LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

TEKS EKSPOSISI

Nama Anggota Kelompok:

1. .....(.....)
2. .....(.....)
3. .....(.....)
4. .....(.....)
5. .....(.....)
6. .....(.....)

Kelas: 8

LIVEWORKSHEETS

KOMPETENSI DASAR

4.5 Menyimpulkan isi teks eksposisi (artikel ilmiah populer dari koran dan majalah) yang didengar dan dibaca.

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu menyimpulkan informasi dalam teks eksposisi yang disajikan dengan tepat dan penuh rasa percaya diri.
2. Peserta didik mampu mengaitkan simpulan isi teks eksposisi dengan kehidupan sehari-hari dengan tepat dan penuh rasa percaya diri.

PETUNJUK BELAJAR

1. Berdoalah sebelum memulai mengerjakan LKPD!
2. Cermatilah petunjuk pengerjaan dalam setiap kegiatan!
3. Berdiskusilah dengan penuh semangat!
4. Materi teks eksposisi dapat Ananda akses di e-book interaktif.

LIVEWORKSHEETS

Bacalah teks eksposisi berikut dengan saksama!

SI PINTAR: GAWAI

Kini, gawai bukan lagi monopoli orang dewasa saja. Lihat saja banyaknya anak usia sekolah dasar yang sudah menenteng ponsel kemana-mana. Jika mencuri dengar percakapan mereka tentang gawai pun tak kalah dengan orang dewasa. Mulai model terbaru yang sedang jadi tren hingga kecanggihan fitur-fitur di gawai mereka. Gawai seolah jadi bagian dari kehidupan yang tak bisa ditolak. Ditambah lagi oleh masa pandemi yang semakin membuka jalan pada anak untuk lebih banyak berinteraksi dengan gawai, komputer, atau perangkat elektronik lainnya. Gempuran hal positif dan negatif dari penggunaan gawai semakin tidak terelakkan.

Beberapa penelitian membuktikan bahwa gawai memiliki dampak positif pada anak. Namun, ada pula efek negatif yang dapat menjadi pertimbangan izin sang anak memegang gawai sejak usia muda. Gawai membantu perkembangan otak dan aktivitas belajar Sekarang banyak aplikasi pembelajaran interaktif yang cocok untuk segala jenis usia mulai dari batita hingga dewasa. Berikut ini beberapa manfaat gawai untuk pembelajaran.

1. Kesempatan belajar *online* (daring) darimana saja dan kapan saja terbuka seluas-luasnya.
2. Membangun relasi yang positif antarsesama usianya di berbagai daerah bahkan sampai dengan luar negeri. Dengan begitu, tingkat pergaulan para remaja bisa lebih luas, melalui penggunaan media internet. Anak bisa membangun relasi tidak hanya dengan teman-teman yang ada di lingkungannya saja.
3. Anak lebih mudah mendapatkan berbagai pengetahuan dengan berselancar di internet.
4. Membuka peluang meningkatkan kreativitas anak dengan membuat konten-konten yang menarik. Hal ini bisa meningkatkan kreativitas sebagai content creator.
5. Anak mendapat kesempatan untuk belajar keterampilan desain grafis/animasi.
6. Anak dapat mengaktualisasikan diri dengan kebebasan yang bersifat positif. Misalnya, menggunakan teknologi internet sebagai medium untuk latihan hobi yang yang dapat disaksikan oleh banyak orang melalui ruang digital.

LIVEWORKSHEETS

Kampanye cerdas menggunakan gawai terus digaungkan. Tak dapat dipungkiri bahwa, gawai juga membawa pengaruh buruk bagi anak. Mulai dari masalah psikologis, sosial, hingga kesehatan. Penggunaan gawai secara terus menerus dapat menyebabkan berbagai masalah mental seperti kecemasan, disorientasi, dan kurangnya perkembangan kemampuan emosional. Hal ini tak hanya berlaku pada anak-anak, tapi juga pada orang dewasa. Terlebih jika anak sudah kecanduan bermain gawai, maka semakin banyak masalah yang bisa muncul.

Terlalu fokus pada gawai membuat anak tidak tertarik dengan aktivitas di dunia nyata. Hal ini dapat menyebabkan anak lebih banyak berinteraksi dengan gawainya dibandingkan bermain dengan teman sebaya bahkan orang tuanya. Apabila tidak segera ditangani, anak bisa menarik diri, menurunkan kreativitas anak, narsisme, serta meningkatkan risiko stress. Selain itu, fitur yang tersedia di gawai seperti: kamera, games, gambar, dan fasilitas yang lain, mudah mengalihkan perhatian pelajar dalam menerima pelajaran di kelas. Pelajar disibukkan dengan memanggil/menerima panggilan, berkirim pesan, bahkan bermain games. Akan tetapi, pengaruh buruk ini dapat diminimalisasi oleh diri sendiri. Kita, sebagai pengguna dapat memilih menjadi pengguna gawai yang cerdas atau sebaliknya.

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 1

Setelah Ananda membaca teks eksposisi "*Si Pintar: Gawai*", tentukanlah pokok-pokok informasi dalam setiap paragraf. Diskusikanlah dengan teman sekelompok Ananda dan tuliskanlah dalam kolom-kolom berikut!

Pokok Informasi Paragraf 1

Pokok Informasi Paragraf 2

Pokok Informasi Paragraf 3

Pokok Informasi Paragraf 4

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 2

Berdasarkan pokok-pokok informasi yang sudah Ananda temukan, buatlah simpulan isi teks eksposisi "*Si Pintar: Gawai*"! Selain itu, kaitkan simpulan itu dengan kenyataan di kehidupan sehari-hari Ananda. Tulislah dalam kolom-kolom berikut!

Menyimpulkan Isi Teks

Mengaitkan Simpulan Isi Teks dengan Kehidupan Sehari-hari

LIVEWORKSHEETS