Lembar Kerja Peserta Didik

INFORMATIKA

Materi: Teknologi Informasi dan Komunikasi

Nama: _____

Kelas: _____

LIVEWORKSHEETS

B. Tujuan Pembelajaran

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

1. Memahami konsep dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
2. Menjelaskan fungsi dan pemanfaatan TIK dalam kehidupan sehari-hari.
3. Menganalisis dampak positif dan negatif penggunaan TIK.
4. Menjelaskan peran TIK dalam berbagai aktivitas masyarakat.
5. Menerapkan konsep TIK dalam proyek berbasis STEAM untuk memecahkan masalah secara kreatif dan inovatif.

C. Pengantar Materi

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memudahkan manusia dalam memperoleh informasi, berkomunikasi, dan menyelesaikan berbagai aktivitas. Pada materi ini, peserta didik akan mempelajari pengertian, fungsi, pemanfaatan, dampak, serta peran TIK dalam kehidupan sehari-hari dan proyek STEAM.

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 1

Isian Singkat

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

Pertanyaan

1. Jelaskan pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)!
   Jawab:

   _____

2. Sebutkan tiga contoh perangkat keras yang digunakan dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi!
   Jawab:

   _____

3. Jelaskan fungsi internet dalam kehidupan sehari-hari!
   Jawab:

   _____

4. Sebutkan tiga manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam bidang pendidikan!
   Jawab:

   _____

5. Jelaskan dampak positif dan negatif penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kehidupan sehari-hari!
   Jawab:

   _____

6. Jelaskan bagaimana pendekatan STEAM dapat diterapkan dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)!
   Jawab:

   _____

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 2

Drop-Down

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

Teknologi yang digunakan untuk memperoleh, mengolah, menyimpan, dan menyampaikan informasi disebut _____

Salah satu fungsi TIK adalah _____sehingga pengguna dapat memperoleh berbagai informasi dengan cepat.

Dalam bidang pendidikan, TIK dapat dimanfaatkan untuk _____sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Salah satu peran TIK dalam kehidupan masyarakat adalah _____ sehingga interaksi antarmanusia menjadi lebih mudah.

Dalam proyek berbasis STEAM, peserta didik dapat _____menggunakan berbagai aplikasi dan teknologi digital.

mempermudah akses informasi

mendukung pembelajaran daring

TIK

memudahkan komunikasi

membuat produk digital

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 3

Uji Pemahaman

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

1. Seorang siswa menerima informasi dari media sosial yang belum jelas kebenarannya. Sikap yang tepat adalah ....
□ Memeriksa kebenarannya.
□ Langsung menyebarkannya.
□ Membandingkan dengan sumber lain.
□ Mengabaikannya tanpa memeriksa.
□ Membagikannya setelah terbukti benar.

2.Manakah yang merupakan pemanfaatan TIK yang bermanfaat bagi masyarakat?
□ Menggunakan aplikasi peta digital.
□ Menyebarkan informasi yang belum jelas.
□ Mengikuti pembelajaran daring.
□ Membayar tagihan secara digital.
□ Mengakses layanan kesehatan daring.

3. Berikut ini yang merupakan dampak positif penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah ....
□ Mempermudah komunikasi jarak jauh.
□ Mempercepat akses informasi.
□ Meningkatkan efisiensi dalam bekerja dan belajar.
□Menyebabkan kecanduan penggunaan gawai.
□ Mendukung pembelajaran secara daring.

4. Yang menunjukkan peran TIK dalam kehidupan masyarakat adalah ....
□ Guru memberikan materi melalui platform pembelajaran daring.
□ Pedagang memasarkan produk melalui marketplace.
□ Rumah sakit menggunakan sistem informasi pasien.
□ Petani membajak sawah menggunakan cangkul.
□ Masyarakat melakukan transaksi menggunakan mobile banking.

5. Dalam proyek STEAM tentang kampanye hemat energi, kegiatan yang tepat adalah ....
□ Mencari informasi dari berbagai sumber terpercaya.
□ Mendesain poster digital menggunakan aplikasi.
□ Menghitung data penggunaan listrik sebelum membuat kesimpulan.
□ Menyalin hasil proyek kelompok lain.
□ Mempresentasikan hasil proyek menggunakan media digital.

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 4

Analisis

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

Sekelompok peserta didik mendapat tugas membuat kampanye digital tentang penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) secara bijak di lingkungan sekolah. Mereka harus mencari informasi dari sumber yang terpercaya, memilih informasi yang relevan, membuat poster digital yang menarik, dan mempresentasikan hasilnya kepada warga sekolah.
Jelaskan bagaimana TIK membantu menyelesaikan proyek tersebut serta bagaimana penerapan pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) dalam setiap tahap kegiatan.

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 konsep dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)..		
2.	Saya dapat menjelaskan fungsi dan pemanfaatan TIK dalam kehidupan sehari-hari.		
3.	Saya dapat membedakan dampak positif dan dampak negatif penggunaan TIK.		
4.	Saya memahami peran TIK dalam berbagai aktivitas masyarakat, seperti pendidikan, kesehatan, dan bisnis.		
5.	Saya dapat memanfaatkan TIK untuk mencari, mengolah, dan menyajikan informasi secara tepat.		
6.	Saya mampu menerapkan konsep TIK dalam proyek berbasis STEAM untuk menyelesaikan suatu permasalahan secara kreatif dan inovatif.		

LIVEWORKSHEETS