

Lembar Kerja Peserta Didik

INFORMATIKA

Materi: Perangkat TIK

Nama: _____

Kelas: _____



Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pada LKPD berbasis STEAM, peserta didik diharapkan mampu:

1. Memahami konsep dasar Perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
2. Menjelaskan Perangkat Hardware, Perangkat Software dan Brainware.
3. Memahami fungsi Perangkat TIK dalam bidang pendidikan, pekerjaan dan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Memberikan contoh Perangkat Hardware dan Perangkat Software dalam kehidupan sehari-hari.
5. Menerapkan Perangkat TIK dalam proyek STEAM sederhana.

C. Pengantar Materi

Perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan komponen yang digunakan untuk mengolah, menyimpan, dan menyampaikan informasi. Perangkat TIK terdiri dari hardware, software, dan brainware yang saling bekerja sama dalam menjalankan sistem komputer. Pemahaman tentang perangkat TIK membantu peserta didik memanfaatkan teknologi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan 1

Isian Singkat

- Jawablah pertanyaan di bawah ini menggunakan bahasa yang jelas, singkat, dan sesuai dengan pemahamanmu.



Pertanyaan

- Jelaskan pengertian Perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)!
Jawab:

- Sebutkan tiga komponen utama Perangkat TIK!
Jawab:

- Jelaskan perbedaan antara hardware, software, dan brainware?
Jawab:

- Jelaskan fungsi Perangkat TIK dalam bidang pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sehari-hari!
Jawab:

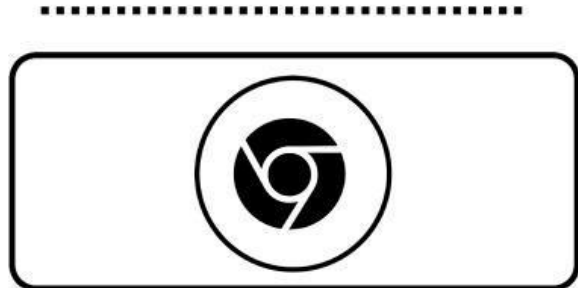
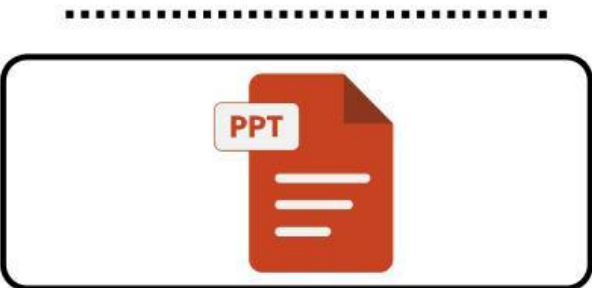
- Sebutkan masing-masing tiga contoh hardware dan software yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari!
Jawab:

- Bagaimana penerapan perangkat TIK dalam proyek berbasis STEAM untuk menyelesaikan suatu permasalahan sederhana?
Jawab:

Kegiatan 2

Drop-Down

- Pilihlah jawaban yang paling tepat dari daftar yang tersedia untuk melengkapi pernyataan berikut



.....

CPU

Printer

Chrome

Keyboard

Microsoft Word

Microsoft Powerpoint

Kegiatan 3

Uji Pemahaman



- Pilih semua jawaban yang benar pada setiap pertanyaan berikut dengan memberi tanda centang (✓).

1. Komponen utama yang membentuk Perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah

- ☐ Hardware
- ☐ Software
- ☐ Brainware
- ☐ Internet
- ☐ Jaringan Komputer

2. Perangkat yang termasuk ke dalam hardware karena memiliki bentuk fisik adalah

- ☐ Keyboard
- ☐ Monitor
- ☐ Printer
- ☐ Microsoft Word
- ☐ Mouse

3. Perangkat lunak (software) yang digunakan untuk membantu menjalankan berbagai pekerjaan pada komputer adalah

- ☐ Microsoft Word
- ☐ Microsoft Excel
- ☐ Google Chrome
- ☐ Scanner
- ☐ Microsoft PowerPoint

4. Perangkat TIK memiliki berbagai fungsi yang membantu aktivitas manusia dalam berbagai bidang. Pilih semua yang merupakan fungsi Perangkat TIK!

- ☐ Mengolah informasi
- ☐ Menyimpan informasi
- ☐ Menyampaikan informasi
- ☐ Mempermudah komunikasi dan pembelajaran
- ☐ Menghasilkan energi listrik

5. Dalam pembelajaran berbasis STEAM, Perangkat TIK dapat digunakan untuk mendukung penyelesaian proyek. Pilih kegiatan yang merupakan penerapan Perangkat TIK dalam proyek STEAM!

- ☐ Membuat poster digital
- ☐ Mengolah data percobaan
- ☐ Membuat presentasi
- ☐ Menyusun laporan
- ☐ Bermain permainan tradisional

Kegiatan 4

Analisis

- **Analisislah kasus berikut menggunakan pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics)!**

Seorang siswa membuat tampilan presentasi menggunakan Microsoft PowerPoint untuk menjelaskan materi Perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dalam prosesnya, siswa menggunakan laptop sebagai perangkat keras, Microsoft PowerPoint sebagai perangkat lunak, dan mengatur desain slide agar menarik serta mudah dipahami oleh audiens.

Analisislah bagaimana hardware, software, dan brainware berperan dalam pembuatan presentasi tersebut serta jelaskan manfaat penggunaan Perangkat TIK dalam mendukung penyelesaian proyek berbasis STEAM.

Kegiatan 5

Refleksi Diri

- Beri tanda centang pada kolom Ya jika sesuai dengan pengalamanmu, atau pada kolom Tidak jika belum sesuai.

No	Pernyataan Refleksi	Ya	Tidak
1.	Saya memahami pengertian Perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).		
2.	Saya dapat menjelaskan perbedaan hardware, software, dan brainware.		
3.	Saya memahami fungsi Perangkat TIK dalam bidang pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sehari-hari.		
4.	Saya dapat memberikan contoh perangkat hardware dan software yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.		
5.	Saya dapat menerapkan penggunaan Perangkat TIK dalam menyelesaikan proyek berbasis STEAM.		
6.	Saya memahami bahwa Perangkat TIK dapat membantu menyelesaikan berbagai permasalahan secara efektif dan kreatif.		