Lembar Kerja Peserta Didik

INFORMATIKA

Materi: Dampak Positif dan Negatif Informatika

Nama: _____

Kelas: _____

LIVEWORKSHEETS

Tujuan Pembelajaran

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

1. Menjelaskan dampak positif dan dampak negatif informatika dalam kehidupan sehari-hari.
2. Mengidentifikasi berbagai contoh dampak informatika yang terjadi di lingkungan sekitar.
3. Menentukan upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak negatif informatika.
4. Menerapkan pemahaman tentang dampak positif dan negatif informatika melalui proyek berbasis STEAM

Pengantar Materi

Perkembangan informatika telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, komunikasi, ekonomi, kesehatan, dan pekerjaan. Teknologi informasi memberikan banyak manfaat, misalnya mempermudah akses informasi, mempercepat komunikasi, serta meningkatkan efisiensi dalam berbagai aktivitas. Perkembangan informatika juga dapat menimbulkan dampak negatif, seperti penyebaran hoaks, pelanggaran privasi, kecanduan media digital, dan kejahatan siber.

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 positif dan dampak negatif informatika?
   Jawab:

   _____

2. Jelaskan dua dampak positif dan negatif nformatika dalam bidang pendidikan!
   Jawab:

   _____

3. Jelaskan upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak negatif informatika!
   Jawab:

   _____

4. Menurutmu, mengapa teknologi informasi harus digunakan secara bijak dan bertanggung jawab?
   Jawab:

   _____

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

   _____

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 2

Benar/Salah

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

Perkembangan informatika memberikan dampak positif, seperti mempermudah komunikasi, mempercepat akses informasi, dan meningkatkan efisiensi dalam berbagai aktivitas sehari-hari.	_____
Penyebaran berita palsu (hoaks), pencurian data pribadi, dan kecanduan media sosial merupakan beberapa dampak negatif dari perkembangan informatika.	_____
Salah satu upaya mengurangi dampak negatif informatika adalah memeriksa kebenaran informasi sebelum membagikannya kepada orang lain agar terhindar dari penyebaran hoaks.	_____
Penggunaan aplikasi pembelajaran, layanan perbankan digital, dan media komunikasi online merupakan contoh peran informatika yang memudahkan aktivitas masyarakat.	_____
Proyek berbasis STEAM hanya berfokus pada penggunaan teknologi tanpa memperhatikan kreativitas, pemecahan masalah, maupun kerja sama.	_____

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 3

Pilihan Ganda

- Bacalah setiap soal dengan cermat, kemudian pilih satu jawaban yang paling tepat.

1. Salah satu dampak positif informatika dalam kehidupan sehari-hari adalah ....
A. Mempermudah komunikasi dan akses informasi.
B. Meningkatkan penyebaran hoaks.
C. Menyebabkan pencurian data pribadi.
D. Mengurangi interaksi sosial secara langsung.
E. Meningkatkan kejahatan siber.

2. Berikut yang merupakan contoh dampak negatif informatika adalah ....
A. Pembelajaran menjadi lebih fleksibel.
B. Komunikasi jarak jauh menjadi lebih mudah.
C. Informasi dapat diakses dengan cepat.
D. Penyalahgunaan data pribadi melalui internet.
E. Transaksi digital menjadi lebih praktis.

3. Salah satu peran informatika dalam kehidupan sehari-hari adalah ....
A. Memperlambat penyebaran informasi.
B. Mempermudah masyarakat memperoleh layanan digital.
C. Mengurangi penggunaan internet.
D. Membatasi komunikasi antarmasyarakat.
E. Menghilangkan kebutuhan akan teknologi.

4. Pengaruh perkembangan teknologi terhadap masyarakat ditunjukkan oleh ....
A. Informasi menjadi lebih sulit diperoleh.
B. Semua pekerjaan dilakukan secara manual.
C. Komunikasi menjadi lebih cepat dan efisien.
D. Penggunaan teknologi semakin berkurang.
E. Aktivitas masyarakat menjadi lebih terbatas.

5. Upaya yang tepat untuk mengurangi dampak negatif informatika adalah ....
A. Membagikan semua informasi yang diterima.
B. Menggunakan media sosial tanpa batas waktu.
C. Mengabaikan keamanan akun pribadi.
D. Memeriksa kebenaran informasi sebelum membagikannya.
E. Menggunakan kata sandi yang sama untuk semua akun.

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 sehingga hoaks tersebar dan menimbulkan kesalahpahaman. Guru kemudian mengajak siswa membuat poster atau video edukasi tentang penggunaan teknologi secara bijak.

Analisislah dampak positif dan negatif pada kasus tersebut. Jelaskan pula penerapan setiap unsur STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematics) 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 dampak positif dan dampak negatif informatika dalam kehidupan sehari-hari.		
2.	Saya dapat mengidentifikasi contoh dampak informatika yang terjadi di lingkungan sekitar.		
3.	Saya dapat menjelaskan pengaruh informatika terhadap kehidupan masyarakat.		
4.	Saya mengetahui cara mengurangi dampak negatif informatika dalam kehidupan sehari-hari.		
5.	Saya menggunakan teknologi informasi secara bijak dan bertanggung jawab.		
6.	Saya dapat menerapkan konsep STEAM dalam membuat proyek tentang dampak positif dan negatif informatika.		

LIVEWORKSHEETS