
Peningkatan Kompetensi Keterampilan Peserta Didik dengan Penerapan Strategi *Learning Community* melalui Model Pembelajaran Jigsaw pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII di SMPN 12 Padang

The Improvement of Skill Competence's Students with Implementation of Learning Community Strategy Through Jigsaw Learning Model on Human Digestive System Materials Class VIII in SMPN 12 Padang

Vina Septiani¹⁾, Syamsurizal²⁾, Rahmawati Darussyamsu³⁾

¹⁾Mahasiswa Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Padang

^{2), 3)}Dosen Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus Air Tawar, Padang, Sumatera Barat, Indonesia, 25131.

Telp.(0751)44375

Email: vina1septiani@gmail.com

ABSTRACT

This research purpose to see the effect of applying the learning community strategy through Jigsaw to skill competency in human digestion system class VIII. This research was based on the problem in this school that in fact, learning by group has not run as expected. There are students less active in group activities and low willingness to share with friends. This research is a experimental research with Non Randomized Control Group Posttest Only Design. The sample of this research choosed by used purposive sampling method. The result with $t_{calculate}$ is 2,71 and t_{table} is 1,67 with α 0,05. It showed that $t_{calculate} > t_{table}$, so it concluded that learning community strategy through Jigsaw learning model can improvement the achievement of the skill competence of students.

Keywords: *Learning community, Jigsaw, Skill*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan secara sengaja, teratur dan terencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Menurut Depdiknas (2003) "tujuan pendidikan nasional adalah mengarahkan berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta memiliki tanggung jawab". Demi mewujudkan dan merealisasikan tujuan pendidikan nasional tersebut, pemerintah membuat kebijakan-kebijakan untuk pembangunan pendidikan.

Salah satu prioritas kebijakan umum pembangunan pendidikan adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan, sehingga dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan, banyak cara yang bisa digunakan, salah satunya dengan memperbaharui kurikulum. Pengembangan kurikulum yang telah dilakukan oleh pemerintah telah sampai pada konsep Kurikulum 2013 yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Kurikulum 2013 dipercaya dapat meningkatkan peran aktif peserta didik dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) merupakan ciri pembelajaran Kurikulum 2013, yang menerapkan pendekatan saintifik, selalu melibatkan peserta didik dalam proses belajar, serta mengikuti prinsip kerja kelompok atau pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Sedangkan standar penilaian Kurikulum 2013 menggunakan penilaian autentik, yaitu mengukur semua kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan berdasarkan proses dan hasil (Kurniasih & Berlin, 2014:46).

SMPN 12 Padang adalah salah satu sekolah yang menerapkan Kurikulum 2013 untuk kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran kelompok sudah mulai terbiasa digunakan oleh guru-guru di SMPN 12 Padang tersebut, hal ini dibuktikan dari hasil wawancara formal dengan 40 orang peserta didik, serta dua orang guru mata pelajaran IPA pada tanggal 13 Juni 2017. Peserta didik maupun guru di SMPN 12 Padang mengatakan bahwa hampir setiap pembelajaran dilakukan dengan diskusi kelompok, kemudian dilanjutkan dengan presentasi di depan kelas.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas VIII pada tanggal 13 dan 20 Juli 2017, pembelajaran kelompok pada mata pelajaran IPA belum berjalan dengan baik, karena masih banyak ditemukan peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan kelompok. Hal ini tampak pada peran peserta didik yang masih rendah saat kegiatan diskusi berlangsung. Peserta didik cenderung membebankan tugas yang diberikan oleh guru, kepada anggota kelompoknya yang dianggap lebih pintar dan rajin darinya, sehingga keinginan untuk *sharing* dengan teman masih sangat rendah sekali. Selain itu, kegiatan tanya jawab juga masih sering didominasi oleh beberapa peserta didik, sehingga peserta didik yang lain lebih banyak diam dan tidak berani mengeluarkan pendapatnya sama sekali.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu diterapkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam kegiatan belajar, salah satunya dengan menerapkan strategi *learning community*. Aktivitas peserta didik tidak hanya dapat dilihat dari sikap selama proses pembelajaran berlangsung, namun juga dapat dilihat dari keterampilan peserta didik ketika melaksanakan kegiatan praktikum di laboratorium. Hal ini sesuai dengan pendapat Kunandar (2013:249-250) bahwa “hasil belajar kompetensi keterampilan sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kompetensi pengetahuan dan hasil belajar kompetensi sikap”.

Strategi *learning community* merupakan suatu strategi yang dapat menciptakan komunitas belajar di lingkungan sekolah, di dalamnya berlangsung proses belajar dan membelajarkan antara peserta didik dengan peserta didik, guru dengan peserta didik, guru dengan guru, guru dengan kepala sekolah, dan sekolah dengan masyarakat. Usaha yang dapat dilakukan untuk mendorong terbentuknya sebuah komunitas belajar yakni dengan menerapkan *lesson study*. Menurut Mulyana (2007) *lesson study* adalah salah satu model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan berlandaskan pada prinsip-prinsip kolegalitas dan *mutual learning* untuk membangun komunitas belajar. *Lesson study* memiliki banyak variasi, *Plan-Do-See* hanyalah salah satu bentuk *lesson study*. Selanjutnya berkembang menggunakan pembelajaran kolaboratif dan *learning community* (Hobri, 2016:12).

Strategi *learning community* dapat diwujudkan dengan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw. Jigsaw adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan pola kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal adalah kelompok awal peserta didik yang dibentuk dengan memperhatikan keragaman dan latar belakang. Sedangkan kelompok ahli, yaitu kelompok peserta didik yang terdiri dari anggota kelompok asal yang ditugaskan untuk mendalami topik tertentu.

Model pembelajaran Jigsaw memiliki beberapa kelebihan. Sesuai dengan yang diungkapkan Asmani (2016:121) bahwa model pembelajaran Jigsaw cocok diterapkan pada semua kelas atau tingkatan. Selain itu, dalam model ini setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan sesama anggota kelompoknya, sehingga memungkinkan masing-masing peserta didik yang tergabung dalam kelompok asal, akan menjadi seorang ahli dalam mengumpulkan informasi, konsep, dan kemampuan lainnya yang terkait dengan topik yang mereka pelajari. Pemikiran dasar dari model ini adalah memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berbagi dengan yang lain. Saling mengajar serta diajar oleh sesama peserta didik, merupakan bagian penting dalam proses belajar dan sosialisasi yang berkesinambungan, dengan begitu strategi *learning community* dapat diwujudkan.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran Jigsaw juga memiliki beberapa kekurangan. Sesuai dengan yang diungkapkan Majid (2013:184) bahwa kekurangan model pembelajaran Jigsaw adalah membutuhkan waktu yang lama. Maksud dari membutuhkan waktu yang lama di sini yaitu, guru harus menyediakan waktu kepada peserta didik untuk melakukan diskusi kelompok ahli dan asal.

Strategi *learning community* mengarah kepada pembelajaran bersama dalam mencapai tujuan akademik. Usaha dalam mewujudkan pembelajaran bersama tersebut diperlukan soal-soal yang dapat memotivasi peserta didik dalam mengerjakannya. Peserta didik bebas bertanya kepada siapa saja yang ditemui di lingkungan sekolah, dengan begitu akan terjadi proses saling mengajar dan diajar

antara yang tahu dengan yang belum tahu, sehingga pembelajaran bersama dapat benar-benar terwujud.

Berdasarkan hasil wawancara formal yang dilakukan pada tanggal 03 Agustus 2017, 82% peserta didik kelas IX mengungkapkan bahwa materi Sistem Pencernaan Manusia sulit dipahami. Kendala yang banyak diungkapkan peserta didik dalam mempelajari materi ini adalah banyaknya organ dan enzim pencernaan yang harus dipahami satu persatu. Sistem Pencernaan Manusia memiliki cakupan materi yang luas, sehingga cocok dibagi-bagi bahasannya untuk didiskusikan secara kelompok menggunakan model pembelajaran Jigsaw.

Melalui strategi *learning community* dan model pembelajaran Jigsaw diharapkan dapat mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami pokok bahasan Sistem Pencernaan Manusia dan mampu mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran, terutama dalam kegiatan praktikum. Peserta didik akan saling *sharing* satu sama lain mengenai hasil pengamatan yang dilakukan setiap kelompok ahli, sehingga nantinya akan terjalin kerjasama yang positif antar peserta didik.

Materi sistem pencernaan membutuhkan proses keterampilan yang dapat mendukung pemahaman peserta didik. Keterampilan dapat dilakukan dengan mengacu pada kompetensi keterampilan yang mengacu pada kompetensi dasar. Kompetensi keterampilan dijadikan sebagai implikasi dari tercapainya kompetensi pengetahuan dari peserta didik. Hasil belajar kompetensi keterampilan sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kompetensi pengetahuan dan hasil belajar kompetensi sikap (Kunandar, 2013:249-250). Kompetensi keterampilan dapat dinilai dengan beberapa cara seperti (1) *performance* atau kinerja, (2) produk, (3) proyek, (4) portofolio.

Berdasarkan hasil penelitian relevan yaitu Shinta dan Muchlis (2013) menunjukkan bahwa *learning community* dapat meningkatkan karakter tanggung jawab peserta didik. Selanjutnya penelitian dari Habibi (2016) diperoleh hasil bahwa penerapan metode *learning community* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk melihat “Peningkatan pencapaian kompetensi keterampilan peserta didik dengan penerapan strategi *learning community* melalui model Jigsaw pada materi sistem pencernaan manusia kelas VIII di SMPN 12 Padang”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Rancangan penelitian menggunakan model *Non-Randomized Control Group Posttest Only Design*. Desain penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian *Non-Randomized Control Group Posttest Only Design*

Kelas	Treatment	Posttest
<i>Experimental Group</i>	X	T2
<i>Control Group</i>	-	T2

Sumber: Lufri (2005)

Keterangan:

X = *Treatment* (perlakuan)

T2 = *Posttest* (tes akhir)

Pada kelas eksperimen dilakukan tahap-tahap pembelajaran: 1) Guru memberikan stimulus kepada peserta didik, 2) peserta didik diminta untuk duduk berkelompok pada kelompok ahli untuk bekerja sesuai bagian yang ditugaskan, 3) setelah bekerja dengan kelompok ahli, peserta didik kembali ke kelompok asal untuk membagikan informasi mengenai hasil kerjanya, 4) kelompok asal bersama-sama mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan pada LKPD, 5) pertanyaan yang dianggap susah oleh peserta didik, dibebaskan oleh guru untuk bertanya dengan komunitas sekolah seperti kakak senior dan guru bidang studi yang lain, 6) setelah pertanyaan telah terjawab semua, guru menunjuk secara acak kelompok yang akan tampil presentasi ke depan, 7) setelah selesai presentasi oleh kelompok yang tampil maka dilanjutkan oleh kegiatan tanya jawab.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober s.d. November 2017 di SMPN 12 Padang. Penelitian dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan. Tiga kali pertemuan untuk teori, dua kali pertemuan untuk praktikum, dan satu kali pertemuan untuk *posttest*. Namun, data yang akan diambil dalam penelitian ini hanya berupa nilai keterampilan peserta didik saat melakukan kegiatan praktikum saja.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII¹ sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 33 orang dan peserta didik kelas VIII⁷ dengan jumlah 31 orang sebagai kelas kontrol pada Semester Juli-Desember 2017.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 12 Padang yang terdaftar pada tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah delapan kelas. Sampel penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana pemilihan sampel ini didasarkan pada pertimbangan berupa nilai rata-rata peserta didik yang hampir sama.

Instrumen penilaian keterampilan yang digunakan dikembangkan dari Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah tahun 2015 tentang Panduan Penilaian. Agar mendapatkan penilaian yang berkualitas, maka dilakukan validasi rubrik penilaian kegiatan praktikum oleh ibu Rahmawati, D., M.Pd., selaku dosen yang mengampu mata kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran Bologi.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data yang didapatkan berupa penilaian keterampilan pada kegiatan praktikum, selanjutnya akan dilakukan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil pengolahan data dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rata-rata Nilai, Standar Deviasi, dan Varians Kelas Sampel

Kelas	N	\bar{X}	S	S ²
Eksperimen	33	86,73	5,35	28,62
Kontrol	31	81,74	9,57	91,58

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Kelas Sampel

Kelas	N	α	L ₀	L _t	Keterangan
Eksperimen	33	0,05	0,13	0,15435	Normal
Kontrol	31	0,05	0,13	1,55438	Normal

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data

Kelas	N	α	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
Eksperimen	33	0,05	0,31	1,84	Homogen
Kontrol	31	0,05			

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Kelas Sampel	t _{hitung}	t _{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	2,71	1,67	Hipotesis diterima
Kontrol			

B. Pembahasan

Kompetensi ranah keterampilan juga salah satu pendukung dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan yang diungkapkan Sudaryono (2012:47) bahwa “hasil belajar keterampilan merupakan kelanjutan dari hasil belajar pengetahuan (memahami sesuatu) dan hasil belajar sikap (kecenderungan untuk berperilaku)”. Kompetensi ranah keterampilan dapat diukur dengan beberapa instrumen. Instrumen yang peneliti gunakan adalah lembar observasi dengan skala tertentu. Pada penelitian ini, terdapat empat kriteria yang dinilai yaitu persiapan, pelaksanaan, hasil, dan laporan. Setiap kriteria tersebut terdiri dari beberapa indikator yang dikembangkan dari Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah tahun 2015 tentang Panduan Penilaian. Praktikum ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pada materi uji bahan makanan dan penyelidikan tentang pencernaan mekanis dan kimiawi. Penilaian keterampilan dilakukan oleh observer sebanyak dua orang pada kelas eksperimen dan dua orang pada kelas kontrol.

Berdasarkan analisis data diketahui bahwa peserta didik kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menerapkan strategi *learning community* melalui model pembelajaran Jigsaw memiliki persentase aspek keterampilan lebih tinggi dengan nilai rata-rata 86,73, dibandingkan peserta didik kelas kontrol dengan model pembelajaran kelompok biasa dengan nilai rata-rata 81,74.

Hasil uji normalitas dan homogenitas data, diketahui bahwa kedua kelas sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, sehingga pengujian hipotesis dilakukan dengan uji t. Hasil uji t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis kerja (H1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak, sehingga diketahui bahwa terdapat pengaruh positif yang berarti dengan penerapan strategi *learning community* melalui model pembelajaran Jigsaw terhadap kompetensi keterampilan peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII di SMPN 12 Padang.

Berdasarkan hasil pengamatan observer menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dengan penerapan strategi *learning community* melalui model pembelajaran Jigsaw memiliki kemampuan keterampilan yang lebih baik, dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran kelompok biasa. Penerapan strategi dan model pembelajaran ini sangat membantu proses pembelajaran, karena menciptakan suasana kelas dimana di dalamnya peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui kelompok ahli dan asal. Melalui kelompok belajar seperti inilah, peserta didik dapat bertukar berbagai pengalaman dan pengetahuan dengan rekan sekelompoknya maupun antar kelompok, sehingga terjadi pertukaran informasi dari satu peserta didik ke peserta didik lainnya.

Hobri (2016) mengatakan bahwa “dalam pembelajaran, yang terpenting adalah bukan kerja kelompok tetapi apa yang mereka kerjakan dan bagaimana respon mereka dalam kelompok, peserta didik merasa nyaman dan mencurahkan penuh perhatiannya pada pelajaran, dan juga peserta didik dapat belajar berinteraksi melalui media/benda. Kemampuan interaksi sosial berkembang terlebih dahulu, barulah kemudian kemampuan akademis masing-masing anak berkembang”.

Adapun kendala yang peneliti alami diawal penelitian adalah ketidakpahaman peserta didik pada model pembelajaran Jigsaw, membuat waktu belajar menjadi tersita, karena memang pada dasarnya peserta didik belum pernah mengenal model pembelajaran ini sebelumnya. Keluhan peserta didik dipertemuan awal adalah, mereka masih sering bertukar-tukar antara kelompok ahli dan asal, bahkan mereka tidak bisa mengingat siapa saja anggota kelompoknya dikelompok asal dan kelompok ahli. Namun kendala ini dapat teratasi, untuk pertemuan kedua dan seterusnya peserta didik sudah mulai terbiasa dengan model yang digunakan.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kompetensi keterampilan peserta didik dengan penerapan strategi *learning community* melalui model pembelajaran Jigsaw pada materi sistem pencernaan manusia kelas VIII di SMPN 12 Padang. Oleh sebab itu, peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Guru dapat menerapkan strategi *learning community* melalui model pembelajaran Jigsaw dalam proses pembelajaran IPA.
2. Peneliti lain dapat mengoptimalkan penerapan model pembelajaran Jigsaw, sehingga kendala yang dialami sekarang tidak terulang kembali.

REFERENSI

- Asmani, Jamal Ma'mur. 2016. *Tips Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2015. *Panduan Penilaian untuk Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Habibi, Fauzan. 2016. Penerapan Metode *Learning Community* (Masyarakat Belajar) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 2 Golong Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi Tidak Diterbitkan*. Mataram: FKIP Universitas Mataram.
- Hobri. 2016. *Lesson Study for Learning Community : Review Hasil Short Term on Lesson Study V di Jepang*. *Prosiding Semnasdik*. Pamekasan: FKIP Universitas Madura.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Kurniasih, Imas & Berlin Sani. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Lufri. 2005. *Metodologi Penelitian*. Padang: Universitas Negeri Padang Press.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Slamet. 2007. *Lesson Study*. Kuningan: LPMP-Jawa Barat.
- Shinta, Claudia Niken & Muchlis. 2013. *The Implementation of Learning Community Strategy Through STAD Type of Cooperative Learning in*

Hydrolysis Matter to Train Student Responsibility in Class of XI IPA 3 SMA Negeri 1 Manyar Gresik. Unesa Journal of Chemical Education, 2 (2), 127-131.

Sudaryono. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Tangerang: Graha Ilmu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ini peneliti sampaikan kepada Bapak dosen pembimbing yaitu Bapak Dr. Syamsurizal, M. Biomed. dan Ibu dosen pembimbing yaitu Ibu Rahmawati, D., M.Pd. Tidak lupa pula peneliti ucapkan terima kasih kepada observer yang telah bersedia membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.

LAMPIRAN

Instrumen Penilaian Kompetensi Keterampilan

Kelas/Semester :

Hari/Tanggal :

No	Nama Peserta Didik	Skor Indikator Penilaian Keterampilan				Total Skor	Ket
		Persiapan	Pelaksanaan	Hasil	Laporan		
1							
2							
3							
dst							

A. Rubrik Penilaian

Kriteria	Skor	Indikator
Persiapan (Skor maks=3)	3	Pemilihan alat dan bahan tepat
	2	Pemilihan alat atau bahan tepat
	1	Pemilihan alat dan bahan tidak tepat
	0	Tidak menyiapkan alat dan atau bahan
Pelaksanaan (Skor maks=7)	3	Merangkai alat tepat dan rapi
	2	Merangkai alat tepat atau rapi
	1	Merangkai alat tidak tepat dan tidak rapi
	0	Tidak membuat rangkaian alat
	2	Langkah kerja dan waktu pelaksanaan tepat
	1	Langkah kerja atau waktu pelaksanaan tepat
	0	Langkah kerja dan waktu pelaksanaan tidak tepat
	2	Memperhatikan keselamatan kerja dan kebersihan
	1	Memperhatikan keselamatan kerja atau kebersihan
	0	Tidak memperhatikan keselamatan kerja dan kebersihan

Hasil (Skor maks=6)	3	Mencatat dan mengolah data dengan tepat
	2	Mencatat atau mengolah data dengan tepat
	1	Mencatat dan mengolah data tidak tepat
	0	Tidak mencatat dan mengolah data
	3	Simpulan tepat
	2	Simpulan kurang tepat
	1	Simpulan tidak tepat
	0	Tidak membuat kesimpulan
Laporan (Skor maks=3)	3	Sistematika sesuai dengan kaidah penulisan dan isi laporan benar
	2	Sistematika sesuai dengan kaidah penulisan atau isi laporan benar
	1	Sistematika tidak sesuai dengan kaidah penulisan dan isi laporan tidak benar
	0	Tidak membuat laporan

B. Penilaian

$$\frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

(Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 2015: 24-25)