

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

# DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA

KELAS : VII



Disusun :  
Fernawati, S.Kom.



## Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

### Tujuan

Agar siswa memahami pengaruh teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari, mampu menggunakan perangkat digital secara etis dan aman, serta bisa menganalisis dampak positif maupun negatif dari media sosial dan internet.

### 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: fernawati207@gmail.com !

### Aktivitas 1. Manfaat Dampak Sosial Informatika

*Lengkapilah paragraf ini dengan pilihan jawaban yang tepat!*

#### Belajar di Era Digital

*Divo adalah siswa kelas 7 yang sangat aktif menggunakan internet. Saat mendapatkan tugas sejarah tentang "Candi Borobudur," Divo tidak pergi ke perpustakaan. Ia menggunakan mesin pencari di ponselnya, menonton video dokumenter di YouTube, dan menemukan artikel lengkap di Wikipedia. Tugasnya selesai dalam waktu cepat dan mendapat nilai bagus.*

1. Berdasarkan cerita tersebut, sebutkan 2 dampak positif internet bagi Andi dan dampak negatif apa yang didapatkan Divo \_\_\_\_\_ yang berfungsi untuk menambah pengetahuan / wawasan. Selain apa risiko yang mungkin dihadapi Divo jika ia langsung menyalin tulisan dari internet tanpa membacanya \_\_\_\_\_ maka yang terjadi Termasuk Tindakan Plagiarisme: Menyalin tulisan tanpa memahami atau mencantumkan sumber adalah bentuk pelanggaran etika akademik (plagiat) yang serius. Mendapat Informasi yang Salah/Hoaks: Tanpa membaca, Andi berisiko

menyalin informasi yang tidak akurat, tidak valid, atau palsu (hoaks) dari internet. Hambatan Belajar & Berpikir Kritis: Andi kehilangan kesempatan untuk memahami materi dan tidak mengasah kemampuan berpikir kritisnya sendiri. Timbulnya Mental Instan: Terbiasa menyalin akan menyuburkan sifat pemalas dan merusak daya juang dalam belajar.

## Aktivitas 2. Siklus Dampak Sosial Informatika

Siklus dampak sosial informatika menjelaskan bagaimana teknologi informasi diciptakan, memengaruhi masyarakat, dan menghasilkan umpan balik yang memicu perubahan teknologi baru.

*Susunlah gambar-gambar berikut menjadi siklus dampak sosial informatika yang tepat!*



01

OPTION

02

OPTION

03

OPTION

04

OPTION

Inovasi / Desain

Adopsi / Disfusi

Dampak Sosial

Evaluasi / Umpan

### Aktivitas 3. Taksonomi Dampak Sosial Informatika

Taksonomi dampak sosial informatika mengklasifikasikan pengaruh teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terhadap kehidupan manusia ke dalam dua kategori utama: **positif** (peluang/manfaat) dan **negatif** (risiko/ancaman). Dampak ini mencakup sektor sosial, ekonomi, budaya, politik, dan pendidikan, yang memengaruhi interaksi, perilaku, dan struktur masyarakat.



*Tarik garis untuk mencocokkan klasifikasi dampak social informatika berikut ini!*

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar! Isikan dengan dampak positif atau dampak negatif.

Depresi dan Kecemasan	→	<input type="text"/>
Pola tidur tidak sehat	→	<input type="text"/>
Dapat menumbuhkan empati	→	<input type="text"/>
Media pembelajaran yang menyenangkan	→	<input type="text"/>
Kecanduan media sosial	→	<input type="text"/>
Memudahkan mencari teman	→	<input type="text"/>
Memungkinkan komunikasi yang cepat	→	<input type="text"/>
Merasa cemas karena takut tertinggal berita atau trend masa kini	→	<input type="text"/>

## Aktivitas 4. Budaya Positif Dampak Sosial Informatika

**Budaya positif** dalam dampak sosial informatika merujuk pada kebiasaan, perilaku, dan nilai-nilai baik yang tumbuh di masyarakat akibat pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara bijak. Menurut literasi digital dari [Gamedia](#), teknologi tidak hanya mengubah cara berkomunikasi tetapi juga membangun ekosistem sosial yang lebih inklusif dan produktif.

Berikut adalah beberapa bentuk budaya positif yang lahir dari dampak sosial informatika:

### 1. Komunikasi Global tanpa Batas

- **Menghubungkan Jarak Jauh:** Membuka kesempatan untuk berinteraksi antarnegara dengan mudah tanpa sekat geografis.
- **Silaturahmi Digital:** Mempererat hubungan antar keluarga dan teman melalui panggilan video atau pesan instan.
- **Komunitas Inklusif:** Membentuk kelompok daring berbasis hobi, profesi, atau visi sosial yang melintasi batas negara.

### 2. Demokrasi dan Keterbukaan Informasi

- **Transparansi Pemerintah:** Memudahkan instansi negara dalam menyosialisasikan kebijakan baru kepada publik secara cepat.
- **Kebebasan Berpendapat:** Memberikan ruang bagi masyarakat untuk menyuarakan aspirasi konstruktif melalui ruang digital.
- **Akses Pengetahuan Setara:** Mempermudah siapa saja untuk mempelajari hal baru secara mandiri dalam hitungan detik.

### 3. Kolaborasi dan Produktivitas Baru

- **Karya Kreatif:** Menjadi wadah bagi generasi muda untuk menyalurkan kreativitas dan memamerkan portofolio karya digital.
- **Etos Kerja Fleksibel:** Mendorong budaya kerja jarak jauh (*remote working*) yang menghemat waktu dan biaya operasional.
- **Jiwa Wirausaha Digital:** Mengasah kemampuan *entrepreneurship* masyarakat melalui platform e-commerce dan pemasaran digital.

### 4. Pertukaran Budaya dan Toleransi

- **Edukasi Budaya Global:** Mempermudah masyarakat untuk mempelajari adat istiadat dan bahasa dari luar negeri tanpa harus pergi ke sana.
- **Promosi Budaya Lokal:** Menjadi sarana efektif untuk memperkenalkan kekayaan budaya nusantara ke panggung internasional.
- **Solidaritas Sosial:** Mempercepat penggalangan dana digital (*crowdfunding*) untuk membantu korban bencana atau aksi kemanusiaan.

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



No	Pernyataan	Benar	Salah
1	Teknologi informasi sangat mempengaruhi kehidupan manusia		
2	Dampak positif sosial informatika yaitu : cyberbullying, kecemasan dan kualitas tidur berkurang		
3	Toko online seperti : Shope, Lazada, Go Food dan Go Pay ada akibat perkembangan teknologi		
4	Etika digital harus diajarkan di sekolah		

### Daftar Pustaka

Wahyono, dkk. (2021). *Buku Panduan Guru Informatika untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemendikbudristek.

Wahyono, dkk. (2021). *Informatika untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemendikbudristek.

Pandia, Henry. (2021). *Informatika SMP/MTs Kelas VII Jilid 1*. Jakarta: PT Penerbit Erlangga.