LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

PERANGKAT LUNAK KOMPUTER

KELOMPOK :

KELAS :

NAMA SISWA :

A. Materi Pokok

Perangkat lunak komputer

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran Sistem Komputer dengan model pembelajaran Problem Based Learning yang dipadukan dengan metode diskusi dan ceramah serta pendekatan saintifik, diharapkan peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, serta dapat:

1. Menjelaskan pengertian perangkat lunak komputer dengan benar (C1)
2. Menyebutkan macam-macam perangkat lunak komputer dengan benar (C1)
3. Menjelaskan fungsi macam-macam perangkat lunak komputer dengan benar (C1)
4. Mengklasifikasi macam-macam perangkat lunak komputer berdasarkan fungsinya dengan tepat (C3)

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Peserta dididk dapat menjelaskan pengertian perangkat lunak komputer dengan benar (C1)
2. Peserta dididk dapat menyebutkan macam-macam perangkat lunak komputer dengan benar (C1)
3. Peserta dididk dapat menjelaskan fungsi macam-macam perangkat lunak komputer dengan benar (C1)
4. Peserta dididk dapat mengklasifikasi macam-macam perangkat lunak komputer berdasarkan fungsinya dengan tepat (C3)

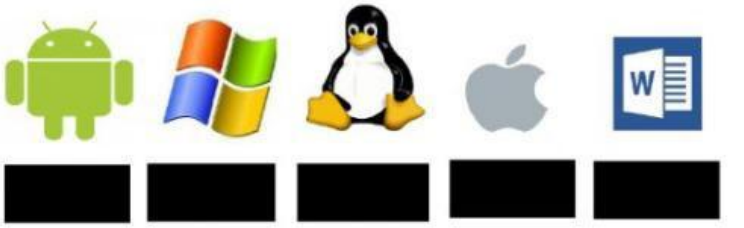
D. Petunjuk Aktivitas

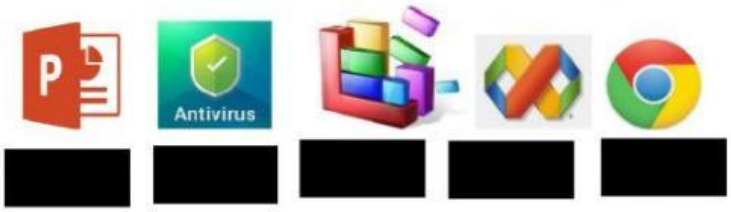
Pada aktivitas ini kalian akan belajar mengenali perangkat lunak komputer dan fungsinya melalui pencocokan gambar dan teks.

LIVEWORKSHEETS

AKTIVITAS 1 MENJODOHKAN GAMBAR

Isilah kotak hitam di bawah gambar simbol perangkat lunak dengan nama nama perangkat lunak yang sudah tersedia dengan cara menarik dan menempelkan nama aplikasi tersebut sesuai gambar simbol dengan tepat dan benar!





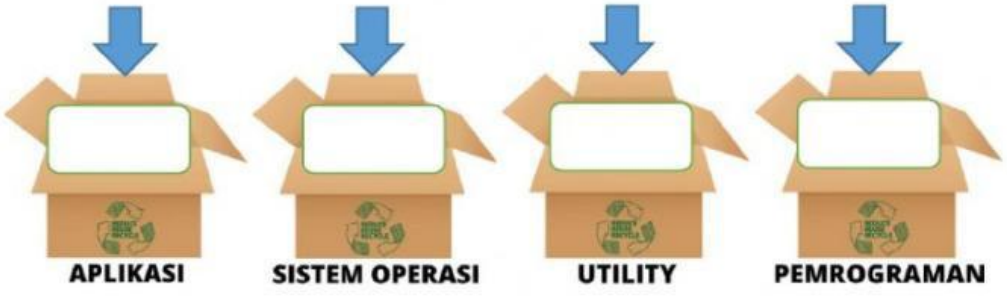


JAWABAN

LINUX	MacOS
Windows	Android
MS Exel	MS.Word
Power Point	Corel draw
Photo Shop	Anti Virus
winrar	Disk defrag
Visual Basic	PHP
Chrome	

AKTIVITAS 2 BELAJAR MENGELOMPOKAN

Kelompokkan nama-nama perangkat lunak berdasarkan fungsinya dengan cara menarik nama perangkat lunak yang terdapat dalam kotak-kotak berwarna hitam dan memasukkan ke dalam kardus sesuai dengan fungsinya dengan tepat dan benar!

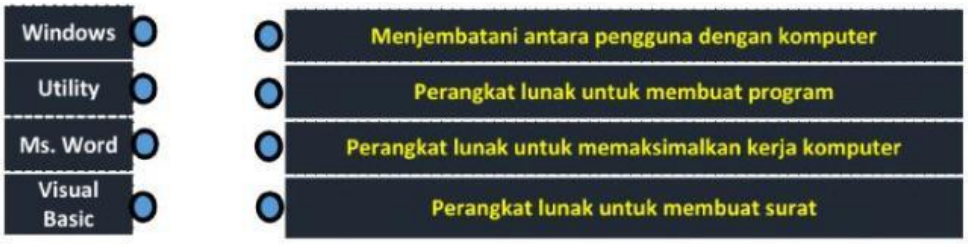


LINUX	MacOS	Corel draw	Photo Shop	Winrar	Chrome	MS Exel
Window	Android	Power point	Android	Anti virus	PHP	MS.Word

LIVEWORKSHEETS

AKTIVITAS 3 MENJODOHKAN FUNGSI

Buatlah garis penghubung antara nama-nama perangkat lunak dengan fungsi perangkat lunak yang seuai dengan tepat dan benar!



AKTIVITAS 4 BERPENDAPAT

Tuliskan Pendapat Anda:

Perangkat Lunak adalah

Perangkat Lunak Aplikasi adalah

Perangkat Lunak Utility Adalah

Perangkat Lunak Pemrograman Adalah

LIVEWORKSHEETS

AKTIVITAS 5 MEMECAHKAN MASALAH

Setelah kalian sudah mengerjakan akivitas 1 sampai aktivitas 4 artinya kalian sudah mengenali pengertian perangkat lunak, macam-macam dan fungsi perangkat lunak serta sudah bisa mengklasifikasikan tentang perangkat lunak berdasarkan fungsinya, maka anda akan dihadapkan pada sebuah kasus di aktivitas 5

Kasus !

Pengelola laboratorium komputer mendapat tugas dari kepala sekolah untuk menyiapkan komputer sebelum ajaran baru. Kepala sekolah berpesan supaya laboratorium bisa dimanfaatkan untuk semua kegiatan, baik untuk kegiatan belajar mengajar maupun ekstrakurikuler. Dari kegiatan-kegiatan tersebut silahkan identifikasi kegiatan yang dilakukan di laboratorium komputer, dan silahkan indentifikasi juga perangkat lunak yang akan digunakan.

NO	NAMA KEGIATAN	APLIKASI YANG AKAN DIGUNAKAN
1		
2		
3		
4		

LIVEWORKSHEETS