

Nama : .....  
NIS : .....  
Kelas : .....

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nomor : X.2.3  
Kelas : X  
Mata Pelajaran : Sosiologi  
Materi : Faktor-faktor Pendorong Interaksi Sosial

### Kompetensi Dasar

3.2. Mengenali dan mengidentifikasi realitas individu, kelompok dan hubungan sosial di masyarakat.

### Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

- 3.2.1 Mengidentifikasi faktor pendorong interaksi sosial
- 3.2.2 Menganalisis Faktor Pendorong Interaksi Sosial
- 3.2.3 Mengevaluasi Faktor pendorong Interaksi sosial

### Petunjuk Kerja

1. Simaklah cerita **Romlah, Saroh, Sipul dan Permainan Ikoy-ikoyan**
2. Lakukan identifikasi apa yang kita tahu dari cerita tersebut dan apa yang perlu kita ketahui, tulislah dalam tabel
3. Tulislah langkah-langkah yang kalian ambil dalam mencari tahu
4. Tulislah apa yang kalian temukan dari hasil penelusuran

### Simak Cerita

#### Romlah, Saroh, Sipul dan Permainan Ikoy-ikoyan

Sejak Permainan Ikoy-ikoyan viral, banyak artis yang kemudian mengikuti permainan ini, termasuk Rizky Billar. Suatu hari, melalui halaman instagramnya dia menuliskan “Jujur kamu butuh apa hari ini?”.

Dari story yang dibagikan tersebut banyak followersnya yang merespon dengan menuliskan berbagai keinginan untuk dipenuhi, begitu pula dengan tiga orang sahabat berikut.



Sumber: Instagram @rizkybillar

Di suatu desa tepatnya desa Karanggeger Kecamatan Pajarakan Kabupaten Probolinggo, tersebutlah 3 orang sahabat yaitu **Romlah**, **Saroh** dan **Sipul** yang merupakan follower instagram artis Rizky Billar. Suatu hari, mereka bertiga sedang mengeluhkan permasalahan yang mereka alami selama belajar daring, keterbatasan fasilitas, kuota dan masalah jaringan. Pada saat asyik ngobrol, Romlah membaca feed di instagram Rizky Billar tentang permainan ikoy-ikoyan ini dan menunjukkan pada teman-temannya.

Romlah membaca komen-komen yang menuliskan masalah/kesulitan yang dialami untuk dimintakan bantuan finansial. Romlah tertarik untuk mengikuti permainan ini. Menurut Romlah ini bagaikan gayung bersambut, pada saat mereka membutuhkan ada peluang untuk menyelesaikan permasalahan mereka melalui permainan ikoy-ikoyan. Romlah memiliki keyakinan akan mendapatkan hasil. Tanpa pikir panjang, Romlah pun mengirim DM ke Instagram Rizky Billar dan mengeluhkan permasalahan untuk meminta bantuan. Romlah menuliskan bahwa dirinya membutuhkan laptop untuk menunjang kelancaran belajar daring.

Karena melihat Romlah yang begitu antusias, Saroh pun tertarik untuk mengikuti temannya mengadu peruntungan. Saroh pun melakukan hal yang sama dengan Romlah. Saroh menuliskan ia meminta uang tunai sebesar 500.000 untuk membeli kuota belajar/pasang wifi. Berbeda dengan 2 orang temannya, Sipul memilih tidak ikut permainan ini. Menurut Sipul, dia merasa malu untuk ikut karena seperti mengemis untuk minta bantuan, meskipun dia sangat butuh untuk belajarnya.

Setelah beberapa hari, tibalah Rizky Billar mengumumkan nama-nama pemenang permainan Ikoy-ikoyan. Romlah sangat terkejut dan gembira karena namanya muncul sebagai pemenang, sedangkan Saroh terlihat kecewa karena dia merasa tidak seberuntung Romlah.

Kemudian Saroh berucap “yahhh.. namaku gk ada, kenapa ya.. kamu sangat beruntung Romlah, aku iriiii...”

“ Tenang aja Saroh, nanti kalau ada permainan ini kita coba lagi, kan lagi trend tuh artis-artis bikin permainan ini..” jawab Romlah.

Romlah dan Saroh pun rajin bergerilya untuk mengikuti instagram artis dan selebgram yang mengadakan permainan serupa. Mereka mencoba peruntungannya dengan menuliskan kebutuhannya dengan harapan mendapatkan respon dan hasil. Beberapa artis dan selebgram yang membuat ikoy-ikoyan ini dan diikuti oleh Romlah dan Saroh yaitu @ariefmuhammad, @putrasiregar, @nafaurbach dll. Namun belum satupun mencantumkan nama mereka sebagai pemenang. Karena Romlah pernah mendapatkan hasil ia terlihat begitu antusias berburu permainan ini, sedangkan Saroh sudah mulai lelah mengikuti karena belum pernah menghasilkan satu pun.

Pada saat Romlah dan Saroh asyik berselancar, Sipul menghampiri mereka sambil berkata “kalian ini apa sih, gak ada kapok-kapoknya main ikoy-ikoyan, jangan sampai ketagihan lho, apalagi jadinya malas kerja, menggantungkan peruntungan dari

permainan ini, bukannya itu sudah memunculkan mental minta-minta, pengemis. Awas juga kena tipu.. siapa tahu ada yang modus aja bikin game kayak ini”. Mendengar pernyataan Sipul, wajah Romlah dan Saroh terlihat bertanya-tanya.

Dari Cerita diatas

**1. Tabel Identifikasi Apa yang KITA TAHU dan Apa yang PERLU KITA TAHU**

KITATAHU	PERLU KITATAHU
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

**2. Langkah yang Kelompok ambil untuk MENCARI TAHU**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



### 3. Kini KITA TAHU

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### 4. KESIMPULAN

- a. Bagaimana menurut pendapat kalian, apakah kalian termasuk yang setuju atau tidak setuju dengan permainan ini?
- b. Apa kaitan fenomena dengan materi faktor pendorong interaksi sosial?

**Jawaban:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Teropong Kasus A

Perkembangan zaman membawa teknologi berkembang pesat. Dulu sebelum media social marak kita menerima berita/informasi tentang peristiwa melalui televisi, radio, koran atau bahkan pengumuman melalui speaker masjid. Kini, informasi tentang peristiwa yang terjadi di dunia bisa kita akses lintas ruang dan waktu, berita apapun, di negara manapun bahkan kapanpun. Contohnya adalah kabar kematian. Dengan bergabung dalam sebuah grup Whatsapp kini kita bisa cepat menerima kabar kematian kawan, saudara, tokoh, pemuka agama dengan cepat. Bahkan ucapan belasungkawa pun seringkali disampaikan melalui chat whatsapp grup, yang anehnya kadang keluarga dari orang yang meninggal tidak ada di grup tersebut. Belum lagi kalimat belasungkawa yang kita sampaikan juga seolah-olah tidak berasal dari hati karena kita tinggal copy paste kalimat dari chat yang sebelum-sebelumnya.



Sumber: dokumen pribadi

### **Pertanyaan:**

1. Apakah kalian pernah menerima kabar kematian dari grup whatsapp? Ceritakan!
2. Apa yang kalian lakukan ketika mendengar kabar tersebut?
3. Jelaskan faktor pendorong interaksi social dari perbuatan yang kalian lakukan?

### **Jawaban:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Teropong Kasus B

Sejak dari kecil kita diajarkan berbuat baik oleh orang tua, menolong sesama yang membutuhkan, berbagi kebaikan dan bermanfaat bagi orang lain. Ada banyak cara yang bisa kita lakukan untuk berbuat baik seperti menyumbang dana, menyumbang tenaga dan pikiran, menjadi relawan, donor darah dll. Kini media social menjadi sumber informasi bagi kita untuk menebarkan kebaikan dan mencari inspirasi dari orang-orang baik untuk berbuat kebaikan. Namun, terkadang apa yang kita lakukan dinilai “pamer”.



Sumber: [www.voi.id](http://www.voi.id)

### **Pertanyaan:**

1. Apakah kalian pernah melihat orang membagikan kebaikan di media social? Ceritakan!
2. Bagaimana menurut pendapat kalian tentang hal tersebut?
3. Jelaskan faktor pendorong interaksi social dari perbuatan tersebut!

### **Jawaban:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



### Teropong Kasus C

Sebagai generasi milenial kalian tentunya sangat mahir dalam menggunakan teknologi berbasis internet. Adanya teknologi menyebabkan kita terhubung ke sosial media yang kadang menjadi candu bagi remaja. Kecanduan ini membuat kita betah berlama-lama membuka media sosial di ponsel seperti instagram, whatsapp, facebook, twitter, line, youtube dll.



Sosial media menjadi tempat lain bagi kita untuk berinteraksi, berbagi informasi dan menciptakan konten. Peluang pekerjaan baru pun muncul seperti content creator, editor tulisan, foto maupun video, animator, operator drone dll. Hal ini menghadirkan interaksi interaktif antar individu yang terpisah jarak sangat jauh sekalipun.

Meskipun disukai hampir semua orang, ternyata media sosial memiliki sisi negatif, diantaranya memicu *cyber-bullying*, mengganggu aktivitas, menjadi anti sosial, *cybercrime* bahkan hilangnya identitas diri.

Sumber: [binus.ac.id](http://binus.ac.id)

#### **Pertanyaan:**

1. Apakah kalian pernah melihat tayangan yang negative di media? Ceritakan!
2. Apa pengaruh tayangan/informasi yang negatif bagi kita?
3. Jelaskan faktor pendorong interaksi social dari tindakan yang kita lakukan akibat pengaruh media sosial!

#### **Jawaban:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....