

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Informatika / Dampak Sosial Informatika

Materi:**Digitalisasi Budaya Indonesia**

Fase E / Kelas X · Microteaching


Nama Pasangan 1:

Nama Pasangan 2:

Kelas / Fase: _____ / Fase E**Tanggal:** _____**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**


Melalui kegiatan Think–Pair–Share berbasis Discovery Learning, peserta didik mampu:

1. Mengidentifikasi pengertian budaya, jenis-jenis digitalisasi budaya (pasif vs. aktif), dan dampak tidak mendigitalisasi budaya Indonesia.
2. Menganalisis urgensi digitalisasi budaya lokal sebagai langkah mencegah kehilangan identitas bangsa dan klaim oleh negara lain.
3. Menggambarkan dan mendeskripsikan satu gagasan kreatif penerapan digitalisasi budaya Indonesia secara aktif yang mencakup nama budaya, platform digital, target audiens, dan langkah implementasi.


B. PETUNJUK Pengerjaan **Waktu:** 5 Menit · Dikerjakan secara berpasangan (Think–Pair–Share)

4. **THINK** (±1 menit) — Ingat kembali materi tentang ancaman klaim budaya dan pentingnya digitalisasi aktif. Pikirkan satu budaya lokal daerahmu yang menarik namun belum banyak dikenal secara global. Tuliskan ide awalmu secara mandiri.
5. **PAIR** (±2 menit) — Diskusikan ide awalmu bersama teman sebangku. Bandingkan pilihan, sepakati SATU ide terbaik yang paling inovatif, lalu kembangkan bersama menjadi rancangan yang lebih matang.
6. **RANCANG** — Isi tabel rancangan ide kreatif di Bagian C dengan jelas dan detail. Pastikan idemu bukan sekadar "menyimpan foto di internet" (pasif), melainkan bagaimana budaya tersebut bisa DIMAINKAN, DIGUNAKAN, atau DINIKMATI secara aktif oleh anak muda masa kini.
7. **SHARE** (±30 detik) — Bersiaplah! Perwakilan pasangan akan diminta mempresentasikan idenya di depan kelas.

C. TABEL RANCANGAN IDE DIGITALISASI BUDAYA

No	Komponen Perancangan	Tuliskan Hasil Diskusi Kalian di Sini
1	 Nama Budaya Lokal	<hr/> <hr/> <hr/>

	<p>Tuliskan nama kebudayaan yang kalian pilih.</p> <p>Contoh: Tari Jaipong, Angklung, Kuliner Seblak, Cerita Sangkuriang, Batik Mega Mendung...</p>	<hr/>
2	<p>Kategori Budaya</p> <p>Pilih salah satu:</p> <p><input type="checkbox"/> Kesenian / Tari</p> <p><input type="checkbox"/> Musik</p> <p>Tradisional <input type="checkbox"/></p> <p>Kuliner <input type="checkbox"/> Cerita Rakyat / Legenda <input type="checkbox"/></p> <p>Pakaian Adat <input type="checkbox"/></p> <p>Permainan Tradisional <input type="checkbox"/></p> <p>Lainnya: _____</p>	<p>Kategori yang dipilih:</p> <hr/> <p>Asal Daerah / Suku:</p> <hr/>
3	<p>Platform Digital yang Dipilih</p> <p>Aplikasi atau media apa yang akan digunakan?</p> <p>Contoh: TikTok, Roblox, Mobile Legends, Instagram Reels, YouTube Shorts, Web Interaktif, Podcast, Aplikasi Mobile...</p>	<p>Platform yang dipilih:</p> <hr/> <p>Alasan memilih platform ini:</p> <hr/>
4	<p>Target Audiens</p> <p>Siapa yang kalian harapkan melihat / menggunakan karya ini?</p> <p>Contoh: Remaja usia 13–18 tahun, Gamer internasional, Wisatawan asing, Diaspora Indonesia di luar negeri...</p>	<hr/> <hr/> <hr/>

<p>5  Deskripsi Ide Kreatif (★ PALING PENTING!) Jelaskan secara singkat BAGAIMANA karya digital kalian bekerja. Contoh: "Kami akan membuat peta (map) bernuansa pedesaan Sunda di game Roblox, di mana pemain bisa mencoba bermain angklung virtual untuk mendapatkan poin." Pastikan ide ini bersifat AKTIF — bukan sekadar foto/upload!</p>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>6  Alasan / Keunggulan Ide Mengapa ide kalian ini bisa membuat budaya lokal tersebut dikenal dan disukai anak muda masa kini? Pikirkan: Apa yang membuatnya unik dibanding konten biasa? Apa nilai tambahnya?</p>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

D. VALIDASI GURU		
Status Ide	Catatan Guru (Komentar Singkat)	Paraf Guru
<input type="checkbox"/> ACC — Bagus, lanjutkan! <input type="checkbox"/> Revisi — perlu perbaikan	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

