Nama: _____ Tanggal: _____ Nilai: _____

Uji Kecepatan CyberGhost

Mengevaluasi kinerja uji kecepatan CyberGhost, retensi throughput unduh dan unggah, latensi koneksi dan waktu ping, optimalisasi gaming berlatensi rendah, dan efisiensi WireGuard.

GAMBARAN PEMBELAJARAN UJI KECEPATAN CYBERGHOST

PELAJAR
STATUS SISWA
Jalur Pembela Jaringan

AMAN
STATUS KONEKSI
Melindungi paket data

AKTIF
PERLINDUNGAN KEBOCORAN
Perlindungan kebocoran DNS & IPv6

Selamat datang! Paket aktivitas ini memandu Anda mempelajari uji kecepatan CyberGhost. Anda akan mempelajari kinerja WireGuard, penurunan throughput unduh/unggah, metrik latensi ping, dan optimalisasi.

POS-POS LEMBAR KERJA

- [ ] **Bagian 1-4: Kuasai konfigurasi VPN dan keamanan jaringan.**
- [ ] **Bagian 5-7: Selesaikan teka-teki silang & pencarian kata.**
- [ ] **Bagian 8-9: Selesaikan studi kasus & tantangan sandi.**
- [ ] **Bagian 10: Pelajari halaman FAQ dasar & lanjutan.**
- [ ] **Bagian 11: Jelajahi 10 fakta menarik dari dunia nyata.**
- [ ] **Bonus: Tantangan Berpikir Cepat.**

Buka Panduan VPN Terbaik VPN.com

URL: https://www.vpn.com/vpn/cyberghost/speed-test/

Peta Belajar Kinerja Kecepatan CyberGhost Anda

- Analisis arsitektur teknis dan aturan konfigurasi uji kecepatan CyberGhost.
- Atur pengaturan aplikasi untuk mencegah kebocoran lalu lintas IP, DNS, dan WebRTC.
- Bandingkan harga khusus, masa uji coba, dan fitur kinerja dengan model standar.

PETUNJUK PANDUAN UJI KECEPATAN CYBERGHOST

Jawab soal pilihan ganda dan benar/salah, lengkapi kalimat rumpang dengan bank kata, cocokkan definisi, serta selesaikan teka-teki silang dan pencarian kata. Terapkan pengetahuan Anda tentang optimalisasi throughput dan latensi. Akhiri dengan aktivitas bonus Berpikir Cepat.

MENGUKUR THROUGHPUT JARINGAN & LATENSI KONEKSI NODE

Menilai kinerja koneksi CyberGhost berarti mengukur penurunan throughput unduh, latensi paket, dan overhead protokol. Server khusus disediakan untuk gaming berlatensi rendah dan streaming media berbandwidth tinggi.

(PENGANTAR)

Menilai kinerja koneksi CyberGhost berarti mengukur penurunan throughput unduh, latensi paket, dan overhead protokol. Server khusus disediakan untuk gaming berlatensi rendah dan streaming media berbandwidth tinggi.

BACA SETIAP POS DENGAN SAKSAMA DAN PILIH ATAU TULIS JAWABAN YANG BENAR.

Pos 1: Tantangan Pilihan Ganda

1. **1. Protokol mana yang memberi kecepatan tertinggi dalam pengujian?**
   - A) WireGuard
   - B) OpenVPN TCP
   - C) OpenVPN UDP
   - D) L2TP/IPSec

2. **2. Berapa kecepatan jaringan di lokasi server populer CyberGhost?**
   - A) 10 Gbps
   - B) 10 Mbps
   - C) 1 Mbps
   - D) 56 kbps

3. **3. Indikator apa yang menunjukkan jeda waktu paket data pergi-pulang?**
   - A) Latensi (Ping)
   - B) Laju unduh
   - C) Laju unggah
   - D) Jitter

4. **4. Server mana yang dioptimalkan khusus untuk uji streaming?**
   - A) Server streaming
   - B) Token Dedicated IP
   - C) Node peer acak
   - D) Double hop standar

5. **5. Faktor apa yang paling menurunkan kecepatan ke server jauh?**
   - A) Jarak fisik
   - B) Jenis browser
   - C) Sistem operasi
   - D) Jenis akun

Pos 2: Tantangan Benar atau Salah

6 Pertanyaan 6

6. WireGuard umumnya mencapai throughput lebih tinggi daripada OpenVPN.

○ Benar ○ Salah

7 Pertanyaan 7

7. Terhubung ke server di benua lain menurunkan latensi.

○ Benar ○ Salah

8 Pertanyaan 8

8. CyberGhost menyediakan server berkecepatan tinggi khusus untuk gaming.

○ Benar ○ Salah

9 Pertanyaan 9

9. Uji kecepatan sebaiknya dijalankan pada waktu berbeda untuk menemukan beban puncak.

○ Benar ○ Salah

10 Pertanyaan 10

10. VPN dapat menaikkan kecepatan Anda melebihi batas maksimum paket ISP.

○ Benar ○ Salah

Pos 3: Mengisi Istilah Kunci

Baca setiap kalimat di bawah ini dan isi bagian yang kosong dengan istilah yang tepat dari Bank Kata.

1. Kapasitas kecepatan unduh disebut _____ sebagai indeks laju.
2. Jeda waktu paket pergi-pulang disebut _____ atau ping.
3. Kecepatan koneksi tertinggi dicapai dengan _____ sebagai protokol terowongan.
4. Penurunan kecepatan berbanding lurus dengan _____ fisik ke node.
5. Untuk menonton video definisi tinggi, pengguna sebaiknya memilih server _____ yang dioptimalkan.
6. Untuk menekan lag saat bertanding online, pilih ping rendah pada _____ aman.

BANK KATA KOSAKATA

GAMING JARAK KEMACETAN LATENSI OVERHEAD STREAMING THROUGHPUT WIREGUARD

Tulis jawaban Anda di sini:

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Pos 4: Pencocokan Konsep VPN & Jaringan

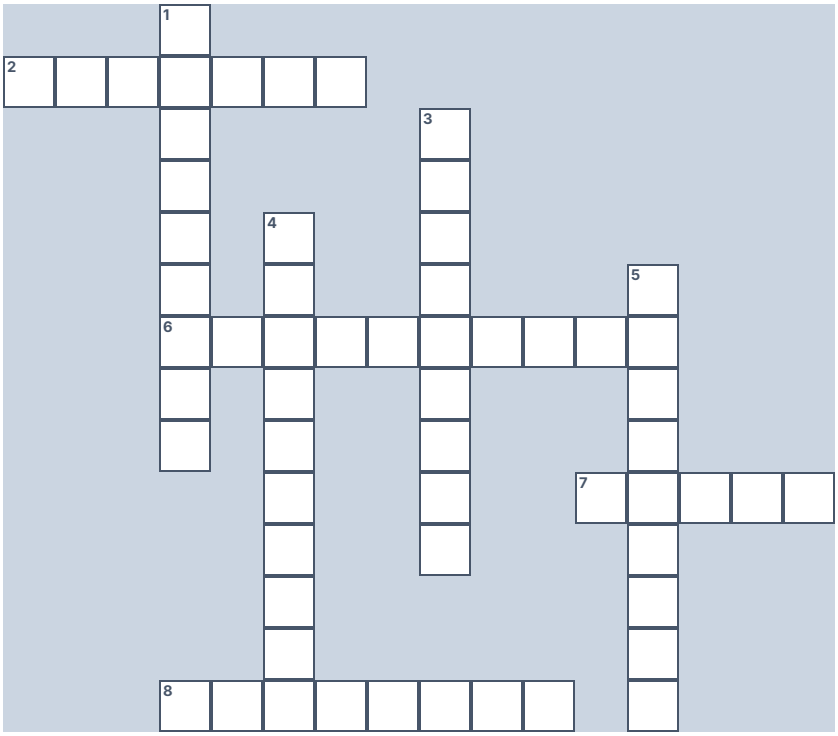
MENCOCOKKAN DEFINISI

Cocokkan setiap istilah di sebelah kiri dengan definisi yang benar di sebelah kanan dengan menulis huruf yang sesuai (A-H) di kotak isian.

☐	1. THROUGHPUT	A	Server khusus untuk konten media berbandwidth tinggi.
☐	2. LATENSI	B	Jarak geografis fisik antara klien dan server.
☐	3. WIREGUARD	C	Hambatan jaringan akibat beban lalu lintas pengguna yang berlebihan.
☐	4. JARAK	D	Server khusus berlatensi rendah untuk pertandingan multipemain online.
☐	5. STREAMING	E	Data enkapsulasi protokol yang menambah ukuran muatan paket.
☐	6. GAMING	F	Protokol berkinerja tinggi yang menekan beban pemrosesan muatan.
☐	7. OVERHEAD	G	Jeda waktu paket pergi-pulang dalam milidetik.
☐	8. KEMACETAN	H	Jumlah data yang dikirim melalui terowongan per detik.

Pos 5: Teka-Teki Silang

Selesaikan teka-teki silang dengan mengetik huruf di kotak putih yang aktif. Nomor-nomornya sesuai dengan petunjuk di bawah.



PETUNJUK MENDATAR

2. Jeda paket pergi dan pulang (7)

6. Jumlah data yang melewati terowongan per detik (10)

7. Jauhnya lokasi geografis dari server (5)

8. Data tambahan protokol di dalam paket (8)

PETUNJUK MENURUN

1. Hambatan akibat terlalu banyak pengguna (9)

3. Protokol tercepat dalam pengujian (9)

4. Server berping rendah untuk pertandingan online (10)

5. Server untuk video beresolusi tinggi (9)

Alternatif Pos 5: Petunjuk Teka-Teki Silang yang Aksesibel

Pengguna pembaca layar dan keyboard dapat mengetik jawaban teka-teki silang langsung di kolom teks di bawah ini.

PETUNJUK MENDATAR

2 mendatar: Jeda paket pergi dan pulang (7 huruf):

6 mendatar: Jumlah data yang melewati terowongan per detik (10 huruf):

7 mendatar: Jauhnya lokasi geografis dari server (5 huruf):

8 mendatar: Data tambahan protokol di dalam paket (8 huruf):

PETUNJUK MENURUN

1 menurun: Hambatan akibat terlalu banyak pengguna (9 huruf):

3 menurun: Protokol tercepat dalam pengujian (9 huruf):

4 menurun: Server berping rendah untuk pertandingan online (10 huruf):

5 menurun: Server untuk video beresolusi tinggi (9 huruf):

Pos 6: Mencari Kata Tersembunyi

Temukan 8 istilah kunci yang tersembunyi dalam kisi di bawah ini. Kata dapat tersusun mendatar, menurun, atau diagonal.

U S T E L J B K A B C P X L K
Y K X T K D Q E M J O D I N N
E K Q P G M M M Q R V S T T G
M C S Q O H S A B W E D S Z V
A K C Z W T F C K H R Z D W N
G A D Q X H P E C U H B A I Z
R R N D K R A T S D E O D R F
E A H I D O R A T L A Q M E E
V J I R Z U S N R A D F Q G V
R F A A Q G O N E T P T X U Q
E K R U S H D N A E Y B F A S
S X W J A P R Z M N Y Y L R G
I M R J M U L T I S O H Q D Q
H Z A O V T G U N I B Y R Y B
H L Z G J O P N G W C M Z Y G

DAFTAR KOSAKATA

THROUGHPUT LATENSI WIREGUARD OVERHEAD JARAK KEMACETAN STREAMING SERVERGAME

Alternatif Pos 6: Pencocokan Kosakata yang Aksesibel

Cocokkan kedelapan istilah dari Pencarian Kata dengan definisi yang benar dengan menulis hurufnya (A-H) di tempat kosong.

ISTILAH KOSAKATA
A. THROUGHPUT
B. LATENSI
C. WIREGUARD
D. JARAK
E. STREAMING
F. SERVERGAME
G. OVERHEAD
H. KEMACETAN

DEFINISI & KOLOM PENCOCOKAN

1. Jeda paket pergi dan pulang.
2. Jauhnya lokasi geografis dari server.
3. Hambatan akibat terlalu banyak pengguna.
4. Server berping rendah untuk pertandingan online.
5. Data tambahan protokol di dalam paket.
6. Jumlah data yang melewati terowongan per detik.
7. Protokol tercepat dalam pengujian.
8. Server untuk video beresolusi tinggi.

Pos 7: Tantangan Kata Acak

Susun ulang huruf di bawah ini untuk menemukan konsep dan istilah kunci Virtual Private Network (VPN). Tulis jawaban Anda di kotak isian yang tersedia.

1. **UHGUHTPTOR**
2. **DWREIUAGR**
3. **SMATIGENR**
4. **RADEHOVE**
5. **NIETLSA**
6. **AJRKA**
7. **EVSGRAMEER**
8. **NCAKAEETM**

Aktivitas Bonus: Berpikir Cepat

3 JAWABAN UNTUK SETIAP KATEGORI. ORANG PERTAMA YANG MELENGKAPI DAFTAR MENANG.

1	Aktivitas yang butuh kecepatan tinggi			
2	Layanan VPN selain CyberGhost			
3	Kata yang berhubungan dengan kecepatan			
4	Satuan kecepatan internet			
5	Tombol atau menu di aplikasi VPN			
6	Negara tempat Anda ingin server CyberGhost			
7	Alasan memilih CyberGhost			
8	Hal yang membuat VPN lambat			
9	Game atau aplikasi yang butuh latensi rendah			
10	Hal yang dilakukan saat video tersendat			
11	Tips agar ping lebih rendah			
12	Aplikasi yang Anda pakai bersama CyberGhost			
13	Cara menguji kecepatan internet			
14	Istilah keamanan yang Anda pelajari di lembar kerja ini			
15	Hal yang Anda lakukan online setiap hari			

Pos 8: Studi Kasus VPN & Jaringan

Terapkan konsep yang telah Anda pelajari untuk menyelesaikan skenario nyata di bawah ini.

STUDI KASUS 1: KINERJA MEDIA ULTRA-HD

👷

Skenario: Sebuah rumah produksi ingin mengalirkan rekaman mentah 4K dari server di London ke kantornya di New York.

Pertanyaan Diskusi: Pilihan server dan protokol apa yang akan mencegah masalah buffering?

STUDI KASUS 2: LATENSI GAME REAL-TIME

👷

Skenario: Seorang pemain esports kompetitif mengalami ping tinggi (120 ms) saat bermain di server lokal dengan VPN aktif.

Pertanyaan Diskusi: Bagaimana pemain menurunkan latensi ke batas kompetitif standar (<40 ms)?

Pos 9: Memecahkan Sandi

Seorang insinyur jaringan mengamankan jalur routing dan terowongan klien. Gunakan kunci Huruf-ke-Angka di bawah untuk memecahkan pesan dengan menulis huruf yang sesuai di tempat kosong.

KUNCI ENKRIPSI HURUF-KE-ANGKA

A=1 B=2 C=3 D=4 E=5 F=6 G=7 H=8 I=9 J=10 K=11 L=12 M=13

N=14 O=15 P=16 Q=17 R=18 S=19 T=20 U=21 V=22 W=23 X=24 Y=25 Z=26

16	9	14	7		18	5	14	4	1	8		13	5	13	2	21	1	20
7	1	13	5		12	5	2	9	8		3	5	16	1	20			

Pesan yang dipecahkan:

TIPS: SETIAP ANGKA MEWAKILI POSISI HURUF TERSEBUT DALAM ALFABET (MISALNYA 1 = A, 2 = B, 26 = Z).

Pos 10: FAQ Dasar VPN (Bagian A)

Pelajari pertanyaan dan jawaban paling umum tentang Virtual Private Network (VPN) dan tunneling.

Q1: Seberapa cepat CyberGhost?

CyberGhost menjalankan lokasi server populernya di jaringan 10 Gbps dengan bandwidth tanpa batas.

Q2: Apakah CyberGhost memperlambat internet?

Semua VPN menambah sedikit latensi dan overhead; CyberGhost menyebut jaringannya dirancang untuk meminimalkan penurunan kecepatan.

Q3: Protokol mana yang tercepat?

WireGuard selalu menjadi protokol tercepat dalam uji kecepatan, mengungguli OpenVPN dan IKEv2.

Q4: Apa itu ping/latensi?

Ping adalah waktu (dalam ms) yang dibutuhkan data untuk ke server dan kembali. Ping lebih rendah lebih baik untuk gaming.

Q5: Apakah jarak memengaruhi kecepatan?

Ya, terhubung ke server yang lebih jauh menaikkan ping dan bisa menurunkan throughput secara keseluruhan.

Pos 10: FAQ Dasar VPN (Bagian B)

Pelajari pertanyaan dan jawaban paling umum tentang Virtual Private Network (VPN) dan tunneling.

Q6: Apakah server gaming lebih cepat?

Server gaming diatur untuk ping rendah dan kehilangan paket minimal, bukan untuk bandwidth tinggi.

Q7: Apakah mendukung streaming 4K?

Ya, server streaming CyberGhost menyediakan bandwidth yang cukup untuk pemutaran Ultra-HD yang stabil.

Q8: Mengapa kecepatan saya lambat?

Kecepatan lambat bisa disebabkan kemacetan server, jarak, pelambatan ISP, atau pemakaian protokol OpenVPN TCP.

Q9: Bagaimana cara menguji kecepatan VPN?

Gunakan alat uji kecepatan online seperti Speedtest.net dengan dan tanpa VPN aktif.

Q10: Bisakah saya menghindari pelambatan ISP?

Bisa, jika ISP melambatkan lalu lintas tertentu seperti streaming, CyberGhost mengenkripsi data Anda untuk menghindarinya. [1]

Pos 10: FAQ Lanjutan VPN (Bagian C)

Jelajahi aspek teknis lanjutan dari protokol tunneling VPN, integrasi aplikasi seluler, dan penerapan di perusahaan.

Q1: Berapa bandwidth server CyberGhost?

Lokasi server CyberGhost yang paling populer berjalan di jaringan 10 Gbps untuk menangani lalu lintas padat.

Q2: Bagaimana MTU memengaruhi kecepatan?

MTU (Maximum Transmission Unit) menentukan ukuran paket; nilai MTU yang salah bisa menyebabkan fragmentasi paket dan kecepatan lambat. [7]

Q3: Apakah lokasi virtual lebih lambat?

Lokasi virtual merutekan lalu lintas secara fisik lewat negara terdekat, sehingga latensi bisa lebih tinggi daripada server fisik.

Q4: Bagaimana OpenVPN TCP dibandingkan UDP?

UDP lebih cepat karena tidak memerlukan konfirmasi penerimaan paket, sedangkan TCP lebih stabil tetapi lebih lambat.

Q5: Apakah IP Khusus meningkatkan kecepatan?

Tidak langsung; menurut CyberGhost, IP ini tidak lebih cepat dari IP bersama, tetapi bisa menghindari verifikasi tambahan. [5]

Pos 10: FAQ Lanjutan VPN (Bagian D)

Jelajahi aspek teknis lanjutan dari protokol tunneling VPN, integrasi aplikasi seluler, dan penerapan di perusahaan.

Q6: Bagaimana beban server memengaruhi kecepatan?

Beban server yang tinggi berarti kemacetan, yang menurunkan throughput tiap pengguna. Pilih server yang lebih sepi jika kecepatan turun.

Q7: Apa itu jitter dalam uji kecepatan?

Jitter adalah variasi latensi dari waktu ke waktu. Jitter rendah penting untuk panggilan suara dan gaming yang lancar.

Q8: Apakah CyberGhost membatasi kecepatan torrent?

Tidak, server P2P dirancang khusus untuk torrent dan unduhan berkecepatan tinggi tanpa batas.

Q9: Bisakah overhead protokol dikurangi?

Bisa, beralih ke WireGuard mengurangi overhead header enkripsi dibanding protokol OpenVPN standar.

Q10: Apakah CPU router memengaruhi kecepatan?

Ya, saat VPN berjalan di router, CPU-nya mengenkripsi semua lalu lintas. CPU router yang lambat akan menghambat kecepatan.

Bagian 11: 10 Fakta & Wawasan VPN di Dunia Nyata

Pelajari fakta nyata tentang kecepatan enkripsi VPN, audit protokol, konektivitas seluler, dan kerja jarak jauh di perusahaan.

1. WAWASAN VPN
WireGuard memberi kecepatan tertinggi dan latensi terendah dalam pengujian CyberGhost.

2. WAWASAN VPN
Server terdekat biasanya menurunkan kecepatan lebih sedikit daripada server jauh.

3. WAWASAN VPN
Terhubung ke server jauh di benua lain menaikkan latensi (ping) secara signifikan.

4. WAWASAN VPN
Server yang dioptimalkan untuk streaming dirancang untuk pemutaran video berkualitas tinggi yang lancar.

5. WAWASAN VPN
Server gaming mengutamakan ping rendah dan pengiriman paket yang stabil. [4]

6. WAWASAN VPN
OpenVPN UDP lebih cepat daripada OpenVPN TCP karena overhead paketnya lebih rendah.

7. WAWASAN VPN
Aplikasi menampilkan server khusus untuk streaming, gaming, dan unduhan. [6]

8. WAWASAN VPN
Semua lokasi server populer CyberGhost berjalan di jaringan 10 Gbps. [1]

9. WAWASAN VPN
Pelambatan ISP dapat dihindari dengan mengenkripsi lalu lintas lewat terowongan VPN. [1]

10. WAWASAN VPN
CPU perangkat yang lambat dapat menghambat throughput enkripsi VPN.

Referensi & Sumber Teknis

Panduan belajar dan teka-teki interaktif ini disusun berdasarkan standar teknis, spesifikasi, dan kerangka regulasi global.

REFERENSI AKADEMIK & INDUSTRI

[1] CyberGhost VPN. (n.d.). Ultra-Fast VPN You Can Trust.
https://www.cyberghostvpn.com/features/fast-vpn

[2] CyberGhost VPN Support Center. (n.d.). Which VPN Protocols Do You Support?
https://support.cyberghostvpn.com/hc/en-us/articles/213983829-Which-VPN-Protocols-Do-You-Support

[3] CyberGhost VPN. (n.d.). VPN Encryption: How VPNs Help Secure Your Browsing.
https://www.cyberghostvpn.com/features/vpn-encryption

[4] CyberGhost VPN. (n.d.). Ultra-Fast VPN Servers in Over 100 Countries.
https://www.cyberghostvpn.com/vpn-server

[5] CyberGhost VPN. (n.d.). Dedicated IP VPN | Get a Secure Static IP Address.
https://www.cyberghostvpn.com/dedicated-ip-vpn

[6] CyberGhost VPN. (n.d.). VPN Free Trial: No Credit Card, No Hidden Fees.
https://www.cyberghostvpn.com/vpn-free-trial

[7] IETF. (2020). RFC 8899: Packetization Layer Path MTU Discovery for Datagram Transports.
https://www.rfc-editor.org/rfc/rfc8899

[8] IETF. (1999). RFC 2681: A Round-trip Delay Metric for IPPM.
https://www.rfc-editor.org/rfc/rfc2681

[9] IETF. (2002). RFC 3393: IP Packet Delay Variation Metric for IP Performance Metrics (IPPM).
https://www.rfc-editor.org/rfc/rfc3393

[10] WireGuard. (n.d.). Performance.
https://www.wireguard.com/performance/

[11] Rott, J. K. (2012). Intel® Advanced Encryption Standard Instructions (AES-NI).
https://www.intel.com/content/www/us/en/developer/articles/technical/advanced-encryption-standard-instructions-aes-ni.html

Kunci Jawaban: Pos 1 - Pilihan Ganda

1 Soal 1 — **Jawaban Benar: A**

CATATAN PENGAJAR

Protokol mana yang memberi kecepatan tertinggi dalam pengujian? → WireGuard

2 Soal 2 — **Jawaban Benar: A**

CATATAN PENGAJAR

Berapa kecepatan jaringan di lokasi server populer CyberGhost? → A) 10 Gbps [1]

3 Soal 3 — **Jawaban Benar: A**

CATATAN PENGAJAR

Indikator apa yang menunjukkan jeda waktu paket data pergi-pulang? → Latensi (Ping)

4 Soal 4 — **Jawaban Benar: A**

CATATAN PENGAJAR

Server mana yang dioptimalkan khusus untuk uji streaming? → A) Server streaming

5 Soal 5 — **Jawaban Benar: A**

CATATAN PENGAJAR

Faktor apa yang paling menurunkan kecepatan ke server jauh? → Jarak fisik

Kunci Jawaban: Pos 2 - Benar atau Salah

6 **Soal 6** — **Jawaban Benar: Benar**

CATATAN PENGAJAR

WireGuard umumnya mencapai throughput lebih tinggi daripada OpenVPN.

7 **Soal 7** — **Jawaban Benar: Salah**

CATATAN PENGAJAR

Terhubung ke server di benua lain menurunkan latensi.

8 **Soal 8** — **Jawaban Benar: Benar**

CATATAN PENGAJAR

CyberGhost menyediakan server berkecepatan tinggi khusus untuk gaming.

9 **Soal 9** — **Jawaban Benar: Benar**

CATATAN PENGAJAR

Uji kecepatan sebaiknya dijalankan pada waktu berbeda untuk menemukan beban puncak.

10 **Soal 10** — **Jawaban Benar: Salah**

CATATAN PENGAJAR

VPN dapat menaikkan kecepatan Anda melebihi batas maksimum paket ISP.

Kunci Kosakata & Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian Pengajar: Berikan 1 poin untuk setiap pencocokan yang benar (total 8 poin) dan setiap istilah konteks yang benar (total 6 poin).

POS 4: KUNCI PENCOCOKAN KONSEP

H 1. THROUGHPUT	G 2. LATENSI	F 3. WIREGUARD	B 4. JARAK
A 5. STREAMING	D 6. GAMING	E 7. OVERHEAD	C 8. KEMACETAN

POS 3: KUNCI ISTILAH KUNCI

1 THROUGHPUT	2 LATENSI	3 WIREGUARD	4 JARAK
5 STREAMING	6 GAMING		

ALTERNATIF POS 6: KUNCI PENCOCOKAN KOSAKATA

1 B – LATENSI	2 D – JARAK	3 H – KEMACETAN	4 F – SERVERGAME
5 G – OVERHEAD	6 A – THROUGHPUT	7 C – WIREGUARD	8 E – STREAMING

CATATAN DISKUSI UNTUK PENGAJAR

Istilah Kunci:
Pastikan siswa dapat menjelaskan THROUGHPUT, LATENSI, dan WIREGUARD dengan kata-kata sendiri serta memberi contoh untuk setiap istilah.

Studi Kasus:
Minta siswa mendukung rekomendasi mereka dengan fakta dari lembar kerja, bukan asumsi.

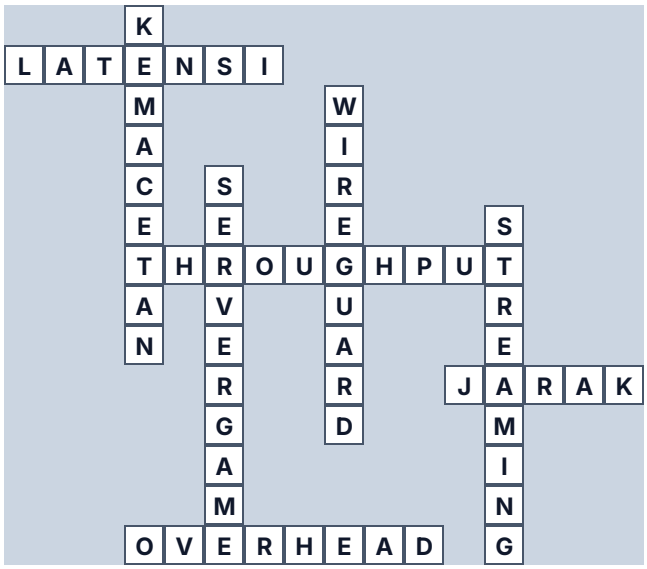
Evaluasi Sumber:
Minta siswa memeriksa setidaknya satu klaim terhadap referensi di lembar kerja, lalu diskusikan mengapa angka, harga, dan aturan dapat berubah seiring waktu.

Kunci Teka-Teki & Catatan Pengajar

JAWABAN PENCARIAN KATA

U	S	T	E	L	J	B	K	A	B	C	P	X	L	K
Y	K	X	T	K	D	Q	E	M	J	O	D	I	N	N
E	K	Q	P	G	M	M	M	Q	R	V	S	T	T	G
M	C	S	Q	O	H	S	A	B	W	E	D	S	Z	V
A	K	C	Z	W	T	F	C	K	H	R	Z	D	W	N
G	A	D	Q	X	H	P	E	C	U	H	B	A	I	Z
R	R	N	D	K	R	A	T	S	D	E	O	D	R	F
E	A	H	I	D	O	R	A	T	L	A	Q	M	E	E
V	J	I	R	Z	U	S	N	R	A	D	F	Q	G	V
R	F	A	A	Q	G	O	N	E	T	P	T	X	U	Q
E	K	R	U	S	H	D	N	A	E	Y	B	F	A	S
S	X	W	J	A	P	R	Z	M	N	Y	Y	L	R	G
I	M	R	J	M	U	L	T	I	S	O	H	Q	D	Q
H	Z	A	O	V	T	G	U	N	I	B	Y	R	Y	B
H	L	Z	G	J	O	P	N	G	W	C	M	Z	Y	G

JAWABAN TEKA-TEKI SILANG



PANDUAN PENGAJAR UNTUK JAWABAN TEKA-TEKI SILANG

PETUNJUK MENDATAR

2 mendatar: LATENSI Jeda paket pergi dan pulang (7 huruf)

6 mendatar: THROUGHPUT Jumlah data yang melewati terowongan per detik (10 huruf)

7 mendatar: JARAK Jauhnya lokasi geografis dari server (5 huruf)

8 mendatar: OVERHEAD Data tambahan protokol di dalam paket (8 huruf)

PETUNJUK MENURUN

1 menurun: KEMACETAN Hambatan akibat terlalu banyak pengguna (9 huruf)

3 menurun: WIREGUARD Protokol tercepat dalam pengujian (9 huruf)

4 menurun: SERVERGAME Server berping rendah untuk pertandingan online (10 huruf)

5 menurun: STREAMING Server untuk video beresolusi tinggi (9 huruf)

Kunci Jawaban Kata Acak & Sandi

Kunci penilaian untuk aktivitas menyusun kata acak dan Tantangan Sandi Rahasia.

KUNCI KATA ACAK

1.	UHGUHTPTOR	THROUGHPUT	5.	NIETLSA	LATENSI
2.	DWREIUAGR	WIREGUARD	6.	AJRKA	JARAK
3.	SMATIGENR	STREAMING	7.	EVSGRAMEER	SERVERGAME
4.	RADEHOVE	OVERHEAD	8.	NCAKAEETM	KEMACETAN

KUNCI TANTANGAN SANDI RAHASIA

"PING RENDAH MEMBUAT GAME LEBIH CEPAT"

Kunci Jawaban Studi Kasus

A STUDI KASUS 1: KINERJA MEDIA ULTRA-HD

Jawaban Pengajar

PEDOMAN PENILAIAN

Jawaban siswa harus mencakup poin-poin berikut:

- Analisis Skenario: Sebuah rumah produksi ingin mengalirkan rekaman mentah 4K dari server di London ke kantornya di New York.
- Strategi & Solusi yang Disarankan: Mereka harus terhubung ke server streaming di London dengan protokol WireGuard untuk memaksimalkan throughput.

B STUDI KASUS 2: LATENSI GAME REAL-TIME

Jawaban Pengajar

PEDOMAN PENILAIAN

Jawaban siswa harus mencakup poin-poin berikut:

- Analisis Skenario: Seorang pemain esports kompetitif mengalami ping tinggi (120 ms) saat bermain di server lokal dengan VPN aktif.
- Strategi & Solusi yang Disarankan: Pemain sebaiknya memilih server gaming khusus yang paling dekat dengan lokasinya dan beralih ke WireGuard.