Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

PENDAMPING

INFORMATIKA

UNTUK SMP KELAS VIII

Penyusun:
Citra Femilia, S.Kom.M.Pd
SMP NEGERI 24 BANDAR LAMPUNG
LAMPUNG,2024



LIVEWORKSHEETS

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

KOLABORASI DALAM MASYARAKAT DIGITAL DAN DAMPAK SOSIAL

TUJUAN

Setelah membaca e-LKPD ini, diharapkan peserta didik mampu memahami kolaborasi dalam masyarakat sekitar memahami tentang perangkat keras, perangkat lunak ,media sosial dan pegaruhnya.

Petunjuk Pengisian

1. Silakan lengkapi identitas kalian pada kolom di bawah ini!

   Nama: **Kelas:**

2. Kerjakan setiap aktivitas yang ada pada LKPD ini dengan cermat!
3. Jika telah selesai, silakan klik "**Finish**", pilih "**Email my answers to my teacher**", dan masukkan alamat e-mail berikut ini: citrafemilia@gmail.com !

Aktivitas 1. Dampak Negatif Media Sosial

Lengkapilah paragraf ini dengan pilihan jawaban yang tepat!

Media sosial sudah menjadi tempat berkumpulnya antar individu maupun kelompok dengan beragam kegiatan dan tujuan. Adapun dampak negatif media sosial adalah pencurian data oleh seorang ahli yang memanfaatkan pengetahuannya untuk memodifikasi dan membobol ke jaringan yang bisa disebut dengan .....

Dan tindakan peretasan dan pembobolan disebut dengan ..... hal ini dikarenakan media sosial dapat di lihat oleh siapa saja, bahkan oleh orang yang tidak kita kenal.

LIVEWORKSHEETS

Aktivitas 2. Dampak positif media Sosial

Layanan kolaborasi merupakan layanan yang memberikan kesempatan kepada anak muda pengguna untuk berkolaborasi dalam memuat , menyunting, dan membuat Konten media Sosial.

Tarik garis untuk mencocokkan gambar-gambar berikut menjadi macam dan fungsi dari masing masing media sosial.



Sistem manajemen konten bebas dan terbuka yang ditulis menggunakan PHP dan basis data MySQL untuk keperluan di internet maupun intranet.



jejaring sosial atau sosial media yang memungkinkan para pengguna dapat menambahkan profil dengan foto, kontak, ataupun informasi.



Laman yang memanfaatkan Web untuk menjalankan Hilight-nya



aplikasi video editing untuk membuat konten berkualitas tanpa perlu menguasai keterampilan teknis secara mendalam.

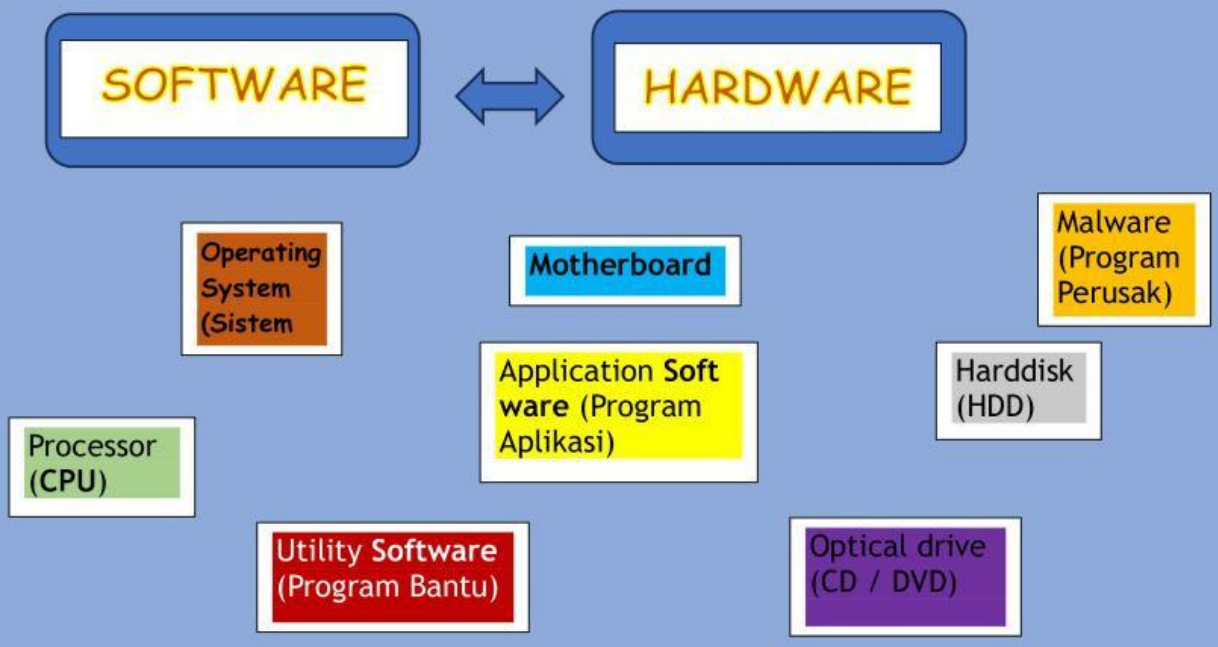
Aktivitas 3. Software dan Hardware

Software atau perangkat lunak komputer adalah seperangkat instruksi, data, atau program yang digunakan untuk mengoperasikan komputer dan menjalankan tugas-tugas tertentu. Software merujuk pada program yang terdapat dalam komputer dan hanya bisa dilihat, sehingga perangkat lunak tersebut tidak dapat dirasakan fisiknya seperti halnya perangkat keras sedangkan Hardware adalah segala piranti /komponen dari sebuah komputer, yang sifatnya dapat dilihat dengan kasat mata dan

LIVEWORKSHEETS

dapat diraba secara langsung. Hardware merupakan komponen yang mempunyai bentuk yang nyata. Hardware bertindak sebagai kerangka kerja fisik yang memungkinkan perangkat lunak (software) berjalan dan melakukan tugas-tugas tertentu. Perangkat keras merupakan komponen penting dalam pengoperasian komputer

Tarik garis untuk mencocokkan dari perangkat lunak dan perangkat keras berikut!



Aktivitas 4. Dampak Sosial Informatika

Apakah kalian pernah mendengar Instagram? Twitter? Tiktok? Nama-nama tersebut adalah nama aplikasi media sosial. Mungkin kalian sudah memiliki aplikasi tersebut dan menggunakannya. Selain memberikan manfaat, sadarkah kalian bahwa aplikasi tersebut mempunyai dampak negatif ? Apakah kalian pernah mendengar istilah hoax atau kabar bohong? Cyberbullying? Berhati hatilah karena di media sosial, banyak sekali informasi atau berita yang salah, menyesatkan, atau tidak benar. Media sosial juga sangat potensial untuk menjadi tempat melakukan cyberbullying.

Simaklah video di bawah ini, kemudian tentukan pernyataan di bawah ini benar atau salah!

LIVEWORKSHEETS



Sumber:

No	Pernyataan	B	S
1	Media sosial juga mempermudah manusia untuk melakukan komunikasi satu sama lain		
2	Media sosial juga menjadi salah satu sarana hiburan bagi masyarakat.		
3	Berpengaruh terhadap kesehatan emosional seseorang.		

Daftar Pustaka

[1] A. Rusdiana, Sistem Informasi Manajemen, Bandung: Pustaka Setia, 2014.

[2] J. M. Hartono, Pengenalan Komputer Dasar Ilmu Komputer, Pemograman, Sistem Informasi dan Intelegensi Buatan, Yogyakarta, Central Java: Andi, 2005.

[3] R. A.S and M. , Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Bandung: Informatika Bandung, 2013.

[4] Fathansyah, Basis Data Edisi Revisi, Bandung: Informatika, 2012.

[5] M. Fowler, UML Distiled Edisi 3, Yogyakarta: ANDI, 2005.

LIVEWORKSHEETS