MATERI INFORMATIKA

KELOMPOK

.....

ANGGOTA KELOMPOK

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

HARI/TGL:.....

PENGENALAN ANTARMUKA PENGGUNA

LIVEWORKSHEETS

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu menjelaskan antarmuka berbasis grafis
2. Peserta didik mampu menentukan komponen komponen antarmuka pengguna yang diperlukan

LIVEWORKSHEETS

Petunjuk tugas Kelompok

1. Peserta didik secara berkelompok, menentukan ketua, dan membagi tugasnya masing-masing (Pencari informasi,pengumpul data, menjawab pertanyaan, dan presenter/menyampaikan presentasi)
2. Silahkan pilih materi yang sudah di sediakan dan kalian juga bisa mencari informasi di media manapun sesuai minat kalian
3. silahkan pilih : salah satu elemen grafis seperti ikon, menu, dan jendela (GUI) atau perintah dasar di terminal(CLI), atau berlatih menggunakan perintah suara (voice) dan berlatih menggunakannya sesuai kelompok minatnya.
4. Kemudian setelah mendapatkan Informasi, dan berlatih. silahkan kalian praktikkan serta presentasikan di muka kelas.
5. catat poin-poin penting di setiap materi
6. Setelah presentasi,kegiatan selanjutnya sesi tanya jawab, peserta didik dari kelompok lain dapat bertanya dan di jawab oleh kelompok yang presentasi
7. peserta didik beserta guru merangkum poin2 penting
8. peserta didik mandiri mengerjakan refleksi pembelajaran

LIVEWORKSHEETS

KEGIATAN II

MATERI PENGENALAN ANTARMUKA PENGGUNA

1. MATERI VIDEO

1.1 MATERI VIDEO 2

LIVEWORKSHEETS

1.3 MATERI VIDEO 3

2. MATERI POWER POINT



LIVEWORKSHEETS

1.3 MATERI VIDEO 3

2. MATERI POWER POINT



LIVEWORKSHEETS

3. MATERI AUDIO



3.1 MATERI AUDIO





LIVEWORKSHEETS