

LKPD INFORMATIKA

BAB 4 HARDWARE & SOFTWARE

kelas
Kelompok
Nama Anggota



BAHAN BACAAN



Tujuan pembelajaran

- Peserta didik mampu menjelaskan perangkat keras (hardware) dan perangkat Lunak (Software) melalui diskusi dengan LKPD secara benar.
- Medeskripsikan macam-macam perangkat keras (hardware) dan perangkat Lunak (Software) melalui diskusimelalui diskusi dengan LKPD secara baik.



Hardware



Software



Aktivitas 1 menjodohkan Gambar

Isilah kotak dibawah gambar simbol perangkat Keras dengan nama-nama perangkat Keras yang sudah tersedia dengan benar.



Proyektor
Monitor
CPU
Printer
Scanner
Keyboard
Speaker
CD/DVD
Mouse
Motherboard

Aktivitas 2 Perpendapat

Jelaskan yang anda ketahui tentang perangkat keras (Hardware)!

Jenis perangkatKeras (hardware) yang anda ketahui berikan penjelannya !

Gambar	Nama Hardware	Fungsi	Termasuk Input/ Output
			
			
			
			
			
			
			
			
			

Isilah kotak dibawah gambar simbol perangkat lunak dengan nama-nama perangkat lunak yang sudah tersedia dengan benar.

Isilah kotak dibawah gambar perangkat lunak di bawah dengan nama perangkat lunak yang sudah tersedia dengan tepat dan benar!

				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Youtube
Android
Windows
PicsArt
Twitter
Tokopedia
WPS Office
Gmail
Zoom
Adobe Photoshop
Ms. Powerpoint
Ms. Excel
IOS
Chrome
Ms. word



Pengelompokan macam-macam perangkat lunak (software) !

Linux	Windows	Android	Ms. Excel	IOS	BASIC
PHP	Ms. Word	Photoshop	Python	Capcut	COBOL
Antivirus	Java	Winzip	Scandisk	C++	PictArt



APLIKASI



UTILITY



SISTEM OPERASI



PEMROGRAMAN

Aktivitas 3 Perpendapat

Jelaskan yang anda ketahui tentang perangkat lunak (software)!

Silahkan kalian temukan kegiatan dalam sehari-hari yang menggunakan Aplikasi pada Tabel di bawah ini !

NO	NAMA KEGIATAN	APLIKASI YANG AKAN DIGUNAKAN
1		
2		

REFLEKSI PEMBELAJARAN

Yang anda rasakan setelah melakukan proses pembelajaran hari ini !
Berikan tanda checklist pada simbol yang ada



KUIS

