Lembar Kerja Peserta Didik

INFORMATIKA

Materi: Dampak Sosial informatika

Nama: _____

Kelas: _____

LIVEWORKSHEETS

Tujuan Pembelajaran

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

1. Memahami pengertian dampak sosial informatika.
2. Menjelaskan peran informatika dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengidentifikasi pengaruh teknologi terhadap masyarakat.
4. Memahami perubahan pola hidup akibat perkembangan teknologi.
5. Menerapkan konsep dampak sosial informatika melalui proyek berbasis STEAM.

Pengantar Materi

Dampak sosial informatika adalah pengaruh yang ditimbulkan oleh perkembangan dan penggunaan teknologi informasi terhadap kehidupan masyarakat. Dampak tersebut dapat berupa dampak positif, seperti mempermudah komunikasi, mempercepat akses informasi, dan meningkatkan produktivitas, maupun dampak negatif, seperti penyebaran informasi palsu, pelanggaran privasi, dan kecanduan teknologi.

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 Dampak Sosial Informatika ?

   Jawab:

   _____

2. Berikan dua contoh peran informatika dalam kehidupan sehari-hari!

   Jawab:

   _____

3. Bagaimana perkembangan teknologi memengaruhi kehidupan masyarakat?

   Jawab:

   _____

4. Mengapa perkembangan teknologi dapat mengubah pola hidup masyarakat? Jelaskan secara singkat!

   Jawab:

   _____

5. Bagaimana kamu dapat menerapkan konsep STEAM dalam membuat proyek yang bertujuan mengurangi dampak negatif informatika di lingkungan sekolah atau masyarakat?

   Jawab:

   _____

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 2

Benar/Salah

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

Dampak sosial informatika adalah pengaruh penggunaan teknologi informasi yang mengubah cara masyarakat berkomunikasi, belajar, bekerja, dan berinteraksi.	_____
Perkembangan teknologi informasi hanya memberikan manfaat bagi masyarakat sehingga penggunaan teknologi tidak memerlukan sikap bijaksana, tanggung jawab, maupun etika dalam kehidupan sehari-hari.	_____
Pemanfaatan internet dan media sosial dapat mempermudah masyarakat dalam berkomunikasi, memperoleh informasi, serta mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbisnis secara lebih efektif.	_____
Penyebaran informasi yang tidak benar atau hoaks melalui media digital merupakan salah satu dampak negatif perkembangan informatika yang dapat merugikan masyarakat.	_____
Menggunakan teknologi informasi secara bertanggung jawab, menghormati privasi orang lain, serta menyaring informasi sebelum membagikannya merupakan perilaku sebagai warga digital.	_____

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 3

Uji Pemahaman

- Pilih semua jawaban yang benar pada setiap pertanyaan berikut dengan memberi tanda centang (✓).

1. Perhatikan pernyataan berikut! Yang berkaitan dengan dampak sosial informatika adalah....
□ Komunikasi lebih mudah.
□ Informasi lebih cepat diperoleh.
□ Penyebaran hoaks meningkat.
□ Warna komputer memengaruhi internet.
□ Interaksi digital semakin meningkat.

2. Kegiatan yang menunjukkan peran informatika dalam kehidupan sehari-hari adalah....
□ Belajar secara daring.
□ Mengirim pesan.
□ Mencari informasi di internet.
□ Menjemur pakaian.
□ Bertransaksi melalui mobile banking.

3. Dampak perkembangan teknologi terhadap masyarakat dapat ditunjukkan oleh pernyataan berikut....
□ Komunikasi menjadi lebih cepat.
□ Akses informasi semakin mudah.
□ Penyebaran hoaks semakin meningkat.
□ Interaksi digital semakin berkembang.
□Penggunaan teknologi tidak memengaruhi kehidupan masyarakat.

4. Perubahan pola hidup masyarakat akibat perkembangan teknologi dapat dilihat pada kegiatan berikut....
□ Berbelanja melalui marketplace.
□ Belajar menggunakan platform pembelajaran digital.
□ Membayar tagihan melalui aplikasi.
□ Berkomunikasi menggunakan media sosial.
□ Mengirim surat menjadi cara utama berkomunikasi.

5. Agar penggunaan teknologi memberikan manfaat bagi masyarakat, tindakan yang tepat adalah....
□ Memeriksa kebenaran informasi.
□ Menjaga kerahasiaan kata sandi.
□ Menghormati privasi orang lain.
□ Menggunakan bahasa yang sopan.
□ Menyebarkan informasi tanpa sumber.

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 4

Analisis

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

Di sebuah sekolah, beberapa siswa membagikan informasi dari media sosial tanpa memeriksa kebenarannya terlebih dahulu. Akibatnya, berita palsu (hoaks) tersebar dan menimbulkan kesalahpahaman. Guru kemudian mengajak siswa membuat kampanye digital berupa poster dan video singkat tentang pentingnya memeriksa kebenaran informasi sebelum membagikannya.

Analisislah bagaimana proyek tersebut dapat mengurangi dampak negatif penggunaan teknologi. Jelaskan pula penerapan setiap unsur STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematics) dalam pembuatan kampanye digital 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 memahami pengertian dampak sosial informatika.		
2.	Saya dapat menjelaskan peran informatika dalam kehidupan sehari-hari.		
3.	Saya dapat mengidentifikasi dampak positif dan negatif teknologi terhadap masyarakat.		
4.	Saya memahami perubahan pola hidup akibat perkembangan teknologi.		
5.	Saya dapat menggunakan teknologi informasi secara bijak dan bertanggung jawab.		
6.	Saya dapat menerapkan konsep STEAM dalam proyek yang berkaitan dengan dampak sosial informatika.		

LIVEWORKSHEETS