

MATERI INFORMATIKA

KELOMPOK

.....

ANGGOTA KELOMPOK

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

HARI/TGL:.....

PENGENALAN
ANTARMUKA
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

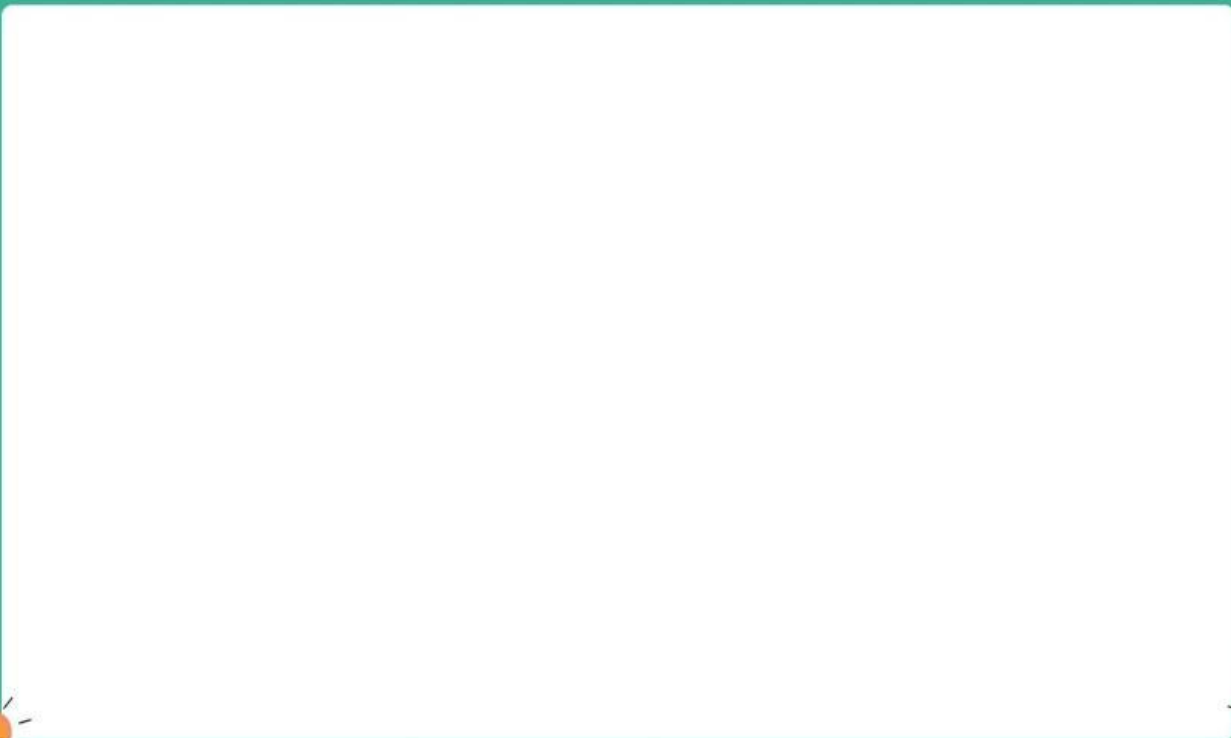
- 1. Peserta didik secara berkelompok, menentukan ketua, dan membagi tugasnya masing-masing (Pencari informasi, pengumpul data, menjawab pertanyaan, dan presenter/menyampaikan presentasi)**
- 2. Silahkan pilih materi yang sudah di sediakan dan kalian juga bisa mencari informasi di media manapun sesuai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

MATERI PENGENALAN ANTARMUKA PENGGUNA

1. MATERI VIDEO



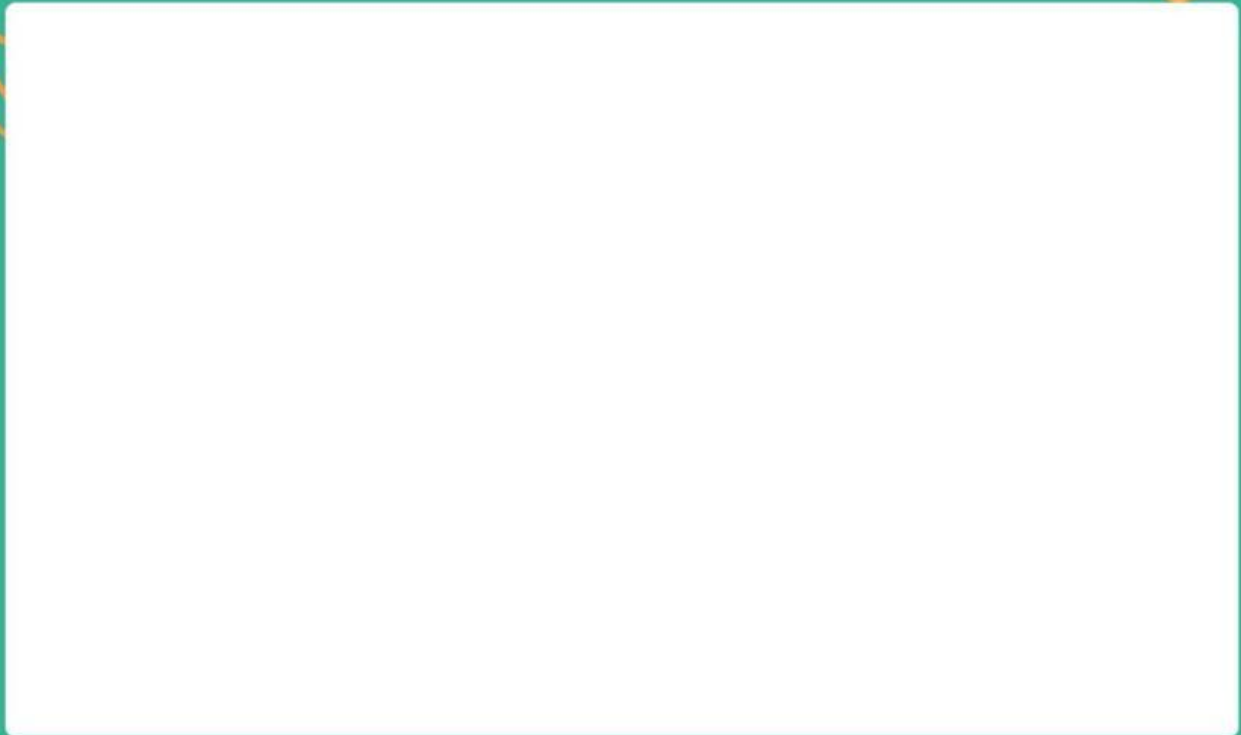
1.1 MATERI VIDEO 2



1.3 MATERI VIDEO 3



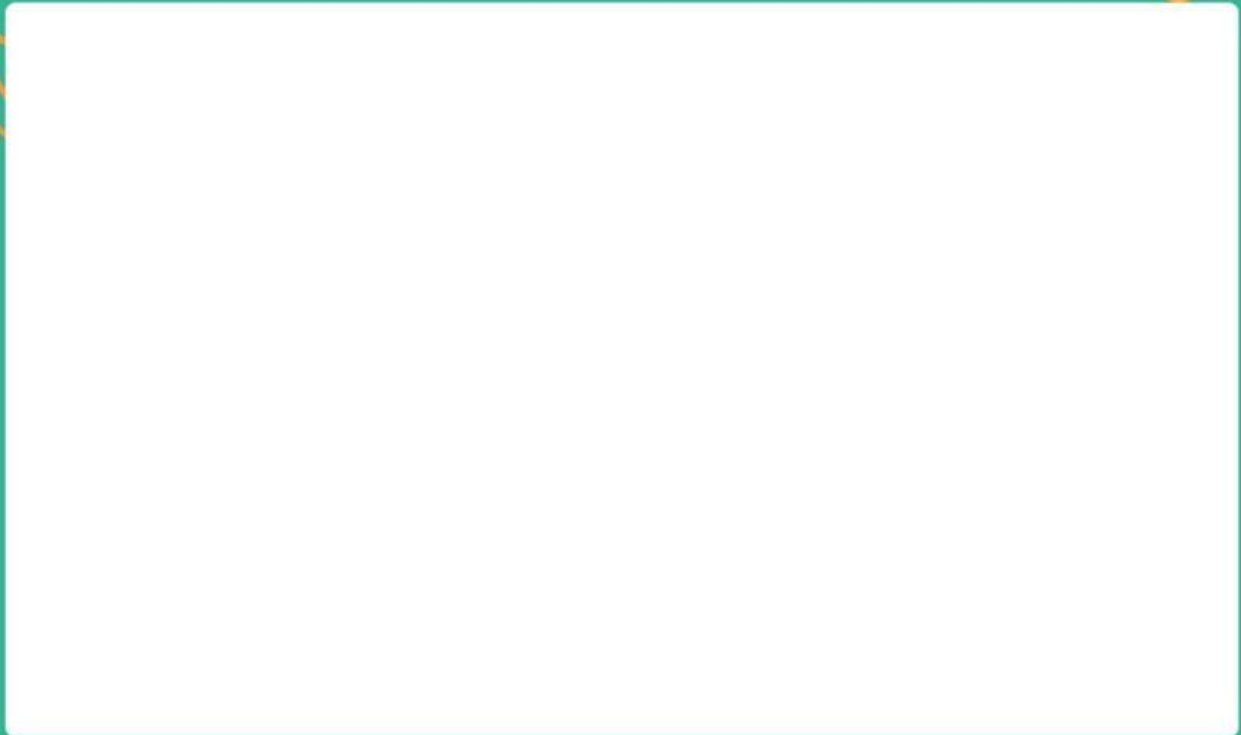
2. MATERI POWER POINT



1.3 MATERI VIDEO 3



2. MATERI POWER POINT



3. MATERI AUDIO



3.1 MATERI AUDIO

