

# MATERI INFORMATIKA

## KELOMPOK

### ANGGOTA KELOMPOK

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

HARI/TGL:.....

PENGENALAN  
ANTAR MUKA  
PENGGUNA

# **TUJUAN PEMBELAJARAN**

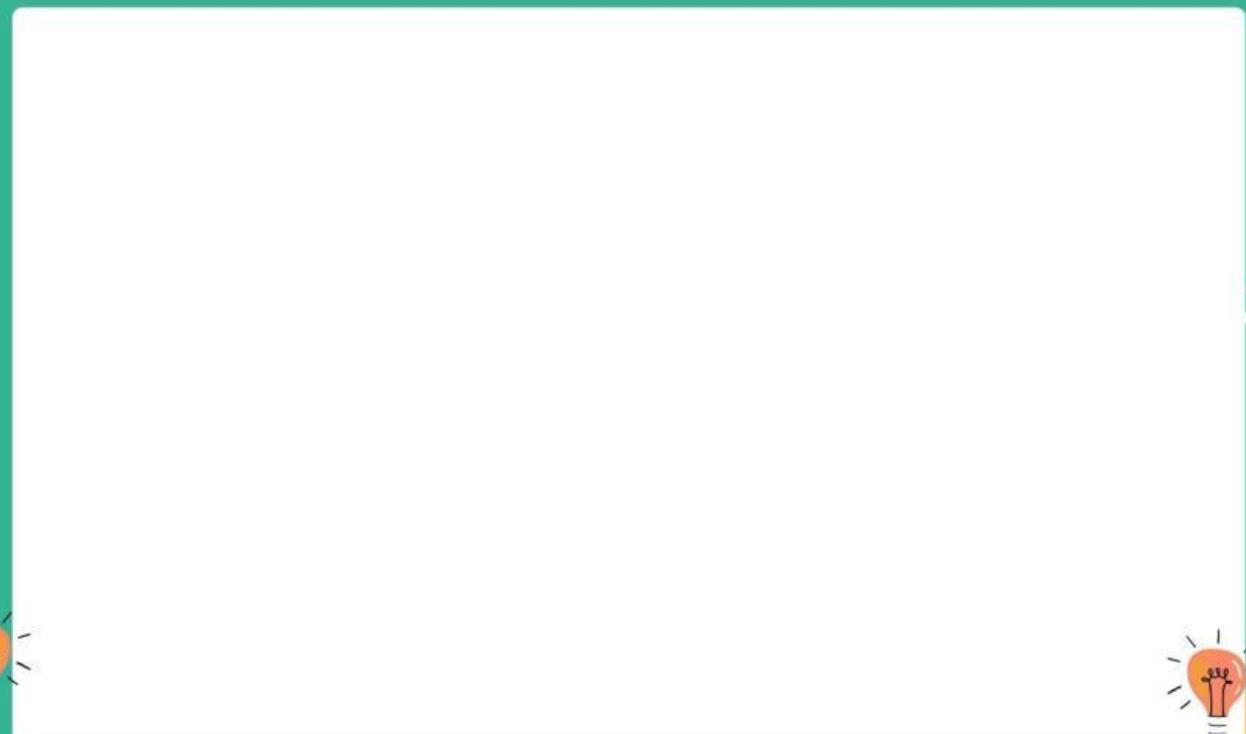
- 1. Peserta didik mampu menjelaskan antarmuka berbasis grafis**
- 2. Peserta didik mampu menentukan komponen-komponen antarmuka pengguna yang diperlukan**

# Petunjuk tugas Kelompok

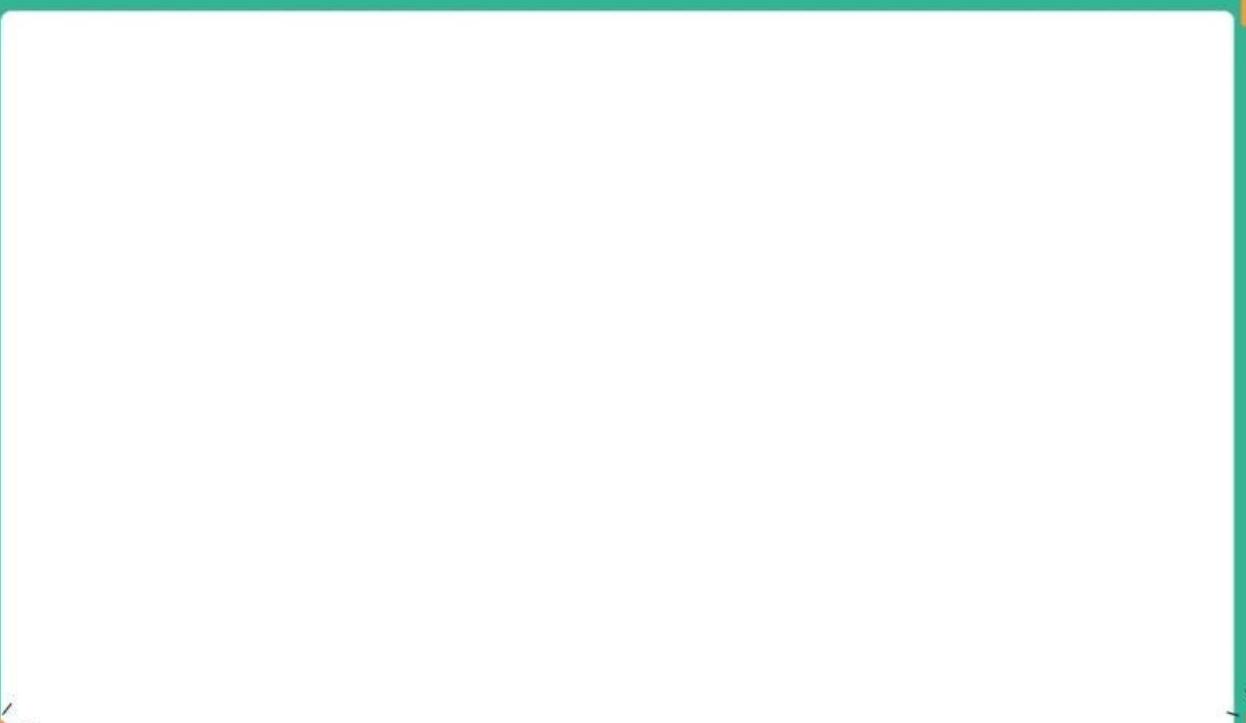
1. Peserta didik secara berkelompok, menentukan ketua, dan membagi tugasnya masing-masing (Pencari informasi,pengumpul data, menjawab pertanyaan, dan presenter/menyampaikan presentasi)
2. Silahkan pilih materi yang sudah disediakan dan kalian juga bisa mencari informasi di media manapun sesuai minat 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

# MATERI PENGENALAN ANTAR MUKA PENGGUNA

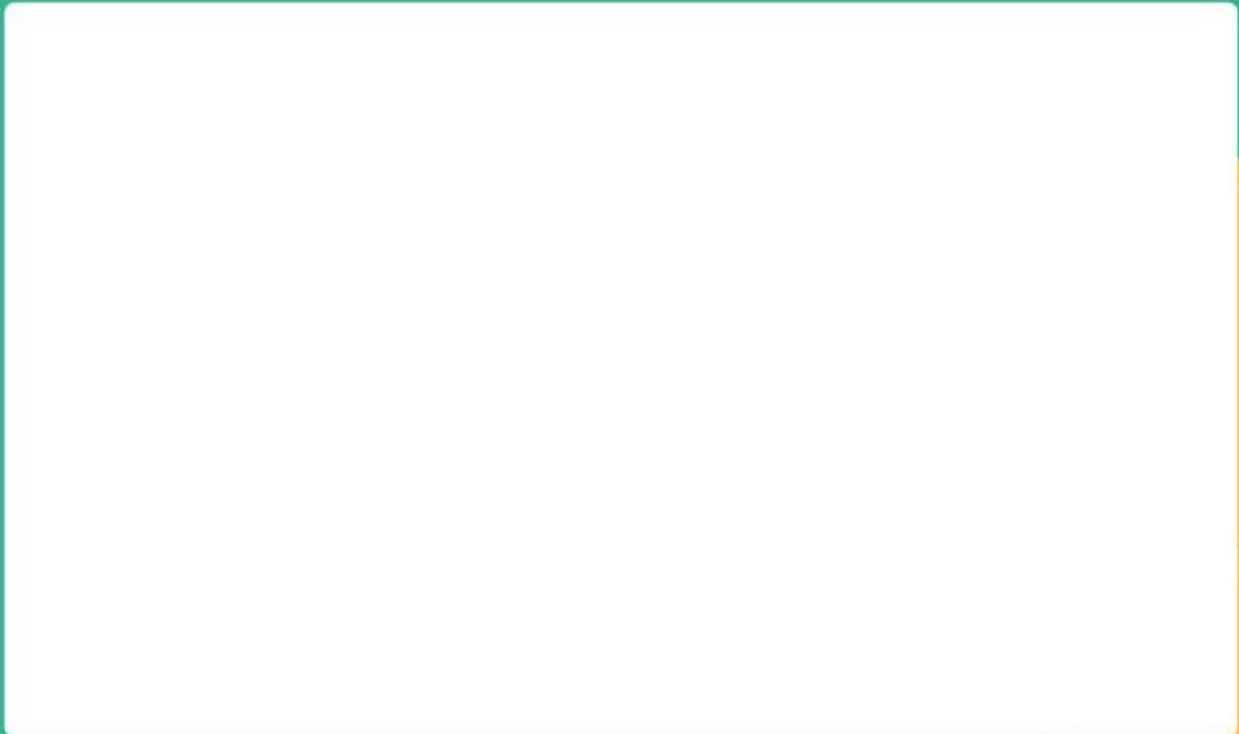
## 1. MATERI VIDEO



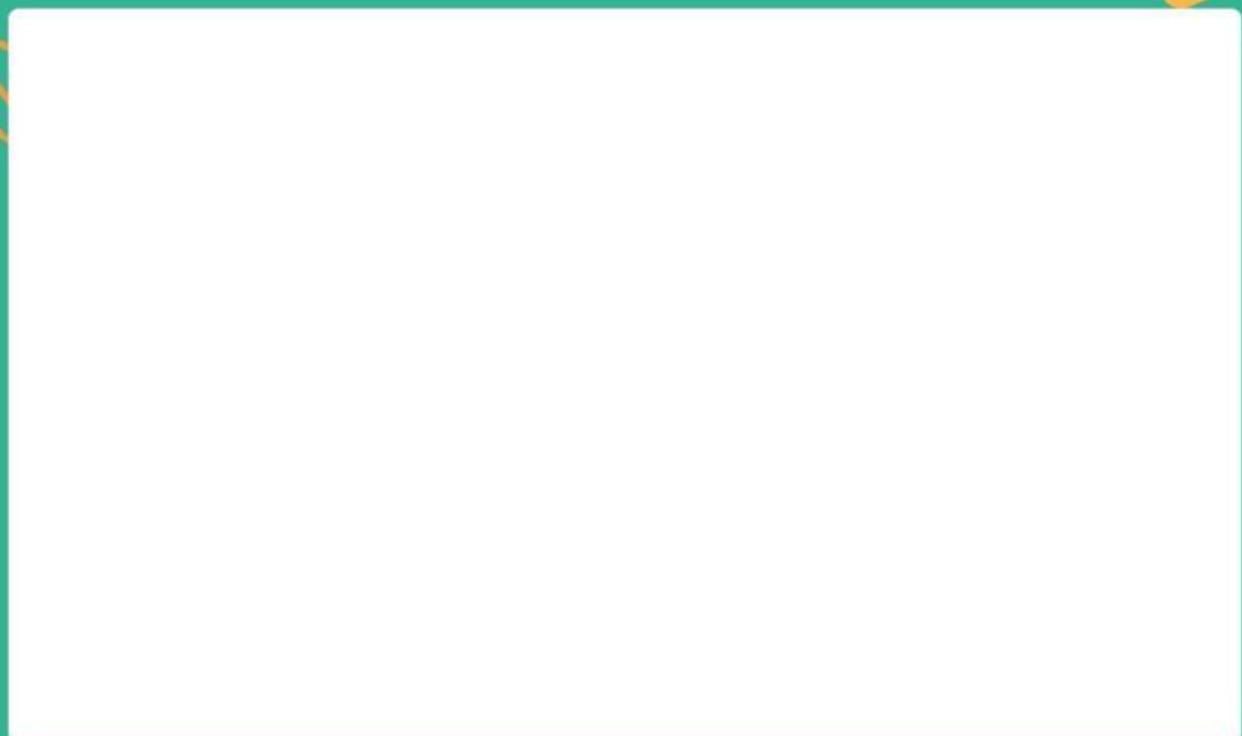
### 1.1 MATERI VIDEO 2



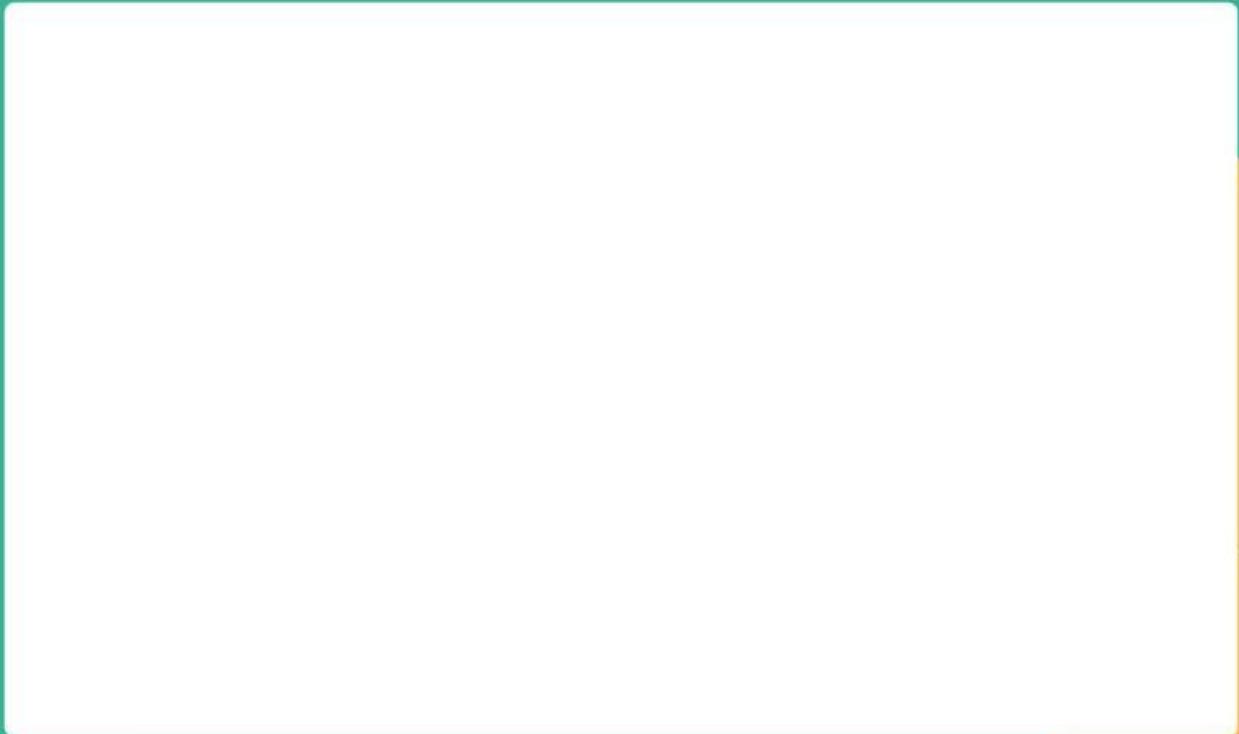
## 1.3 MATERI VIDEO 3



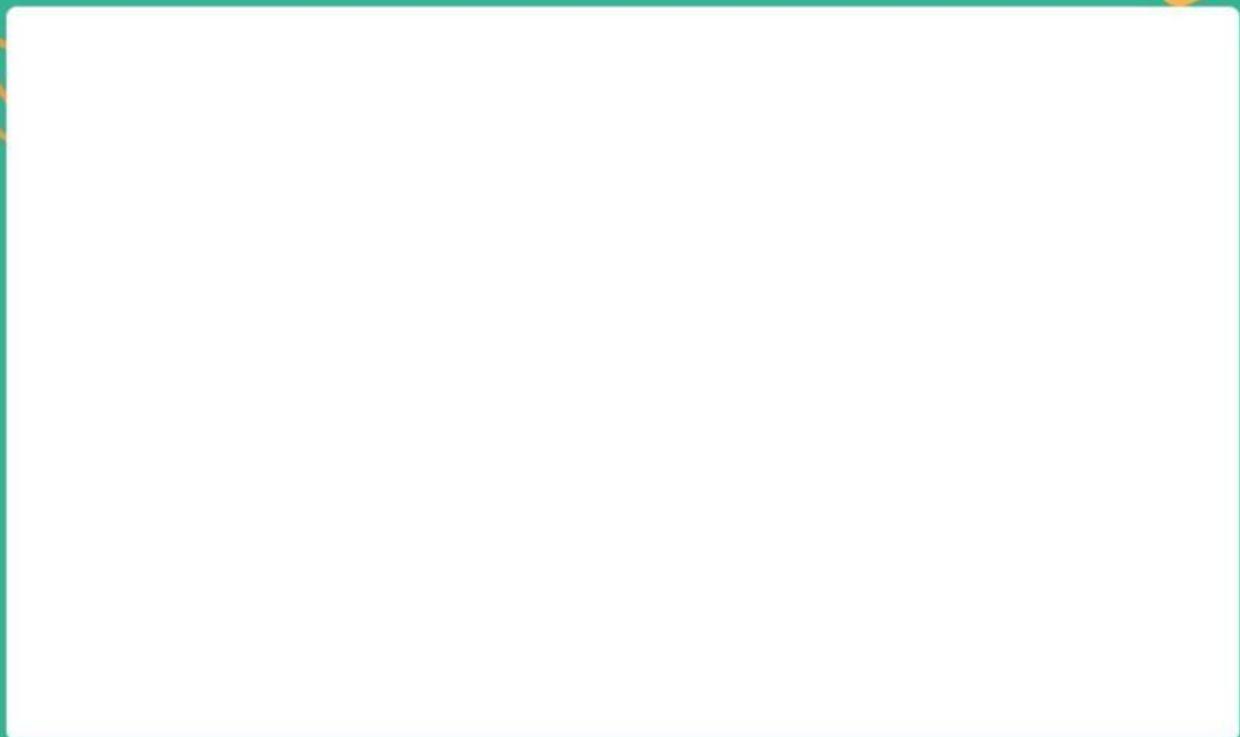
## 2. MATERI POWER POINT



## 1.3 MATERI VIDEO 3



## 2. MATERI POWER POINT



### 3. MATERI AUDIO



#### 3.1 MATERI AUDIO

