**LKPD**

**A. Capaian Pembelajaran :**

Pada akhir fase F, dengan semangat peserta didik mampu melakukan simulasi topologi jaringan menggunakan Cisco Packet Tracer yang din integrasikan dengan Canva

**B. Tujuan Pembelajaran**

1..Siswa mampu memahami konsep dan penerapan topologi jaringan Melalui simulasi di Cisco Packet Tracer Dengan membuat topologi jaringan di Cisco Packet Tracer, siswa terampil menghubungkan perangkat, mengatur IP Address, serta menguji konektivitas antar node sebagai bekal kompetensi keahlian TKJ.

2.Siswa mampu mengintegrasikan kreativitas digital melalui game web di Canva.Siswa tidak hanya menguasai teknis jaringan, tetapi juga mampu menuangkan konsep pembelajaran ke dalam media kreatif berupa game berbasis web dengan Canva, sehingga pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan inovatif.

**C. Identitas**

Kelas : .......................................

Nama Ketua Kelompok : .......................................

Anggota Kelompok

1………………………………………

2………………………………………

3………………………………………

4………………………………………

**D. Alat dan bahan**

1. Leptop

2. Proyektor

3. Cisco Packet Tracer

4.. Internet

**E. Aktivitas Pembelajaran**

**1. Praktik Topologi Jaringan (Cisco Packet Tracer)**

* Siswa membuat **topologi Star, Ring, Tree dan Mesh,**  di Cisco Packet Tracer.
* Mengatur **IP Address** pada setiap PC.
* Menguji koneksi antar PC dengan perintah **ping**.
* Menuliskan hasil simulasi (berhasil/gagal).

**2. Pembuatan Game Pilihan Ganda (Canva Web)**

* Siswa membuka Canva → pilih desain **Website / Presentasi**.
* Membuat **5 soal pilihan ganda** tentang topologi jaringan.
* Menampilkan hasil game dan mencoba memainkan.

**Pertanyaan**

* 1. Praktekkan dan buatlah Langkah-langkah dalam membuat topologi jaringan sesuai dengan kelompoknya masing-masing?
  2. Buatlahkuis interaktif berbasis web 5 pilihan ganda menggunakan Canva!

**Jawaban**