Lembar Kerja Peserta Didik

INFORMATIKA

Materi: Etika dan Keamanan Digital

Nama: _____

Kelas: _____

LIVEWORKSHEETS

Tujuan Pembelajaran

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

1. Menjelaskan pengertian etika dan keamanan digital.
2. Mengidentifikasi prinsip-prinsip etika digital.
3. Menjelaskan pentingnya keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari.
4. Mengidentifikasi berbagai ancaman yang terdapat di dunia digital.
5. Menjelaskan cara melindungi data dan privasi di lingkungan digital.
6. Menerapkan etika dan keamanan digital dalam proyek berbasis STEAM.

Pengantar Materi

Etika dan keamanan digital adalah prinsip dan tindakan yang mengatur penggunaan teknologi informasi secara bertanggung jawab, aman, dan sesuai norma. Etika digital berkaitan dengan perilaku yang baik dan menghormati hak orang lain saat beraktivitas di dunia digital, sedangkan keamanan digital merupakan upaya melindungi data pribadi, akun, perangkat, dan informasi dari berbagai ancaman serta penyalahgunaan di dunia maya.

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 1

Isian Singkat

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

Pertanyaan

1. Apa yang dimaksud dengan etika dan keamanan digital?
   Jawab:

   _____

2. Sebutkan tiga prinsip etika digital yang perlu diterapkan saat menggunakan teknologi informasi!
   Jawab:

   _____

3. Mengapa keamanan digital penting dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan secara singkat!
   Jawab:

   _____

4. Jelaskan dua cara yang dapat dilakukan untuk melindungi data pribadi dan privasi di lingkungan digital!
   Jawab:

   _____

5. Bagaimana kamu dapat menerapkan konsep STEAM dalam membuat proyek yang mengajak masyarakat menggunakan teknologi secara aman dan bertanggung jawab?
   Jawab:

   _____

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 2

Benar/Salah

- **Bacalah pernyataan dengan teliti, beri tanda (B) jika pernyataan benar dan (S) jika pernyataan salah.**

Etika digital hanya perlu diterapkan saat menggunakan media sosial, sedangkan pada aplikasi lain tidak perlu memperhatikan aturan dan sopan santun dalam berkomunikasi.	_____
Menggunakan kata sandi yang sama untuk semua akun dan membagikannya kepada teman merupakan cara yang tepat untuk menjaga keamanan digital.	_____
Ancaman digital seperti phishing, malware, dan pencurian identitas tidak akan memengaruhi keamanan data pribadi maupun perangkat yang digunakan.	_____
Menjaga kerahasiaan data pribadi, menggunakan kata sandi yang kuat, serta mengaktifkan verifikasi dua langkah merupakan cara melindungi keamanan digital.	_____
Proyek berbasis STEAM dapat diterapkan dengan membuat poster, video, atau infografis tentang etika dan keamanan digital untuk mengajak masyarakat menggunakan teknologi secara aman dan bertanggung jawab.	_____

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 3

Menjodohkan

- **Hubungkan pernyataan pada kolom A dengan jawaban yang sesuai pada kolom B dengan menarik garis!**

Kolom A	Kolom B
Perlindungan data dan privasi	Upaya memperoleh data pribadi melalui tautan atau pesan palsu.
Phishing	Menggunakan bahasa yang sopan dan menghormati privasi orang lain.
Sikap dalam etika digital	Menambah keamanan akun dari akses yang tidak sah.
Etika dan keamanan digital	Pedoman menggunakan teknologi secara aman dan bertanggung jawab.
Verifikasi dua langkah	Upaya melindungi data pribadi dan akun dari penyalahgunaan.

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 4

Analisis

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

Seorang siswa menggunakan kata sandi yang mudah ditebak dan membagikannya kepada temannya. Beberapa hari kemudian, akun media sosialnya diakses oleh orang lain tanpa izin sehingga data pribadinya tersebar. Guru kemudian mengajak siswa membuat poster atau video edukasi tentang pentingnya menjaga data pribadi, menggunakan kata sandi yang kuat, dan menerapkan etika serta keamanan digital.

Analisislah penyebab dan dampak dari kasus tersebut. Jelaskan pula bagaimana setiap unsur STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematics) diterapkan dalam pembuatan proyek tersebut.

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 dapat menjelaskan pengertian etika dan keamanan digital.		
2.	Saya dapat mengidentifikasi prinsip-prinsip etika digital dalam kehidupan sehari-hari.		
3.	Saya memahami pentingnya menjaga keamanan digital saat menggunakan teknologi.		
4.	Saya dapat mengidentifikasi berbagai ancaman yang terdapat di dunia digital.		
5.	Saya mengetahui cara melindungi data pribadi dan privasi di lingkungan digital.		
6.	Saya dapat menerapkan konsep STEAM dalam membuat proyek tentang etika dan keamanan digital.		

LIVEWORKSHEETS