

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Siak Hulu Sub Materi : Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial/Proses-proses yang Asosiatif
 Mata Pelajaran : IPS Alokasi waktu : 2x40 Menit
 Kelas/Semester : VII/Ganjil

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.2 Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.	IPK Pendukung 3.2.1 Menguraikan proses-proses yang asosiatif 3.2.2 Menentukan jenis-jenis interaksi sosial asosiatif 3.2.3 Menentukan contoh proses interaksi asosiatif dalam kehidupan masyarakat IPK Kunci 3.2.4 Menganalisis proses interaksi sosial asosiatif dalam kehidupan ekonomi, sosial dan budaya IPK Penguasaan 3.2.6 Menemukan proses interaksi sosial asosiatif dalam kehidupan kebangsaan
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.	4.2.1 Membuat kesimpulan diskusi kelompok proses interaksi asosiatif dalam aplikasi Kine Master 4.2.2 Menyajikan hasil analisis diskusi kelompok tentang bentuk interaksi sosial asosiatif

A. TUJUAN PEMBELAJARAN : Melalui pendekatan Saintifik dengan model *Discovery Learning* dan *Picture And Picture*, peserta didik dapat menganalisis proses interaksi sosial asosiatif dalam kehidupan ekonomi, sosial dan budaya dan menyajikan hasil analisis dengan tepat dan percaya diri serta bersyukur nikmat Allah SWT

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)

Guru bersama peserta didik saling memberi dan menjawab salam, berdoa, menyapa dengan bertanya kesiapan diri dan kenyamanan untuk pembelajaran daring, kemudian memeriksa kehadiran peserta didik dengan mengisi list daftar hadir di WhatsApp Group kelas, sebagai apersepsi mengingatkan kembali materi prasyarat **interaksi sosial** dan memberi motivasi dengan menyanyikan lagu **Garuda Pancasila** (PPK) (Berbasis Neuroscience). Guru menyampaikan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan sekaligus membagi peserta didik dalam kelompok kecil beranggotakan 3-4 orang di WhatsApp Group (Mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi /ICT)

Sintak

2. Kegiatan Inti

Pemberian rangsangan (stimulus) (10 Menit)	Diberikan gambar dan nomor kepada semua anggota kelompok melalui WhatsApp group, setiap kelompok memasang gambar dan nomor yang sesuai menjadi urutan yang logis, dengan memberi alasan, siapa kelompok tercepat memasang gambar dan mengshare alasan di WhatsApp group akan diberi reward. Selanjutnya diminta mengamati video tentang proses interaksi asosiatif dengan menggunakan aplikasi KineMaster yang dikirimkan ke WAgrou (Mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi /ICT)
Pertanyaan/ Identifikasi masalah (Problem Statemen) (5 Menit)	Untuk membuka cakrawala pengetahuan peserta didik diminta untuk menanggapi video yang telah ditayangkan. Guru bersama peserta didik mengajukan beberapa pertanyaan untuk dipilih dan dipecahkan oleh peserta didik. Misalnya Apakah usaha yang dilakukan warga masyarakat didaerah mu dalam contoh bentuk interaksi sosial yang bersifat asosiatif yang bisa membuat masyarakat tetap di rumah pada masa COVID-19? (critical thinking)/ (Berorientasi HOTS)
Pengumpulan data (Data Collection) (10 Menit)	Agar lebih memahami materi ini, selanjutnya silahkan klik link https://blog.ruangguru.com/bentuk-interaksi-sosial-asosiatif-kerja-sama-asimilasi-dan-akulturasi kerjakan LKPD sebagai aktivitas kelompok yang dikirim ke WhatsApp Group, kemudian mereka saling diskusi di WhatsApp group mengenai pertanyaan yang ada di LKPD. Setiap kelompok menyelesaikan masalah yang disajikan dalam LKPD dari berbagai sumber informasi di buku siswa halaman 89-91, dari bahan ajar di link yang dibagikan dalam membangun minat baca sebagai kegiatan literasi (Literasi digital) (Critical thinking, PPK)
Pengolahan data (Data Processing) (10 Menit)	Mengolah informasi dengan menganalisis proses interaksi sosial asosiatif dalam kehidupan ekonomi, sosial dari berbagai sumber yang relevan untuk menemukan jawaban sementara beserta bukti dari masalah yang akan dipecahkan. Hasil analisisnya dirumuskan dalam kesimpulan sementara yang disampaikan oleh setiap anggota kelompok untuk didiskusikan kembali melalui WhatsApp group kelompok masing-masing untuk mendapat kesepakatan kelompok (4C)
Pembuktian (25 Menit)	Kesimpulan sementara diperiksa atau dibuktikan kembali dengan hasil pengolahan data dan berkonsultasi dengan guru di WA. Selanjutnya berkreasi menuliskan hasil kesimpulan diskusi dalam aplikasi KineMaster (Critical thinking ,creativity, PPK) Perwakilan kelompok menyajikan hasil kesimpulan yang telah dibuat melalui Zoom Meeting, kelompok lain memberikan tanggapan dan sanggahan, melalui juri kelompok serta membuat catatan poin-poin penting.
Menarik kesimpulan (Generalization) (5 Menit)	Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan dari permasalahan yang sudah dibahas Guru memberikan apresiasi terhadap hasil presentasi peserta didik

3. Kegiatan penutup (10 Menit)

Peserta didik bersama-sama guru merefleksi kegiatan pembelajaran, menyampaikan pesan moral, diingatkan untuk membaca materi pada pertemuan berikutnya, selanjutnya memberikan kuis 5 soal pilihan ganda di Aplikasi PustakaQ. Kemudian menutup dengan berdoa bersama dan salam serta ucapan terima kasih untuk pembelajaran yang telah dilakukan. (religius)

C. PENILAIAN : 1). Penilaian Sikap: Keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran daring dan ketepatan waktu dalam memberikan dan mengumpulkan tugas yang diberikan. 2). Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis 3). Penilaian Keterampilan: Unjuk kerja dan hasil produk membuat kesimpulan diskusi dengan aplikasi KineMaster

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 1 Siak Hulu

Drs. JASIR, M.Pd
NIP. 19680202 199703 1 003

Kubang Jaya, 16 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran IPS

LULUK INDRAWATI, S.Pd
NIGUD. 6100170



LAMPIRAN 1 BAHAN AJAR



KOMPETENSI DASAR

3. 2 Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan
- 4.2 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui pendekatan kontekstual dengan model Discovery Learning, peserta didik dapat menganalisis proses interaksi sosial asosiatif dalam kehidupan ekonomi, sosial dan budaya dan menyajikan hasil analisis dengan tepat dan percaya diri serta mensyukuri nikmat Allah SWT

PROSES-PROSES YANG ASSOSIATIF

IPK 3.2.1 Menguraikan proses-proses yang asosiatif

Seiring dengan jumlah kasus Virus Corona yang semakin bertambah, setiap wilayah memiliki cara yang unik agar masyarakatnya tetap berada dirumah. Tujuannya, untuk memutuskan rantai penyebaran virus tersebut Seperti di salah satu desa Purworejo, masyarakat setempat berupaya mengurangi mobilitas warga dengan menggunakan pocong jadi-jadian. Para pocong ditugas kan untuk berpatroli di tempat yang sering dilewati warga yang masih suka keluar rumah. Ada juga beberapa pocong yang sengaja di tempatkan di beberapa portal, agar warga *nggak* bisa lewat gara-gara takut. Hal ini bertujuan untuk menakut-nakuti warga lainnya yang masih suka keluar rumah saat malam hari untuk sekadar *nongkrong*.

*Nah,
kamu tau
nggak nih
Bentuk
interaksi
sosial
didalam
masyarakat*

Interaksi sosial yang bersifat asosiatif karena mengarah pada persatuan atau kegiatan-kegiatan yang bersifat baik

Dari usaha yang dilakukan warga di salah satu desa Purworejo ini termasuk dalam contoh bentuk interaksi sosial yang bersifat asosiatif, sekarang kita akan membahas satu persatu.

Proses-proses yang Asosiatif, proses ini terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang melakukan interaksi sosial yang mengarah kepada satuan pandangan atau proses yang terjadi pada bentuk interaksi sosial dan mengarah pada persatuan, kesatuan, dan dapat meningkatkan solidanitas sosial antar individu atau kelompok. Yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat. <https://dosen sosiologi.com/asosiatif-disosiatif-pengertian-dan-bentuknya-lengkap/#:~:text=Pengertian%20Asosiatif,ada%20di%20dalam%20kehidupan%20bermasyarakat.>

IPK 3.2.2 Menentukan jenis-jenis interaksi sosial asosiatif

Jenis-jenis interaksi sosial asosiatif



A. Kerja Sama

Kerjasama atau cooperation adalah suatu usaha bersama antara perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

B. AKOMODASI

Menurut Soerjono Soekanto, sebagai suatu proses, akomodasi berarti sebagai usaha manusia untuk meredakan atau menghindari konflik dalam rangka mencapai kestabilan dengan untuk dapat mengurangi dan menyelesaikan konflik antarindividu atau kelompok masyarakat sebagai akibat adanya perbedaan paham sehingga diharapkan akan timbul kerja sama diantara individu yang sedang konflik tersebut. <https://www.dosenpendidikan.co.id/akomodasi-adalah/>

C. ASIMILASI

Asimilasi adalah proses sosial yang timbul bila ada golongan-golongan manusia dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda-beda yang saling bergaul langsung secara intensif untuk waktu yang lama sehingga kebudayaan-kebudayaan golongan-golongan tadi masing-masing berubah sifatnya yang khas, dan unsur-unsurnya masing-masing berubah menjadi unsur-unsur kebudayaan campuran. <https://www.gurupendidikan.co.id/asimilasi-adalah/>

D. AKULTURASI

Akulturasi adalah suatu proses sosial yang timbul manakala suatu kelompok manusia dengan kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur dari suatu kebudayaan asing. Kebudayaan asing itu lambat laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaannya sendiri tanpa menyebabkan hilangnya unsur kebudayaan kelompok itu sendiri. <https://id.wikipedia.org/wiki/Akulturasi>

IPK 3.2.3 Menentukan contoh proses interaksi asosiatif dalam kehidupan masyarakat

Contoh yang dapat dikemukakan dalam proses asosiatif adalah mengenai adanya koalisi antara [fungsi lembaga politik](#), khususnya Parati Politik di Indonesia yang sering malakukan koalisi untuk mencapai tujuan, baik koalisi yang terjadi dalam Pemilihan Presiden, Pemilihan Gubernur, Pemilihan Walikota, ataupun Pemilihan Anggota Dewan. <https://blog.ruangguru.com/bentuk-interaksi-sosial-asosiatif-kerja-sama-asimilasi-dan-akulturasi>

IPK 3.2.4 Menganalisis proses interaksi sosial asosiatif dalam kehidupan ekonomi, sosial dan budaya

Kunjungi link <https://blog.ruangguru.com/bentuk-interaksi-sosial-asosiatif-kerja-sama-asimilasi-dan-akulturasi>, Nah dengan mempelajari materi ini kalian bisa menganalisis proses interaksi sosial asosiatif dalam kehidupan ekonomi, sosial dan budaya.

Materi Pengayaan :

Dari semua bentuk diatas akan lebih baik jika diberikan contoh nyata yang terjadi di lingkungan sekitar kita dalam kehidupan kebangsaan agar gambaran mengenai interaksi asosiatif menjadi lebih jelas. Berikut ini adalah contoh dari interaksi asosiatif yang terjadi di lingkungan sekitar kita dalam kehidupan kebangsaan. Cobalah untuk mengidentifikasi contoh kasus berikut ini satu persatu untuk menemukan proses interaksi sosial asosiatif dalam kehidupan kebangsaan yang mana agar kemampuan anda dalam mengidentifikasi interaksi sosial yang terjadi di sekitar anda dalam kehidupan kebangsaan semakin diasah.

Contoh interaksi asosiatif:

1. CEO dari jasa transportasi online yang sedang marak di era teknologi ini menjadi [contoh modernisasi dalam masyarakat](#), ia berunding dengan dinas perhubungan mengenai tempat mereka dalam beroperasi dan jalan keluar bagi supir angkutan konvensional yang protes dengan kehadiran transportasi online.
2. Masalah negara berkembang yaitu pertumbuhan dalam bidang ekonominya yang tidak bisa berkembang jika hanya fokus di negeri sendiri. Untuk itu terwujud beberapa program kerjasama antara negara berkembang yang satu dengan yang lainnya.

Referensi :

Buku Guru dan Buku Siswa kelas VII. SMP/MTs *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia* 2016 (halaman 89-91)

<https://dosensosiologi.com/asosiatif-disosiatif-pengertian-dan-bentuknya-lengkap/#:~:text=Pengertian%20Asosiatif,ada%20di%20dalam%20kehidupan%20bermasyarakat.>

<https://blog.ruangguru.com/bentuk-interaksi-sosial-asosiatif-kerja-sama-asimilasi-dan-akultura>

LAMPIRAN 2 LKPD

MATAPELAJARAN : IPS	IKP	Kelas VII /Ganjil
---------------------	-----	-------------------

SUB MATERI : PROSES-PROSES YANG ASOSIATIF

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Siak Hulu	Waktu : 35 Menit	IPK
--	------------------	------------

Kelas	:	VII - ____
Kelompok	:	_____
Anggota Kelompok	:	_____
1.		_____
2.		_____
3.		_____
4.		_____
5.		_____
6.		_____

KOMPETENSI DASAR

3. 2 Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan

4..2 Menyajikan hasil analisis tentang

- 3.2.1 Menguraikan proses-proses yang asosiatif
- 3.2.2 Menentukan jenis-jenis interaksi sosial asosiatif
- 3.2.3 Menentukan contoh proses interaksi asosiatif dalam kehidupan masyarakat
- 3.2.4 Menganalisis proses interaksi sosial asosiatif dalam kehidupan ekonomi, sosial dan budaya
- 4.2.1 Membuat kesimpulan diskusi kelompok proses interaksi asosiatif dalam aplikasi Kine Master
- 4.2.2 Menyajikan hasil analisis diskusi kelompok tentang bentuk interaksi sosial asosiatif

A. LANGKAH-LANGKAH KERJA :

Aktivitas Kelompok

1. Amati gambar dibawah ini dengan teliti.
 - a. Diskusikan dengan memasangkan gambar dan nama yang sesuai menjadi urutan yang logis, beri alasan/dasar pemikiran dari urutan gambar tersebut, siapa kelompok tercepat memasangkan gambar dan mengshare alasan di WhatsApp group akan diberi reword!



Seiring dengan jumlah kasus Virus Corona yang semakin bertambah, setiap wilayah memiliki cara yang unik agar masyarakatnya tetap berada dirumah. Tujuannya, untuk memutuskan rantai penyebaran virus tersebut. Salah satu usaha masyarakat setempat berupaya mengurangi interaksi warga di luar rumah dengan menggunakan angsa, tak ada yang lebih menakutkan lagi dibanding angsa yang siap menyosor kita. Hewan ini bisa menjadi andalan untuk membuat orang malas keluar rumah. <https://mojok.co/terminal/biar-nggak-ada-lagi-orang-ngeyel-keluar-rumah/>

- b. Dari teks diatas, termasuk jenis interaksi sosial asosiatif apakah yang dilakukan masyarakat tersebut, kemukakan alasannya?
- c. Analisislah proses-proses interaksi sosial asosiatif dalam kehidupan ekonomi, sosial dan budaya yang terjadi dimasyarakat tersebut!

2. Tuangkan hasil diskusimu dalam Aplikasi KineMaster yang dikirim ke via Wagroup!
3. Sajikan hasil diskusi dengan **percaya diri** melalui Zoom, kelompok lain memberikan tanggapan dan sanggahan!
4. Tuliskan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran sebagai kesimpulan bersama di WA group.
5. Guru memberikan apresiasi ndan memberikan umpan balik dengan kuiz 5 soal pilihan ganda di aplikasi PustakaQ sebagai **penilaian individu**

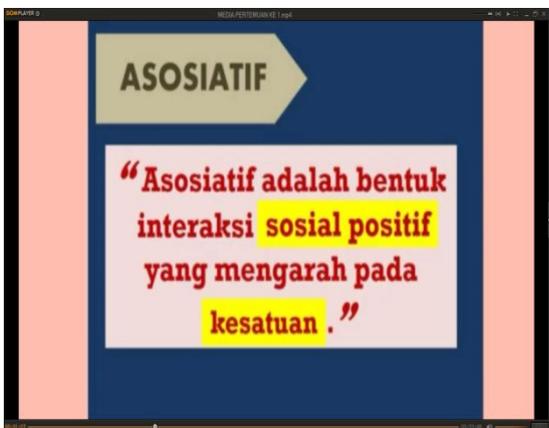
B. TEKNIK PENILAIAN: a. Penilaian Sikap/observasi b. Pengetahuan/Tes Tertulis c. Keterampilan/Kinerja

NILAI	SISWA /KELOMPOK	GURU MAPEL IPS
	<u>LULUK INDRAWATI, S.Pd</u> NIGUD. 61001709

LAMPIRAN 3 MEDIA PEMBELAJARAN



- ### TUJUAN PEMBELAJARAN
- 3.2.1 Menguraikan proses-proses yang asosiatif
 - 3.2.2 Menentukan jenis-jenis interaksi sosial asosiatif
 - 3.2.3 Menentukan contoh proses interaksi asosiatif dalam kehidupan masyarakat
 - 3.2.4 Menganalisis proses interaksi sosial asosiatif dalam kehidupan ekonomi, sosial dan budaya
 - 4.2.1 Membuat kesimpulan diskusi kelompok proses interaksi asosiatif dalam aplikasi Kine Master
 - 4.2.2 Menyajikan hasil analisis diskusi kelompok tentang bentuk interaksi sosial asosiatif









LAMPIRAN 4 EVALUASI

A. Penilaian Sikap

Jurnal Perkembangan Sikap (Spiritual dan Sosial) Pembelajaran Daring

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Siak Hulu
Kelas/Semester : VII/Ganjil
Tahun pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 2x40 Menit (Selama proses pembelajaran berlangsung 1 pertemuan)

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Ttd	Tindak Lanjut
1.						
2.						

B. Penilaian Pengetahuan

INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN

- Petunjuk Umum
 - Instrumen penilaian pengetahuan ini berbentuk soal pilihan ganda di tulis pada link <https://smpn1-siakhulu.sch.id/lib/admin/index.php>
 - Soal ini dikerjakan oleh peserta didik di Aplikasi PustakaQ KODE SOAL : "71A625"
- Petunjuk Pengisian
 - Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar.

SUB MATERI : PROSES-PROSES YANG ASOSIATIF

WAKTU : 5 Menit

SOAL



- Pernyataan berikut ini menunjukkan ilustrasi yang tepat mengenai gambar diatas adalah
 - pelaksanaan persidangan membentuk proses sosial asosiatif
 - pelaksanaan persidangan membentuk komunikasi personal
 - pelaksanaan persidangan membentuk perbedaan-perbedaan dalam kehidupan masyarakat
 - pelaksanaan persidangan membentuk komunikasi langsung untuk membahas permasalahan pribadi
- Gambar berikut (Perdamaian antara RI dan GAM) merupakan jenis interaksi sosial asosiatif berbentuk....



- akulturasi
 - kerjasama
 - asimilasi
 - akomodasi
- Perhatikan contoh interaksi sosial dalam masyarakat berikut ini!
 - Penjual dan pembeli dipasar tradisional melakukan transaksi
 - Guru bersama siswa melakukan proses belajar dikelas
 - Dua kesebelasan bermain sportif untuk merebutkan gelar juara
 - Seorang penjahat tertangkap basah dan dihakimi oleh masaBerdasarkan pernyataan tersebut yang termasuk interaksi sosial asosiatif adalah
 - 1) dan 2)
 - 1) dan 3)
 - 2) dan 3)
 - 3) dan 4)
 - Aspirasi para pekerja yang berbeda-beda hendaknya ditanggapi melalui diskusi agar tidak merugikan salah satu pihak. Dewan direksi perusahaan sepakat membentuk forum komunikasi dengan para pekerja untuk menanggapi aspirasi dan keinginan para pekerja tersebut, sehingga masing-masing mengurangi tuntutananya. Proses sosial asosiatif tersebut berbentuk...
 - ajudikasi
 - coercion
 - kompromi
 - konsiliasi
 - Perhatikan gambar dibawah ini!



- Penukaran pesawat dengan produk beras yang dilakukan pemerintah Indonesia dengan melakukan kebijakan demi mendapatkan beras. Apalagi, stok beras saat itu tidak mencapai target mengingat musim kemarau panjang yang melanda Indonesia. Proses sosial asosiatif tersebut berbentuk...
- bargaining
 - joint venture
 - cooptation
 - koalisi

Pedoman Penskoran Soal Pilihan Ganda

No. Soal	Kunci Jawaban	Skor
1.	Jawaban: A	20
2.	Jawaban: D	20
3.	Jawaban: A	20
4.	Jawaban: C	20
5.	Jawaban: A	20
Total Skor Maksimum		100

C. Penilaian Keterampilan

1. Teknik Penilaian : Penilaian Kinerja (proses dan produk)
2. Instrumen Penilaian dan Pedoman Penskoran
 - a. Kinerja proses

LEMBAR OBSERVASI KINERJA PRESENTASI

Mata pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : VII/Ganjil
 Waktu : **15 Menit**

Nama Siswa	Aspek Penilaian												
	Kemampuan Bertanya				Kemampuan menjawab/ Berargumentasi				Memberi masukan/Saran				
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	

Keterangan: Diisi dengan tanda ceklist
 Kategori Penilaian:
 4 = sangat baik, 3 = baik,
 2 = cukup, 1 = kurang
 Nilai = (Jumlah Skor :3) x 100

Rubrik Kinerja Proses

No	Aspek	Penskoran			
		1	2	3	4
1.	Kemampuan Bertanya				
2.	Kemampuan Menjawab/Argumentasi				
3.	Kemampuan memberi masukan				

- b. Kinerja produk melalui **WhatsApp**
 Waktu : **15 Menit**

Penilaian Kinerja Produk Membuat Kesimpulan diskusi dalam Aplikasi KineMaster

Nama Peserta didik	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
	Melakukan persiapan membuat kesimpulan diskusi dalam aplikasi KineMaster				
	Melakukan proses membuat kesimpulan diskusi dalam aplikasi KineMaster				
Jumlah					
Skor maksimum					

Kategorikan penilaian:
 4 = sangat baik,
 3 = baik,
 2 = cukup,
 1 = kurang
 Nilai = (Jumlah Skor :2) x 100

Rubrik Kinerja Produk Membuat Kesimpulan diskusi dalam Aplikasi KineMaster

No	Aspek	Rubrik
1.	Melakukan persiapan aplikasi KineMaster untuk membuat kesimpulan diskusi	4 = Selalu menyiapkan aplikasi KineMaster yang diperlukan 3 = Sering menyiapkan aplikasi KineMaster yang diperlukan 2 = Kadang-kadang menyiapkan aplikasi KineMaster yang diperlukan 1 = Tidak pernah menyiapkan aplikasi KineMaster yang diperlukan
2.	Melakukan proses membuat kesimpulan diskusi dalam aplikasi KineMaster	4 = Selalu melakukan kerja proses membuat kesimpulan diskusi dalam aplikasi KineMaster dengan tepat 3 = Sering melakukan kerja proses membuat kesimpulan diskusi dalam aplikasi KineMaster dengan tepat 2 = Kadang-kadang melakukan kerja proses membuat kesimpulan diskusi dalam aplikasi KineMaster dengan tepat 1 = Tidak pernah melakukan kerja proses membuat kesimpulan diskusi dalam aplikasi KineMaster dengan tepat