

Lampiran

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Siswa :
Kelas : IX/ Ganjil
Materi Pokok : Teks Tanggapan
KD : Menyimpulkan isi teks tanggapan berupa kritik, sanggahan, atau pujian (mengenai lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya) yang didengar dan dibaca
Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu menyimpulkan isi informasi teks tanggapan berupa kritik, sanggahan, pujian dari teks tanggapan (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan /atau keragaman budaya, dll) yang didengar dan /atau dibaca,

Langkah-langkah mengerjakan LKPD

1. Peserta didik membaca petunjuk pengerjaan LKPD.
2. Peserta didik secara individu membaca teks yang telah disediakan
3. Peserta didik secara individu menyimpulkan isi teks yang berjudul **“Permainan Tradisional Salah Satu Sarana Melatih Anak Bersosialisasi”**.
4. Peserta didik menuliskan jawaban pada lembar kerja yang sudah disediakan

Bacalah teks berikut!

Permainan Tradisional Salah Satu Sarana Melatih Anak Bersosialisasi

Sosialisasi merupakan proses yang berlangsung seumur hidup. Sosialisasi tidak pernah lepas dari kehidupan manusia. Setiap manusia pasti membutuhkan bantuan orang lain dalam hidupnya. Salah satu sarana untuk membantu anak dalam melakukan proses sosialisasi melalui permainan tradisional.

Proses sosialisasi melahirkan dua tipe manusia yaitu *problem solver* atau *problem maker*. Mereka yang suka berbagi, suka menolong, peka terhadap sesama, dan saling memahami serta bertingkah laku positif dikategorikan dalam tipe *problem solver*. Tipe ini yang diharapkan tumbuh dan menghiasi kehidupan berbangsa dan bernegara, serta mengisi sendi-sendi kehidupan masyarakat pemerintahan. Mereka yang mementingkan ego sendiri, pelit dengan barang miliknya, suka mempermasalahkan hal-hal kecil, sering terlibat tawuran dan tindakan negative lainnya termasuk dalam tipe *problem maker*. Mereka cenderung menjadi generasi yang menodai nilai-nilai sosial agung yang telah diilhamkan dalam setiap jiwa manusia.

Pada dasarnya proses sosialisasi dimulai sejak usia manusia lahir di dunia. Setiap anak dikaruniai nilai-nilai sosial yang luhur dari sang pencipta. Tugas orang tua selanjutnya yaitu mempertahankan, merawat, memupuk, dan mengembangkan nilai-nilai sosial tersebut agar

jangkauannya lebih luas. Oleh karena itu, posisi orang tua sangat penting dalam mengenalkan variabel-variabel yang akan memengaruhi proses sosialisasi ini.

Seiring dengan perkembangan dunia digital permasalahan anak menjadi sangat kompleks. Perkembangan dunia digital menambah variabel baru dalam memengaruhi proses sosialisasi anak. Kemunculan *game online* dalam kehidupan sehari-hari saat ini sering kita jumpai. Sayangnya, kemunculannya tidak terlalu ditanggapi serius oleh para orang tua. Bahkan, tidak jarang mereka ikut mendukungnya. Salah satu dampak *game online* adalah membatasi anak untuk belajar bersosialisasi dengan anak-anak sebayanya. Banyak waktu mereka tersita untuk *game online* yang cenderung membuat seseorang mementingkan diri sendiri karena aktivitasnya hanya pada ruang-ruang sempit dan terbatas interaksinya. Akhirnya, tidak ada lagi pembiasaan kerjasama dengan anak-anak lain untuk saling memahami.

Permainan-permainan tradisional yang telah turun-temurun diwariskan dari generasi kegenerasi telah tereduksi. Padahal permainan tradisional sarat akan nilai-nilai sosial dan pembiasaannya. Selain itu, permainan tradisional termasuk salah satu kekayaan budaya kita. Para orang tua terdahulu telah membuktikan akan sikap sosial yang dibangun lewat permainan tradisional begitu erat. Dari segi ekonomi, permainan tradisional juga tidak membutuhkan biaya besar. Bahkan ada yang sama sekali tidak membutuhkan biaya karena bahannya bisa didapatkan bebas di alam.

Pembentukan karakter generasi bangsa sangat ditentukan oleh pembiasaan dalam proses sosialisasi. Apa yang ditontonnya, permainan apa yang dimainkannya, kepada siapa dia bergaul, dan pendekatan apa yang diberikan orang tua kepada anaknya sangat memengaruhi masa depannya. Dengan demikian, generasi muda nantinya akan menentukan diri menjadi seorang *problem solver* atau *problem maker* dalam proses sosialisasi.

2. Tentukan gagasan pokok tiap paragraf ! tuliskan pada tabel berikut ! (C3)

Paragraf	Gagasan pokok
1	
2	
3	
4	
5	
6	

3. Simpulkanlah teks tanggapan di atas dari enam paragraf yang sudah Ananda baca yang berupa kritik dan pujian !(C6)