Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) - Informatika

Topik: Dampak Sosial Informatika dalam Kehidupan Modern

Fase/Kelas: D / 9

Waktu: 2 x 40 Menit

Nama :

Kelas :

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan observasi dan diskusi kelompok, peserta didik mampu:

1. Menganalisis dampak positif dan negatif teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari.
2. Mengidentifikasi fenomena *cyberbullying* dan hoaks sebagai dampak sosial digital.
3. Merumuskan solusi bijak dalam berinteraksi di dunia digital.

B. Stimulus (Observasi Awal)

Perhatikan gambar berikut yang menunjukkan perbedaan interaksi sosial sebelum dan sesudah adanya teknologi *smartphone*:

Refleksi Singkat: > Pernahkah kalian merasa "jauh dengan yang dekat" karena sibuk dengan HP masing-masing saat berkumpul? Tuliskan satu kalimat perasaanmu mengenai hal tersebut.

Jawaban: .....

C. Kegiatan Inti: Investigasi Kelompok

Instruksi: Bentuklah kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. Diskusikan kasus-kasus di bawah ini dan berikan analisis kalian secara kritis.

Tabel 1: Dampak Nyata di Sekitar Kita

Aspek Kehidupan	Dampak Positif	Dampak Negatif
Ekonomi/Bisnis	Contoh: Munculnya Toko Online (E-commerce)	.....
Pendidikan	.....	Gangguan konsentrasi/Kecanduan game
Interaksi Sosial	Memudahkan komunikasi jarak jauh	.....

LIVEWORKSHEETS

Studi Kasus: Jejak Digital itu Abadi

"Budi secara tidak sengaja menyebarkan foto temannya yang sedang tertidur di kelas ke grup WhatsApp kelas dengan niat bercanda. Namun, foto tersebut kemudian diedit oleh orang lain menjadi meme yang memalukan dan tersebar luas hingga ke luar sekolah."

Pertanyaan Diskusi:

1. Menurut pendapat kelompokmu, apakah tindakan Budi termasuk dalam kategori *cyberbullying*? Jelaskan alasannya.

2. Apa dampak psikologis yang mungkin dialami oleh teman Budi?

3. Jika kalian menjadi Budi, apa langkah yang seharusnya dilakukan untuk memperbaiki situasi tersebut?

D. Mari Berkreasi: Kampanye Digital Bijak

Gunakan kreativitas kelompokmu! Buatlah sebuah **Slogan** atau **Poster Sederhana** (boleh dalam bentuk sketsa di kotak bawah ini) yang berisi ajakan untuk "Berinternet Sehat" atau "Anti-Hoaks".

Contoh Slogan: *"Saring Sebelum Sharing: Jarimu adalah Harimaumu!"*

Kotak Kreativitas:

Link Kumpul Poster

E. Kesimpulan & Refleksi (Deep Learning)

Setelah melakukan diskusi dan presentasi, mari renungkan:

1. Apa satu hal baru yang paling menyadarkanmu tentang bahaya internet hari ini?

Jawab: .....

2. Sebutkan satu janji yang akan kamu lakukan untuk menjaga etika di media sosial mulai hari ini!

Jawab: .....

LIVEWORKSHEETS

Penilaian Guru:

LIVEWORKSHEETS