



PLEASE VOTE FOR ME

Panduan Belajar

DAFTAR ISI

02 Please Vote For Me

- 03 Data Film
- 04 Sinopsis
- 05 Petunjuk penggunaan
- 06 Daftar Istilah
- 07 Daftar Klip
- 08 Daftar Pembahasan

09 I. Memilah Strategi Kampanye

- 11 Lembar Diskusi
- 13 Lembar Kegiatan
- 14 Lembar Kerja I

15 II. Memenangkan Debat

- 17 Lembar Diskusi
- 18 Lembar Kegiatan
- 19 Lembar Kerja II.I
- 20 Lembar Kerja II.II
- 21 Lembar Kerja II.III

Please Vote For Me



PLEASE VOTE FOR ME

Data Film

Tahun Rilis 2007
Durasi 44 menit 58 detik
Sutradara Weijun Chen
Produser Weijun Chen
Produksi THE WHY Foundation

Penghargaan

Jonathan Gili Award for Most Entertaining Documentary, Grierson 2008
The special Golden Link Award by EBU, La Rochelle, 2008
Best Documentary, feature length, Ashland Independent Film Festival, 2008
Full Frame/Working Films Award, Full Frame Documentary Film Festival, 2008
Sterling Feature Award, Silverdocs, 2007 Sterling Feature Award
Nominated for Best Documentary, Emmy Awards, 2008
Shortlisted for Best Documentary, Academy Awards, 2008

Tautan

Film Utuh

<https://www.youtube.com/watch?v=KD1QSX2hOnk>

Media Sosial

www.thewhy.dk
[instagram.com/thewhyfoundation](https://www.instagram.com/thewhyfoundation)
[facebook.com/TheWhyFound](https://www.facebook.com/TheWhyFound)
[youtube.com/c/thewhyfoundation](https://www.youtube.com/c/thewhyfoundation)
twitter.com/thewhyfound



PLEASE VOTE FOR ME

Sinopsis

Please Vote for Me mengikuti eksperimen demokrasi di sebuah kelas 3 SD di Wuhan, Tiongkok. Untuk pertama kalinya, ketua kelas dipilih melalui pemilu langsung. Tiga anak berusia 8 tahun berkompetisi menjadi ketua kelas, didorong oleh guru dan orang tua mereka.

Topik

- Demokrasi
-

Rekomendasi*

Subtema 1: Memilah Strategi Kampanye

Mata Pelajaran PPKn, Kelas SMP, SMA

Subtema 2: Memenangkan Debat

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, Kelas SMP, SMA

*Pembahasan topik pada masing-masing subtema tidak terbatas hanya pada mata pelajaran yang direkomendasikan dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

PETUNJUK PENGGUNAAN

Panduan belajar ini disusun dan dipersiapkan sebagai alat bantu kegiatan setelah menonton film agar mempermudah pengajar untuk mengulas kajian film dengan lebih baik dan tepat sasaran. Seluruh diskusi dan kegiatan dapat dipakai/diganti/disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Persiapan untuk Pengajar

1. Tonton film secara utuh atau tonton semua klip yang tersedia di platform Vitamin.
 2. Baca keseluruhan panduan belajar.
 3. Tentukan subtema yang paling cocok untuk situasi dan kondisi kelas Anda. Panduan belajar ini bersifat usulan; Anda bebas mengikuti rekomendasi, membuat topik diskusi sendiri atau menyesuaikan subtema dan kegiatan.
 4. Anda bisa memilih satu atau lebih subtema/poin diskusi/kegiatan.
 5. Pelajari kata kunci dan bahan pendukung terkait.
 6. Siapkan alat dan bahan pendukung sebagaimana tertulis, termasuk klip film dan lembar kerja.
 7. Anda juga bisa memberi tugas kepada peserta didik untuk melakukan riset mengenai bahan pendukung subtema sebelum pertemuan dengan pemutaran film dimulai.
-

Tahapan Kegiatan

1. **Starter** adalah kegiatan tak wajib yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti serangkaian proses kegiatan belajar. Kegiatan ini bisa dimulai pada awal pembelajaran atau sebelumnya. Contoh starter:
 - a. Menugaskan kelas untuk mencari tahu informasi seputar **Kata Kunci** dan **Bahan Pendukung** sebelum pertemuan dengan pemutaran film.
 - b. Melempar **Kata Kunci** untuk tanya jawab kelas sebelum pemutaran film.
 - c. Tanya jawab kelas mengenai daerah asal film yang akan ditonton, menggunakan peta fisik/digital sebagai alat pendukung.
2. **Pemutaran film/klip** bisa disesuaikan dengan **Subtema** yang dipilih. Sebelum pemutaran, pengajar memberikan gambaran mengenai **Data Film**, termasuk **Sinopsis** dan isi klip (ada di **Daftar Klip**).
3. **Diskusi dan Aktivitas** dilakukan setelah semua klip dalam daftar putar yang sesuai selesai diputarkan. Apabila waktu pembelajaran tidak cukup, aktivitas bisa dialihkan menjadi pekerjaan rumah untuk dibahas pada pertemuan selanjutnya.

DAFTAR ISTILAH

Topik	Isi/tema film keseluruhan.
Rekomendasi	Target peserta didik yang direkomendasikan Vitamin untuk masing-masing subtema.
Daftar Klip	Daftar dan penjelasan singkat klip film yang tersedia di platform Vitamin, beserta subtema yang relevan.
Daftar Pembahasan	Daftar dan penjelasan singkat subtema yang tersedia dalam modul pembelajaran. Pengajar bisa menggunakan keseluruhan isi subtema pada modul ini, memilih salah satu subtema sesuai dengan topik ajar, mengadaptasi subtema yang ada, atau membuat modul sendiri sesuai kondisi kelas.
Subtema	Topik pembahasan berisikan rancangan pembelajaran. Pengajar disarankan membaca keseluruhan subtema agar memahami isi, bisa menyesuaikan dan mempersiapkan alat bantu yang sesuai.
Tujuan	Pengajar dapat berperan aktif sebagai fasilitator dalam semua materi yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran.
Kata Kunci	Inti pembahasan subtema.
Bahan pendukung	Materi yang dapat digunakan untuk mengarahkan wawasan peserta didik ke dalam subtema dengan lebih baik. Pengajar dapat menugaskan riset mengenai bahan pendukung sebagai pekerjaan rumah sebelum alokasi waktu pembahasan subtema.
Klip	Potongan film yang perlu dipersiapkan oleh fasilitator untuk pembahasan subtema terkait.
Starter	Kegiatan yang dilakukan sebelum pemutaran film, diskusi, dan/atau kegiatan berlangsung. Kegiatan bertujuan mengarahkan peserta didik untuk tertarik menonton, dan memperkenalkan latar belakang film serta kata kunci.
Lembar Diskusi	Konteks dan usulan pertanyaan yang bisa dilakukan untuk memperdalam pembahasan subtema. Pengajar dapat menyesuaikan diskusi dengan kondisi kelas masing-masing.
Lembar Kegiatan	Usulan kegiatan dalam kelas dan tugas yang bisa dilakukan untuk memperdalam pembahasan subtema. Pengajar dapat menyesuaikan aktivitas dengan kondisi kelas masing-masing.
Lembar Kerja	Lembar kerja untuk pendukung kegiatan/tugas dalam kelas.

DAFTAR KLIP

- 1. Adu Domba**

Cheng-Cheng berusaha untuk memprovokasi dan mengadu domba usaha Xiaofei dan Luo Lei mengkampanyekan kelebihan masing-masing.
Subtema 1: Memilah Strategi Kampanye
- 2. Bagi Kursi**

Cheng-Cheng, Xiaofei, dan Luo Lei melakukan strategi kedua untuk menarik perhatian dan dukungan kelas bagi masing-masing kandidat.
Subtema 1: Memilah Strategi Kampanye
- 3. Politik Uang**

Luo Lei membagi-bagikan uang untuk menarik hati teman sekelasnya agar dipilih kembali menjadi ketua kelas.
Subtema 1: Memilah Strategi Kampanye
- 4. Pidato dan Pemenang**

Masing-masing kandidat melakukan pidato terakhir untuk meyakinkan teman-teman sekelasnya dan Luo Lei kembali terpilih menjadi ketua kelas.
Subtema 1: Memilah Strategi Kampanye
- 5. Xiaofei & Cheng-Cheng**

Debat antara Xiaofei dan Cheng-Cheng.
Subtema 2: Memenangkan Debat
- 6. Cheng-Cheng & Luo Lei**

Debat antara Cheng-cheng dan Luo Lei.
Subtema 2: Memenangkan Debat

DAFTAR PEMBAHASAN

Subtema 1: Memilah Strategi Kampanye

Strategi, Kampanye

Klip (16 menit 15 detik)

1. Adu Domba (4 menit 18 detik)
2. Bagi Kursi (4 menit 30 detik)
3. Politik Uang (2 menit 42 detik)
4. Pidato dan Pemenang (5 menit 25 detik)

Kegiatan (90 Menit)

- Diskusi: Identifikasi Strategi dalam Film (30 menit)
 - Diskusi: Refleksi Urgensi Kampanye (30 menit)
 - Kegiatan Kelompok: Memilih Kandidat (40 menit)
-

Subtema 2: Memenangkan Debat

Menang, Debat

Klip (5 menit 29 detik)

5. Xiaofei & Cheng Cheng (2 menit 29 detik)
6. Cheng Cheng & Luo Lei (3 menit)

Kegiatan (90 Menit)

- Diskusi Kelompok: Debat antar Kelompok, Main Peran Debat (60 menit)
- Kegiatan Individu: Tata bahasa dalam debat (30 menit)

I. Memilah Strategi Kampanye



I. MEMILAH STRATEGI KAMPANYE

Tujuan

1. Mengidentifikasi strategi kampanye dan dampaknya pada proses pemilihan.
 2. Memahami urgensi kampanye dalam sistem pemerintahan yang demokratis.
 3. Menunjukkan bagaimana peserta didik dapat berpartisipasi dan kolaborasi dalam demokrasi.
 4. Mengenali peran eksternal yang berkontribusi dalam sebuah kampanye.
-

Kata Kunci

- **Strategi** adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus.
 - **Kampanye** adalah kegiatan yang dilaksanakan oleh organisasi politik atau calon yang bersaing memperebutkan kedudukan dalam parlemen dan sebagainya untuk mendapat dukungan massa pemilih dalam suatu pemungutan suara.
-

Acuan Literasi

Metode dan Undang-Undang Kampanye

<https://bintankab.bawaslu.go.id/metode-kampanye/>

Politik transaksional (pembagian kekuasaan, gratifikasi)

<http://lipi.go.id/berita/politik-transaksional-century/5406>

Politik adu domba

<https://sumbarprov.go.id/home/news/522-politik-adu-domba.html>

Klip (16 menit 15 detik)

1. Adu Domba (4 menit 18 detik)
2. Bagi Kursi (4 menit 30 detik)
3. Politik Uang (2 menit 42 detik)
4. Pidato dan Pemenang (5 menit 25 detik)

LEMBAR DISKUSI

Pemilu Ketua Kelas (15 menit)



Luo Lei, Cheng Cheng, dan Xiaofei berkompetisi dalam Pemilu Ketua Kelas. Kompetisi mulai memanas di antara Xiaofei, kandidat petahana, dengan Cheng Cheng yang ambisius. Cheng Cheng menggunakan taktik adu domba dan pembagian kekuasaan, sementara Luo Lei didorong oleh ayahnya untuk memberikan gratifikasi.

1. Siapakah yang mendorong Xiaofei diledek murid sekelas?
2. Sebagai penampil, bagaimanakah kamu menghadapi situasi penonton seperti ini?
3. Apakah tujuan Cheng Cheng meminta maaf terlebih dahulu? Apa dampaknya?
4. Apa saja strategi yang Cheng Cheng lakukan? Apakah strategi tersebut berhasil?
5. Apa pendapatmu mengenai keterlibatan orang tua Luo Lei?
6. Apa tujuan karyawisata dilakukan? Apakah tujuan tersebut tercapai?
7. Mengapa Cheng Cheng menekankan bahwa dia bukan diktator?
8. Apa tujuan Luo Lei mengakhiri pidato dengan memberikan hadiah?
9. Apa pendapatmu mengenai strategi kampanye dalam film-film ini?

LEMBAR DISKUSI

Peserta didik pasti pernah menemukan atau mengalami kampanye minimal sekali di sekitar tempat tinggalnya. Meskipun mereka tidak memilih, namun mereka bisa mengidentifikasi aktivitas kampanye yang ada, seperti melihat calon kandidat, membaca jargon-jargonnya, melihat tempat pemungutan suara, melihat keluarga memilih, melihat jari yang dicelupkan tinta sebagai tanda sudah memilih.

Setiap kampanye pasti memiliki dampak pada komunitas tertentu untuk menentukan pilihannya. Peserta didik yang belum bisa memilih minimal menyadari bahwa kampanye itu bertujuan untuk mempengaruhi seseorang dan kecenderungannya untuk mendukung sesuatu.

1. Pernahkah kamu menyaksikan suatu peristiwa kampanye?
Di manakah peristiwa ini terjadi?
2. Mengapa kandidat berkampanye sebelum pemilihan dilakukan?
3. Apa hal yang penting untuk kamu ketahui dari kandidat,
yang membuatmu ingin memilih mereka?

LEMBAR KEGIATAN

Memilih Kandidat (40 Menit)

Kampanye tokoh berdampak pada keputusan kita memilih seseorang. Setelah melihat strategi-strategi yang dilakukan Luo Lei, Cheng Cheng, dan Xiaofei, sejauh apakah kelas bisa menganalisis kandidat yang menurut mereka paling baik, dan apakah pendapat mereka sesuai dengan pendapat kelas di film *Please Vote for Me?*

Tujuan kegiatan

Mengidentifikasi strategi kampanye dan dampaknya pada proses pemilihan.

Persiapan

1. Tonton Klip 1-3
 2. Cetak **Lembar Kerja I**
 3. Siapkan Klip 4
-

Tahapan kegiatan

4. Peserta didik mengisi Lembar Kerja I.
5. Pengajar membagi peserta didik sesuai kandidat yang mereka pilih.
6. Peserta didik melakukan diskusi di dalam kelompok untuk menyimpulkan alasan mengapa mereka memilih kandidat tersebut.
7. Perwakilan kelompok mempresentasikan temuan kelompok di depan kelas.
8. Pengajar mencatat temuan kelompok berupa pro dan kontra setiap kandidat.
9. Berdasarkan catatan, kelas menebak kandidat mana yang menang.
10. Pengajar menayangkan Klip 4 kepada peserta didik.
11. Pengajar dan peserta didik mendiskusikan kesesuaian Klip 4 dengan tebakan kelas. Apa yang menyebabkan kandidat tersebut menang?
12. Pengajar membuat kesimpulan mengenai strategi kampanye, hak pemilih dan tanggung jawab kandidat terpilih.



Isilah tabel di bawah ini!

Nama Kandidat	Alasan memilih/tidak memilih
Xiaofei	
Cheng Cheng	
Luo Lei	