



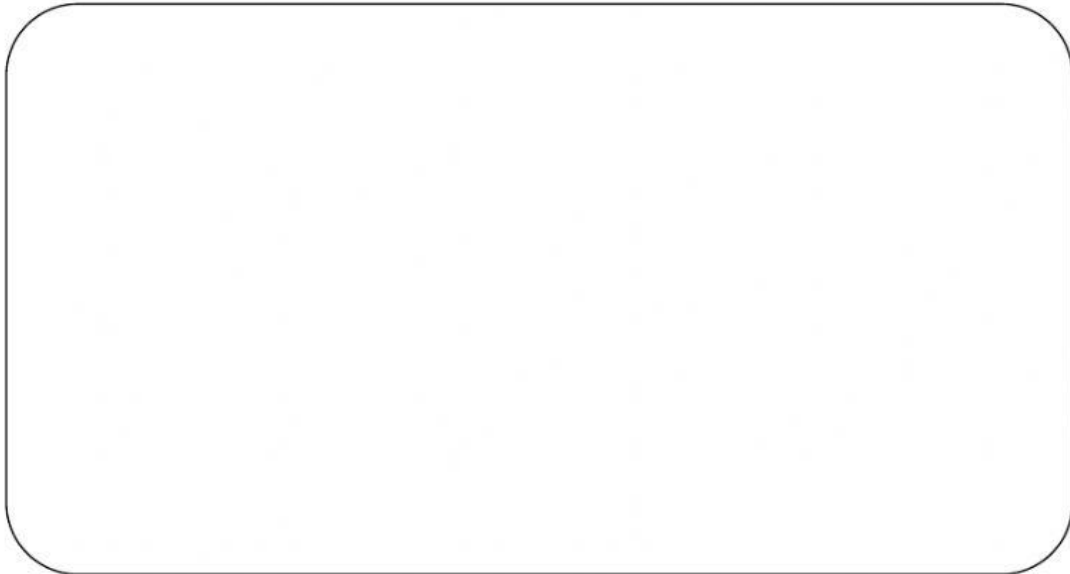
**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**  
**PERANGKAT LUNAK KOMPUTER**

NAMA :

KELAS :

ABSEN :

**SIMAKLAH VIDEO DIBAWAH INI !**



**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 didik dapat menjelaskan pengertian perangkat lunak komputer dengan benar (C1)
2. Peserta didik dapat menyebutkan macam-macam perangkat lunak komputer dengan benar (C1)
3. Peserta didik dapat menjelaskan fungsi macam-macam perangkat lunak komputer dengan benar (C1)
4. Peserta didik 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.

## 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

PH

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!



**APLIKASI**



**SISTEM OPERASI**



**UTILITY**



**PEMROGRAMAN**

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

### AKTIVITAS 3 MENJODOHKAN FUNGSI

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

|              |                       |                       |                                                    |
|--------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------------------------|
| Windows      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Menjembatani antara pengguna dengan komputer       |
| Utility      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Perangkat lunak untuk membuat program              |
| Ms. Word     | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Perangkat lunak untuk memaksimalkan kerja komputer |
| Visual Basic | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Perangkat lunak untuk membuat surat                |

### AKTIVITAS 4 BERPENDAPAT

Tuliskan Pendapat

Anda: Perangkat Lunak adalah

Perangkat Lunak Aplikasi adalah

Perangkat Lunak Utility Adalah

Perangkat Lunak Pemrograman Adalah

## AKTIVITAS 5 MEMECAHKAN MASALAH

Setelah kalian sudah mengerjakan aktivitas 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  |               |                              |