Lembar Kerja Peserta Didik

INFORMATIKA

Materi: Jaringan dan Internet

Nama: _____

Kelas: _____

LIVEWORKSHEETS

Tujuan Pembelajaran

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

1. Memahami pengertian jaringan komputer dan internet.
2. Menjelaskan jenis-jenis jaringan komputer dan topologi jaringan.
3. Menjelaskan manfaat internet dalam kehidupan sehari-hari.
4. Memahami etika penggunaan internet secara bijak dan aman.
5. Mengidentifikasi perangkat jaringan dan internet.
6. Menerapkan jaringan dan internet dalam proyek berbasis STEAM.

C. Pengantar Materi

Jaringan komputer adalah hubungan antara dua atau lebih perangkat yang saling terhubung untuk berbagi data dan informasi. Internet merupakan jaringan global yang memudahkan manusia dalam berkomunikasi dan mencari informasi secara cepat. Penggunaan jaringan dan internet telah menjadi bagian penting dalam bidang pendidikan, pekerjaan, bisnis, dan kehidupan sehari-hari. jaringan dan internet juga memungkinkan pengguna untuk berbagi sumber daya, mengakses layanan digital, belajar secara daring, serta bekerja dan berkolaborasi dari berbagai lokasi.

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 1

Isian Singkat

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

Pertanyaan

1. Jelaskan pengertian jaringan komputer dan internet!
   Jawab:

   _____

2. Sebutkan jenis-jenis jaringan komputer!
   Jawab:

   _____

3. Jelaskan pengertian topologi jaringan dan sebutkan beberapa jenis topologi jaringan!
   Jawab:

   _____

4. Jelaskan manfaat internet dalam bidang pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sehari-hari!
   Jawab:

   _____

5. Sebutkan contoh perangkat jaringan dan internet yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari!
   Jawab:

   _____

6. Bagaimana penerapan jaringan dan internet dalam proyek berbasis STEAM untuk menyelesaikan suatu permasalahan sederhana?
   Jawab:

   _____

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 2

Drop Down

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

Hubungan antara dua atau lebih perangkat yang saling terhubung untuk berbagi data dan informasi disebut _____

Jaringan komputer yang mencakup wilayah terbatas, seperti sekolah, laboratorium, atau kantor disebut_____

Topologi jaringan yang menggunakan satu perangkat pusat untuk menghubungkan semua komputer disebut topologi _____

Salah satu perangkat jaringan yang berfungsi menghubungkan beberapa jaringan komputer adalah_____

Saat menggunakan internet, pengguna harus menerapkan _____agar penggunaan internet tetap aman dan bertanggung jawab.

Star | **Jaringan Komputer** | **LAN**

Etika Berinternet | **Router**

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 3

Menjodohkan

- **Hubungkan pernyataan pada kolom A dengan jawaban yang sesuai pada kolom B dengan menarik garis!**

Kolom A	Kolom B
Internet	Jaringan dalam satu kota.
WAN	Jaringan berbentuk lingkaran.
Topologi Jaringan	Jaringan antarkota atau antarnegara.
Topologi Ring	Jaringan yang menghubungkan komputer di seluruh dunia.
MAN	Tata letak atau susunan hubungan antar perangkat dalam jaringan.

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 4

Analisis

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

Seorang siswa diminta membuat presentasi tentang jenis-jenis jaringan komputer. Untuk memperoleh informasi, siswa menggunakan internet melalui jaringan Wi-Fi di sekolah. Setelah mendapatkan informasi, siswa menyusun materi, memilih gambar yang sesuai, dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas.

Analisislah bagaimana jaringan komputer dan internet membantu siswa dalam menyelesaikan tugas tersebut. Jelaskan manfaat penggunaan jaringan dan internet serta pentingnya menggunakan internet secara bijak dan bertanggung jawab.

LIVEWORKSHEETS

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 jaringan komputer dan internet.		
2.	Saya dapat menjelaskan jenis-jenis jaringan komputer dan topologi jaringan.		
3.	Saya memahami manfaat internet dalam bidang pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sehari-hari.		
4.	Saya dapat mengidentifikasi perangkat yang digunakan dalam jaringan dan internet.		
5.	Saya memahami pentingnya menggunakan internet secara bijak, aman, dan bertanggung jawab.		
6.	Saya dapat menerapkan penggunaan jaringan dan internet dalam menyelesaikan proyek berbasis STEAM.		

LIVEWORKSHEETS