Lembar Kerja Peserta Didik

INFORMATIKA

Materi: Dampak Sosial Informatika

Nama: Kelas:

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 1

Isian Singkat

- Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

Pertanyaan:

1. Sebutkan dua contoh dampak positif informatika dalam bidang komunikasi!
   Jawab: _____
2. Apa yang dimaksud dengan kecanduan bermain gadget itu?
   Jawab: _____
3. Mengapa hoaks termasuk dampak negatif dari perkembangan informatika?
   Jawab: _____
4. Sebutkan satu contoh penerapan informatika di bidang pendidikan!
   Jawab: _____
5. Bagaimana cara kita agar dapat menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab?
   Jawab: _____

LIVEWORKSHEETS

1

2

1

3

4

5

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 2

Tugas Kreatif

- Bayangkan kamu menjadi seorang siswa yang sering menggunakan internet untuk belajar dan bermain. Tuliskan:

2 hal positif yang kamu rasakan dari penggunaan internet.

1. _____

2. _____

2 hal negatif yang harus kamu hindari.

1. _____

2. _____

Bagaimana cara kamu menggunakan teknologi secara bijak di sekolah maupun di rumah?

_____

_____

_____

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 3

Refleksi

- Beri tanda centang pada kolom Ya dan Tidak sesuai dengan jawabanmu!

No	Pertanyaan Refleksi	Ya	Tidak
1.	Saya menggunakan internet lebih banyak untuk hal positif (belajar, mencari informasi).		
2.	Saya pernah membagikan berita tanpa mengecek kebenarannya.		
3.	Saya sering merasa kecanduan media sosial atau game online.		
4.	Saya menjaga privasi pribadi saat menggunakan internet.		
5.	Saya pernah mengalami atau melihat kasus cyberbullying di internet.		
6.	Saya merasa teknologi sangat membantu kegiatan belajar saya.		
7.	Saya sudah mengatur waktu antara belajar dan bermain gadget dengan baik.		

LIVEWORKSHEETS