bagian yang mendukung satu sama lain. Yaitu :

1. **Hardware (Perangkat Keras)**
2. **Software (Perangkat Lunak)**

Pada materi ini, kita akan mencoba menghidupkan dan mematikan komputer dengan benar. Dalam menghidupkan dan mematikan komputer beberapa Hardware dan Software akan terlibat dalam prosesnya.

A. Proses menghidupkan komputer

Langkah - Langkah menghidupkan komputer

Seperti halnya dalam beribadah, misal mengambil air wudhu', ada urutannya. Dimulai dari kumur - kumur hingga mencuci kaki pada urutan terakhirnya. Begitu juga menghidupkan komputer.

Langkah - Langkah menghidupkan komputer

1. Mulai dengan Basmallah
2. Memastikan kabel Power Komputer sudah terpasang dengan baik / terpasang ke arus listrik.

bila belum tersambung, minta bantuan orang dewasa untuk memasangnya



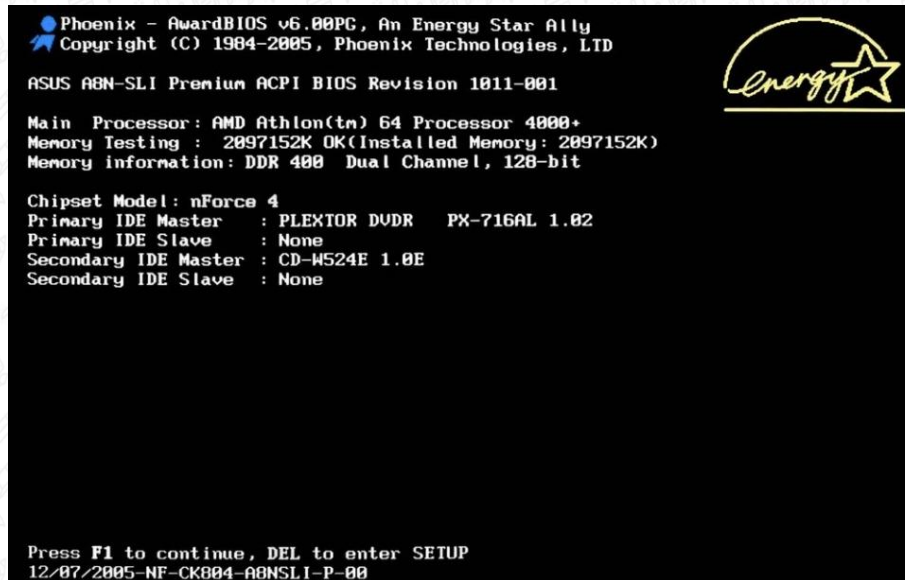
A. Proses menghidupkan komputer

3. Menekan tombol Power pada Monitor dan tombol power pada PC masing - masing 1 kali saja. Perhatikan apakah lampu indikatornya menyala

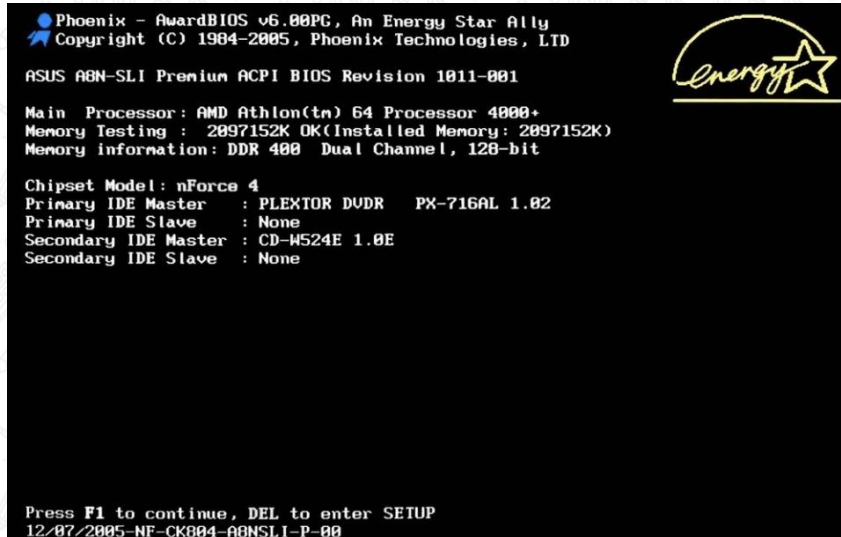


A. Proses menghidupkan komputer

4. Tunggu proses booting (menghidupkan) komputer selesai, proses ini akan menampilkan layer hitam. Dan membutuhkan waktu paling lama 3 menit.



A. Proses menghidupkan komputer



Untuk beberapa komputer, kita harus menekan sebuah tombol untuk melanjutkan proses bootingnya. Contoh diatas kita harus menekan F1 di Keyboard kita. (Disarankan agar menggunakan komputer yang sama setiap belajar di labor komputer, agar hafal proses menghidupkan komputernya)

A. Proses menghidupkan komputer

5. Setelah proses booting selesai, maka kita akan masuk ke halaman awal, yang kita sebut sebagai Desktop.
6. Alhamdulillah



A. Proses menghidupkan komputer

Dari Langkah 1 sampai Langkah 6 cara menghidupkan komputer, terdapat beberapa Hardware yang ikut terlibat. Diantaranya

1. **PC yang menjadi Mesin Utama Komputer (tombol power)**
2. **Monitor yang menampilkan tampilan proses booting (tombol power)**
3. **Keyboard yang membantu memasukkan perintah “continue” saat booting (tombol F1)**

Untuk Software yang terlibat adalah

1. **Sistem operasi windows yang menjadi program utama dalam komputer**

A. Proses menghidupkan komputer

Rangkuman:

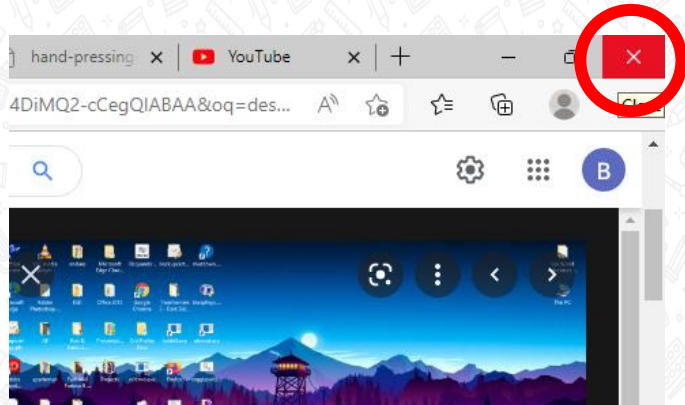
1. **Diharapkan ananda mampu untuk menghidupkan komputer secara benar sejak kelas 1 SD**
2. **Diharapkan Ananda mampu secara mandiri untuk menghidupkan komputer**

B. Proses mematikan komputer

Langkah - Langkah mematikan komputer

Sama halnya dengan menghidupkan komputer, mematikan komputer juga ada Langkah - langkahnya, agar komputer awet dan tidak mudah rusak. Yang pertama harus dilakukan adalah:

1. Mulai dengan basmallah
2. Tutup semua aplikasi yang terbuka dengan mengklik tombol silang yang ada di ujung layar aplikasi yang terbuka.



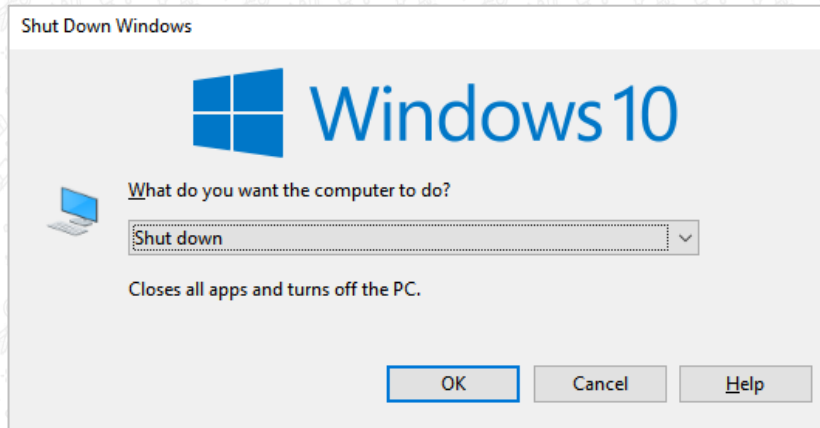
B. Proses mematikan komputer

3. Setelah semua aplikasi tertutup, dan kita sampai di halaman desktop. Maka kita tekan dan tahan tombol ALT, sambil menahan tombol ALT, jari yang lain menekan tombol F4. Seperti gambar di bawah ini



B. Proses mematikan komputer

4. Setelah kedua tombol tadi ditekan dengan benar, maka menu Shutdown akan muncul. Seperti gambar dibawah ini.



Menu Shutdown

5. Lalu Klik tombol OK

B. Proses mematikan komputer

6. Proses Shut down akan muncul dilayar, dan biarkan sampai selesai
7. Alhamdulillah , komputer berhasil dimatikan dengan benar.



Proses Shutting down

B. Proses Mematikan komputer

Dari Langkah 1 sampai Langkah 7 cara mematikan komputer, terdapat beberapa Hardware yang ikut terlibat. Diantaranya

- 1. Mouse yang digunakan untuk menutup semua aplikasi yang terbuka dan untuk memilih menu Shutdown**
- 2. Keyboard yang digunakan untuk menekan tombol ALT dan F4 dan memunculkan menu Shut Down**

Untuk Software yang terlibat adalah

- 1. Sistem operasi windows yang menjadi program utama dalam komputer**

B. Proses mematikan komputer

Rangkuman:

- 1. Diharapkan ananda mampu untuk mematikan komputer secara benar sejak kelas 1 SD**
- 2. Diharapkan Ananda mampu bertanggung jawab untuk mematikan komputer yang sudah digunakan**

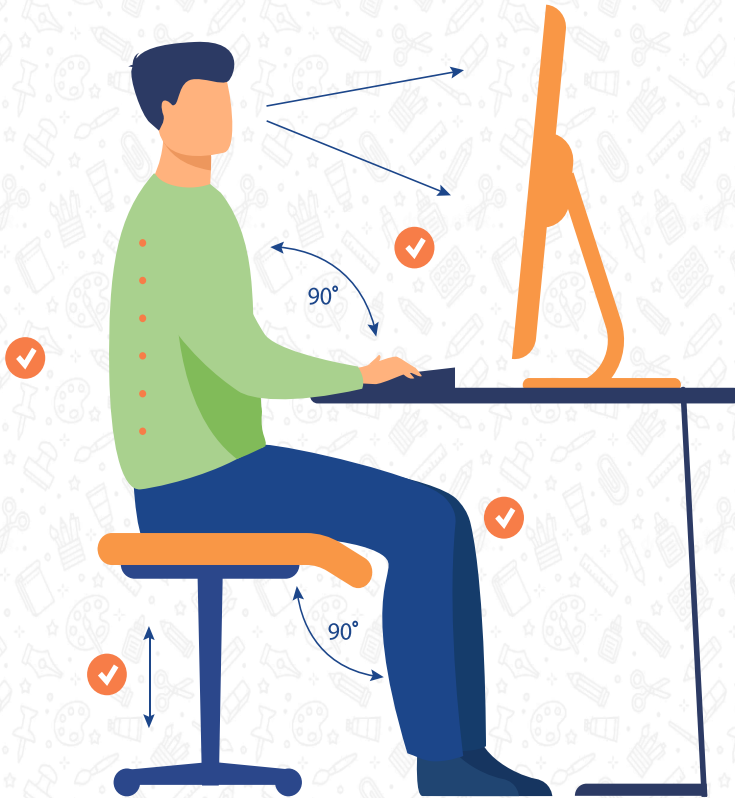
C. Bekerja dengan menggunakan komputer

Setelah mengetahui serta mampu untuk menghidupkan dan mematikan komputer dengan benar. Sekarang mari kita lihat bagaimana cara bekerja menggunakan komputer



Sikap bekerja menggunakan Komputer

C. Bekerja dengan menggunakan komputer



1. Jarak mata ke layar minimal 50 cm
2. Duduk di kursi dengan posisi punggung tegak lurus (tidak bungkuk)
3. Posisi siku membentuk sudut 90 derajat
4. Kaki diturunkan kebawah dan lebih baik menapak ke lantai.

C. Bekerja dengan menggunakan komputer

4 cara tadi bertujuan agar badan kita tidak pegal dan capek saat bekerja menggunakan komputer. Dan bekerja menggunakan komputer tidak boleh terlalu lama apalagi sampai berjam - jam. Apabila Ananda harus menggunakan komputer seharian untuk belajar, maka setiap 45 menit cobalah untuk merenggangkan tangan ke atas atau berdiri dari tempat duduk, kemudian berjalan sebentar beberapa detik. Agar pegal - pegal di badan menjadi berkurang.



C. Bekerja dengan menggunakan komputer

Rangkuman:

1. Dengan materi ini diharapkan Ananda memahami cara yang benar bekerja menggunakan komputer
2. Bekerja menggunakan komputer itu baik, tapi tidak boleh sampai berjam - berjam, apalagi sampai lupa waktu Shalat, makan dan Istirahat. Seperti bunyi firman ALLAH Subhanahu Wa Ta A'la

“Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebihan.” (QS. Al-A'raf: 31)