

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Kelas / Fase	: XII / F
Materi Pokok	: Pelopor Pemilih Pemula dalam Demokrasi
Alokasi Waktu	: 8 x 45 Menit (4 Pertemuan)
Model Pembelajaran	: Inquiry
Kurikulum	: Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)

### I. INFORMASI UMUM

#### A. IDENTITAS SEKOLAH

1. Nama Sekolah : SMA (Nama Sekolah Anda)
2. Tahun Pelajaran : 2026/2027
3. Penyusun : (Nama Guru)

#### B. ALOKASI WAKTU

8 x 45 menit (4 Pertemuan)

### II. PROFIL PELAJAR PANCASILA

#### A. DIMENSI PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. BERIMAN, BERTWAQ KEPADA TUHAN YME, DAN BERAKHLAK MULIA: Peserta didik menunjukkan perilaku yang bertanggung jawab dalam berpartisipasi dalam kehidupan berdemokrasi.
2. BERNALAR KRITIS: Peserta didik mampu menganalisis informasi secara objektif, membangun argumen yang logis, dan membuat keputusan yang bertanggung jawab sebagai pemilih pemula.
3. MANDIRI: Peserta didik memiliki inisiatif dan tanggung jawab dalam mencari informasi dan memahami isu-isu demokrasi secara mandiri.
4. BERGOTONG ROYONG: Peserta didik mampu bekerja sama dan berkolaborasi dalam kelompok untuk menganalisis dan menyusun solusi terkait peran pemilih pemula.
5. KREATIF: Peserta didik mampu menghasilkan gagasan-gagasan inovatif terkait strategi menjadi pelopor pemilih pemula yang cerdas.

#### B. KOMPONEN INTI

##### 1. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu menganalisis secara komprehensif peran dan signifikansi pemilih pemula sebagai pelopor dalam mewujudkan demokrasi yang berkualitas, serta merumuskan strategi partisipasi aktif yang bertanggung jawab.

## 2. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran dengan model Inquiry dan pendekatan Deep Learning, peserta didik diharapkan mampu:

- a. Mengidentifikasi karakteristik demografi dan psikologi pemilih pemula serta tantangan partisipasinya dalam sistem demokrasi Indonesia.
- b. Menganalisis urgensi dan dampak partisipasi pemilih pemula terhadap keberlangsungan dan kualitas demokrasi.
- c. Menguraikan berbagai peran yang dapat dimainkan oleh pemilih pemula sebagai agen perubahan dan pelopor dalam proses demokrasi.
- d. Membandingkan berbagai strategi efektif untuk mengedukasi dan menggerakkan pemilih pemula agar menjadi partisipan yang cerdas dan kritis.
- e. Merumuskan proyek aksi nyata atau kampanye edukasi yang inovatif sebagai bentuk implementasi peran pelopor pemilih pemula di lingkungan sekitar.

## 3. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik akan memahami bahwa partisipasi politik, khususnya bagi pemilih pemula, bukanlah sekadar hak, melainkan tanggung jawab moral dan intelektual untuk membentuk masa depan bangsa. Mereka akan menyadari bahwa menjadi "pelopor" berarti tidak hanya sekadar memilih, tetapi juga aktif menganalisis, mengadvokasi, dan mengedukasi diri serta lingkungan untuk menciptakan iklim demokrasi yang lebih sehat dan berintegritas. Pemahaman ini akan mendorong mereka untuk tidak pasif, melainkan menjadi subjek yang proaktif dalam menentukan arah demokrasi Indonesia.

## 4. PERTANYAN PEMANTIK

- a. Mengapa suara pemilih pemula, yang mungkin sering dianggap remeh, justru sangat krusial dalam menentukan arah bangsa?
- b. Bagaimana kita bisa memastikan bahwa pemilih pemula tidak hanya ikut-ikutan, tetapi benar-benar menjadi "pelopor" yang cerdas dan kritis dalam pesta demokrasi?
- c. Apa saja hambatan terbesar yang dihadapi pemilih pemula dalam berpartisipasi aktif dan bagaimana cara mengatasinya?
- d. Jika Anda adalah seorang pemilih pemula, peran konkret apa yang akan Anda ambil untuk memastikan suara Anda bukan hanya dihitung, tetapi juga didengar dan membawa perubahan?

## 5. PERSIAPAN PEMBELAJARAN

- a. Menyiapkan materi ajar dalam bentuk modul, artikel berita terkini, infografis, atau video dokumenter terkait pemilu dan pemilih pemula.
- b. Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mendorong analisis kritis dan proyek berbasis masalah.

- c. Mempersiapkan rubrik asesmen untuk kinerja dan presentasi proyek.
- d. Menyiapkan alat dan bahan pendukung seperti proyektor, papan tulis, spidol, kertas plano, dan alat tulis.
- e. Mengatur tata letak kelas untuk mendukung diskusi kelompok dan presentasi.

### III. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### A. PERTEMUAN 1 (2 x 45 menit)

##### TOPIK: Urgensi Pemilih Pemula dalam Demokrasi dan Tantangannya

#### 1. KEGIATAN PENDAHULUAN (15 menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan memeriksa kehadiran peserta didik.
- b. Guru melakukan apersepsi dengan menampilkan beberapa gambar atau klip video singkat tentang antusiasme pemilih dalam pemilu atau kondisi politik terkini, kemudian bertanya: "Apa yang terlintas di benak kalian saat melihat tayangan ini? Mengapa partisipasi masyarakat dalam pemilu itu penting?"
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ini dan pemahaman bermakna yang akan dicapai, serta keterkaitannya dengan Profil Pelajar Pancasila.
- d. Guru mengajukan pertanyaan pemantik awal untuk memicu rasa ingin tahu peserta didik: "Menurut kalian, seberapa besar peran pemilih pemula dalam menentukan masa depan demokrasi kita?"

#### 2. KEGIATAN INTI (60 menit)

- a. Fase ENGAGE (Keterlibatan)
  - ✓ Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil (4-5 orang).
  - ✓ Setiap kelompok diminta untuk merumuskan definisi "pemilih pemula" menurut pandangan mereka dan mendiskusikan ekspektasi serta kekhawatiran yang mungkin mereka rasakan sebagai calon pemilih.
  - ✓ Guru memfasilitasi diskusi singkat antar kelompok untuk berbagi pandangan awal.
- b. Fase EXPLORE (Eksplorasi)
  - ✓ Guru menyediakan berbagai sumber informasi (artikel berita, infografis statistik pemilu, hasil survei opini publik terkait pemilih muda) tentang karakteristik pemilih pemula di Indonesia dan tingkat partisipasinya dalam pemilu sebelumnya.
  - ✓ Setiap kelompok diberikan LKPD 1 yang berisi panduan untuk:
    1. Mengidentifikasi ciri-ciri khas pemilih pemula (usia, tingkat pendidikan, akses informasi).

2. Menganalisis data partisipasi pemilih pemula dalam beberapa pemilihan umum terakhir.
  3. Merumuskan potensi dan tantangan yang dihadapi pemilih pemula dalam berpartisipasi secara cerdas.
- ✓ Peserta didik secara berkelompok membaca, mencatat, dan mendiskusikan temuan-temuan dari sumber yang disediakan.
  - ✓ Guru berkeliling membimbing, memfasilitasi, dan memastikan setiap kelompok aktif dalam proses eksplorasi.

### 3. KEGIATAN PENUTUP (15 menit)

- a. Setiap kelompok mempresentasikan secara singkat hasil diskusinya mengenai temuan karakteristik, potensi, dan tantangan pemilih pemula.
- b. Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan poin-poin penting dari diskusi, menghubungkannya dengan urgensi peran pemilih pemula.
- c. Guru memberikan tugas mandiri untuk mencari berita atau opini tentang peran pemilih muda di negara lain sebagai perbandingan.
- d. Guru menutup pertemuan dengan doa dan salam.

## B. PERTEMUAN 2 (2 x 45 menit)

### TOPIK: Peran Aktif Pemilih Pemula sebagai Pelopor dalam Demokrasi

#### 1. KEGIATAN PENDAHULUAN (15 menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan memeriksa kehadiran peserta didik.
- b. Guru mengulas kembali materi sebelumnya tentang karakteristik dan tantangan pemilih pemula.
- c. Guru meminta beberapa peserta didik untuk membagikan hasil temuan tugas mandiri mereka tentang peran pemilih muda di negara lain, sebagai jembatan untuk masuk ke materi inti.
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ini.

#### 2. KEGIATAN INTI (60 menit)

- a. Fase EXPLORE (lanjutan)
  - ✓ Guru menampilkan studi kasus singkat (teks atau video) tentang beberapa contoh individu atau kelompok pemilih muda yang berhasil menjadi "pelopor" dalam isu-isu sosial atau politik di Indonesia. Contoh bisa berupa aktivis muda, pembuat petisi online, atau relawan kampanye edukasi politik.
  - ✓ Peserta didik dalam kelompok menganalisis studi kasus tersebut menggunakan LKPD 2, dengan fokus pada:
    1. Mengidentifikasi jenis-jenis peran aktif yang dimainkan oleh pemilih muda dalam studi kasus.

2. Menganalisis dampak atau perubahan yang dihasilkan dari peran aktif tersebut.
  3. Menemukan faktor-faktor kunci keberhasilan mereka.
- b. Fase EXPLAIN (Penjelasan)
- Setiap kelompok diminta untuk merumuskan dan menjelaskan berbagai bentuk peran aktif yang dapat dimainkan oleh pemilih pemula dalam demokrasi (misalnya: sebagai pemilih cerdas, pengawas pemilu, agen edukasi, pegiat isu, atau inovator digital untuk partisipasi politik).
- Peserta didik mendiskusikan mengapa peran-peran tersebut penting dan bagaimana setiap peran berkontribusi pada kualitas demokrasi.

### 3. KEGIATAN PENUTUP (15 menit)

- a. Setiap kelompok mempresentasikan rumusan peran aktif pemilih pemula yang telah mereka diskusikan.
- b. Guru memberikan umpan balik dan penguatan, menegaskan bahwa menjadi "pelopor" bukan hanya tentang memilih, tetapi juga tentang proaktivitas dan kepemimpinan dalam konteks partisipasi politik.
- c. Guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk mulai memikirkan sebuah isu demokrasi lokal atau nasional yang relevan dengan pemilih pemula, yang ingin mereka jadikan fokus proyek pada pertemuan berikutnya.
- d. Guru menutup pertemuan dengan doa dan salam.

### PERTEMUAN 3 (2 x 45 menit)

TOPIK: Merumuskan Strategi Menjadi Pelopor Pemilih Pemula yang Cerdas dan Bertanggung Jawab

### 4. KEGIATAN PENDAHULUAN (15 menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan memeriksa kehadiran peserta didik.
- b. Guru mengulas kembali peran-peran aktif pemilih pemula yang telah dibahas sebelumnya.
- c. Guru meminta setiap kelompok untuk secara singkat menyampaikan isu demokrasi yang telah mereka pilih sebagai fokus proyek.
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ini: merumuskan strategi konkrit.

### 5. KEGIATAN INTI (60 menit)

Fase ELABORATE (Pengembangan)

Guru memberikan LKPD 3 yang berfokus pada perumusan strategi.

LKPD ini meminta kelompok untuk:

- a. Menganalisis isu yang telah dipilih secara lebih mendalam (akar masalah, dampaknya pada pemilih pemula).
- b. Mengidentifikasi target audiens untuk strategi mereka (sesama pemilih pemula, masyarakat umum, pembuat kebijakan).
- c. Merancang minimal dua strategi atau program aksi nyata yang inovatif dan relevan untuk mengatasi isu tersebut, dengan menempatkan pemilih pemula sebagai pelopor. Strategi ini harus mencakup aspek edukasi, advokasi, atau mobilisasi.
- d. Mempertimbangkan sumber daya (waktu, tenaga, informasi) dan potensi hambatan dalam implementasi strategi.
- e. Peserta didik dalam kelompok merancang strategi mereka, melakukan brainstorming, dan saling memberikan masukan. Guru bertindak sebagai fasilitator dan mentor, memberikan panduan dan pertanyaan pendorong agar strategi yang dirumuskan mendalam dan realistis.
- f. Guru mendorong penggunaan berbagai media atau platform (media sosial, kampanye offline, diskusi publik, infografis) sebagai bagian dari strategi mereka.

Fase EXPLAIN (lanjutan)

Setiap kelompok mempresentasikan rancangan strategi atau proyek aksi nyata mereka. Kelompok lain memberikan umpan balik konstruktif dan pertanyaan untuk memperkaya ide.

## 6. KEGIATAN PENUTUP (15 menit)

- a. Guru memfasilitasi sesi tanya jawab dan diskusi singkat untuk menyaring ide-ide terbaik dan memberikan saran perbaikan.
- b. Guru memberikan penugasan kepada setiap kelompok untuk menyempurnakan rancangan proyek aksi nyata mereka dan mempersiapkan presentasi final untuk pertemuan berikutnya. Guru menekankan pentingnya kreativitas dan detail dalam perencanaan proyek.
- c. Guru menutup pertemuan dengan doa dan salam.

## PERTEMUAN 4 (2 x 45 menit)

TOPIK: Presentasi Proyek Aksi Nyata dan Refleksi Peran Pelopor Pemilih Pemula

### 1. KEGIATAN PENDAHULUAN (15 menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan memeriksa kehadiran peserta didik.
- b. Guru mengingatkan kembali tujuan proyek akhir dan kriteria penilaian.
- c. Guru memotivasi peserta didik untuk memberikan yang terbaik dalam presentasi proyek mereka.

## 2. KEGIATAN INTI (60 menit)

### Fase ELABORATE (lanjutan)

- a. Setiap kelompok mempresentasikan proyek aksi nyata atau kampanye edukasi mereka secara komprehensif. Presentasi dapat menggunakan poster digital, slide presentasi, infografis, atau role play singkat.
- b. Fokus presentasi adalah: latar belakang masalah, tujuan proyek, target audiens, deskripsi strategi/aktivitas, hasil yang diharapkan, serta bagaimana proyek ini menjadikan pemilih pemula sebagai pelopor.
- c. Setelah setiap presentasi, peserta didik lain dan guru diberi kesempatan untuk bertanya, memberikan umpan balik konstruktif, dan mengapresiasi kerja kelompok.

### Fase EVALUATE (Evaluasi)

- a. Guru dan peserta didik bersama-sama mengevaluasi setiap proyek berdasarkan rubrik asesmen yang telah disiapkan.
- b. Guru mendorong peserta didik untuk merefleksikan proses belajar mereka selama unit ini: "Apa yang paling berkesan dari pembelajaran ini?", "Bagaimana pemahaman kalian tentang pemilih pemula dan demokrasi berubah?", "Apa yang akan kalian lakukan secara konkret setelah ini?".

## 3. KEGIATAN PENUTUP (15 menit)

- a. Guru memberikan penguatan umum tentang pentingnya peran pemilih pemula sebagai pelopor dan harapan agar peserta didik dapat mengaplikasikan pemahaman ini dalam kehidupan nyata.
- b. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh kelompok atas partisipasi aktif dan ide-ide kreatif mereka.
- c. Guru menyimpulkan seluruh rangkaian pembelajaran tentang "Pelopor Pemilih Pemula dalam Demokrasi".
- d. Guru menutup pertemuan dengan doa dan salam.

## C. ASESMEN

### 1. ASESMEN DIAGNOSTIK

Dilakukan pada awal pertemuan pertama melalui pertanyaan lisan atau kuesioner singkat untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik tentang pemilu, demokrasi, dan pemilih pemula, serta pandangan mereka tentang partisipasi politik.

Contoh pertanyaan:

- a. Apa yang Anda ketahui tentang pemilu?
- b. Menurut Anda, siapa yang disebut "pemilih pemula"?
- c. Seberapa penting partisipasi Anda sebagai pemilih pemula dalam demokrasi?

## 2. ASESMEN FORMATIF

Dilakukan selama proses pembelajaran untuk memantau pemahaman dan kemajuan peserta didik.

- a. **OBSERVASI:** Penilaian keaktifan peserta didik dalam diskusi kelompok, kerja sama, dan kemampuan mengajukan pertanyaan atau argumen.
- b. **PENILAIAN DIRI DAN ANTAR TEMAN:** Digunakan untuk menilai kontribusi anggota kelompok dalam LKPD dan proyek.
- c. **UMPAN BALIK GURU:** Memberikan masukan langsung selama pengerjaan LKPD dan perumusan strategi proyek.
- d. **HASIL DISKUSI DAN LKPD:** Penilaian terhadap kemampuan menganalisis informasi, merumuskan ide, dan menjelaskan konsep.

## 3. ASESMEN SUMATIF

Dilakukan pada akhir unit pembelajaran untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan.

- a. **PRESENTASI PROYEK AKSI NYATA KELOMPOK:** Menilai kemampuan peserta didik dalam menganalisis isu, merumuskan strategi inovatif, dan mengkomunikasikan ide secara efektif. Rubrik akan mencakup aspek:
  - ✓ Kedalaman analisis isu (relevansi, akar masalah).
  - ✓ Kreativitas dan inovasi strategi/program.
  - ✓ Kejelasan dan kelengkapan perencanaan.
  - ✓ Kemampuan presentasi dan argumentasi.
  - ✓ Relevansi dengan peran "pelopor pemilih pemula".
- b. **REFLEKSI INDIVIDU:** Peserta didik menulis refleksi pribadi mengenai pemahaman mereka, perubahan pandangan, serta komitmen untuk berpartisipasi sebagai pemilih pemula yang cerdas.

## D. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### 1. PENGAYAAN

Bagi peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran dengan sangat baik, guru dapat memberikan tugas tambahan seperti membuat esai opini tentang "Masa Depan Partisipasi Pemilih Pemula di Era Digital", atau melakukan wawancara singkat dengan tokoh masyarakat/anggota KPU setempat untuk mendalami isu terkait. Mendorong mereka menjadi mentor bagi teman sejawat dalam diskusi atau proyek kelompok.

### 2. REMEDIAL

Bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran, guru akan memberikan bimbingan individual atau kelompok kecil. Memberikan materi tambahan dengan format yang berbeda (misalnya infografis yang lebih sederhana, video edukasi interaktif) dan LKPD yang lebih terstruktur dengan panduan langkah demi langkah.

Mengadakan sesi diskusi ulang atau penjelasan ulang pada konsep-konsep kunci yang belum dipahami.

## E. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

### 1. REFLEKSI PESERTA DIDIK

- a. Bagian mana dari materi "Pelopor Pemilih Pemula dalam Demokrasi" yang paling menarik perhatian saya? Mengapa?
- b. Konsep atau keterampilan apa yang paling sulit saya pahami atau kuasai? Bagaimana saya mengatasinya?
- c. Apa perubahan sikap atau pandangan yang terjadi pada diri saya setelah mempelajari materi ini?
- d. Apa rencana konkret saya untuk berpartisipasi sebagai pemilih pemula yang cerdas dan bertanggung jawab di masa depan?
- e. Apa yang akan saya lakukan untuk mengajak teman-teman saya menjadi pelopor pemilih pemula?

### 2. REFLEKSI GURU

- a. Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran? Jika tidak, apa penyebabnya dan bagaimana cara mengatasinya pada pertemuan berikutnya?
- b. Apakah tujuan pembelajaran tercapai sepenuhnya? Apakah ada tujuan yang belum tercapai dan memerlukan perbaikan strategi?
- c. Apakah model pembelajaran Inquiry dan pendekatan Deep Learning berjalan efektif dalam memicu analisis kritis peserta didik?
- d. Materi atau aktivitas mana yang paling efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik?
- e. Apa yang perlu saya tingkatkan atau ubah dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran selanjutnya?

## IV. LAMPIRAN

### A. MATERI AJAR

(Terlampir: Modul singkat yang berisi definisi pemilih pemula, karakteristik demografi dan psikologi, urgensi partisipasi dalam demokrasi, studi kasus peran aktif pemilih muda, dan kerangka strategi partisipasi. Dapat juga berupa tautan artikel, video, infografis dari sumber kredibel seperti KPU, Bawaslu, LIPI/BRIN, atau lembaga riset.)

### B. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

(Terlampir: LKPD 1, LKPD 2, dan LKPD 3 yang dirancang untuk memandu kegiatan eksplorasi, analisis studi kasus, dan perumusan strategi proyek, sesuai dengan tahapan model Inquiry.)

### C. CONTOH LKPD 1: ANALISIS PEMILIH PEMULA DAN TANTANGANNYA

Tujuan: Peserta didik mampu mengidentifikasi karakteristik dan tantangan pemilih pemula.

Instruksi:

1. Baca dan pahami artikel atau infografis yang diberikan oleh guru tentang pemilih pemula.
2. Diskusikan dalam kelompok Anda:
  - a. Apa saja karakteristik utama pemilih pemula di Indonesia (misalnya, rentang usia, akses informasi, isu yang diminati)?
  - b. Berdasarkan data yang ada, seberapa besar tingkat partisipasi pemilih pemula dalam pemilu sebelumnya? Apa yang bisa Anda simpulkan dari data tersebut?
  - c. Identifikasi minimal 3 tantangan utama yang dihadapi pemilih pemula dalam berpartisipasi secara cerdas dan kritis (misalnya: hoaks, apatisme, kurangnya informasi).
  - d. Menurut kelompok Anda, mengapa penting bagi pemilih pemula untuk memahami isu-isu demokrasi dan berpartisipasi aktif?
3. Tuliskan hasil diskusi Anda di lembar ini.

#### D. RUBRIK ASESMEN PROYEK AKSI NYATA

(Terlampir: Rubrik penilaian yang komprehensif untuk proyek kelompok, mencakup kriteria seperti kedalaman analisis, inovasi solusi, relevansi dengan isu, kualitas presentasi, dan kerja sama tim.)

CONTOH RUBRIK ASESMEN PROYEK AKSI NYATA

Nama Kelompok:

Kelas:

Tanggal:

ASPEK PENILAIAN

1. KEDALAMAN ANALISIS ISU (Bobot: 30%)
2. Skor 4: Analisis isu sangat mendalam, mengidentifikasi akar masalah, dampak pada pemilih pemula, dan relevansi dengan konteks demokrasi.
3. Skor 3: Analisis isu cukup mendalam, mengidentifikasi masalah dan dampaknya, namun kurang eksplorasi akar masalah.
4. Skor 2: Analisis isu kurang mendalam, hanya permukaan masalah, kurang relevan.
5. Skor 1: Analisis isu sangat minim atau tidak relevan.

KREATIVITAS DAN INOVASI STRATEGI (Bobot: 30%)

1. Skor 4: Strategi sangat inovatif, relevan, berpotensi besar menciptakan perubahan, dan mencerminkan peran pelopor.
2. Skor 3: Strategi cukup inovatif dan relevan, potensi perubahan baik.
3. Skor 2: Strategi kurang inovatif, cenderung umum, potensi perubahan minim.
4. Skor 1: Strategi tidak jelas atau tidak ada inovasi.

KEJELASAN DAN KELENGKAPAN PERENCANAAN (Bobot: 20%)

1. Skor 4: Perencanaan sangat jelas, lengkap (target, aktivitas, media, sumber daya, hambatan), dan logis.

2. Skor 3: Perencanaan cukup jelas dan lengkap, ada beberapa detail yang kurang.
3. Skor 2: Perencanaan kurang jelas, banyak detail yang hilang.
4. Skor 1: Perencanaan tidak jelas atau tidak terstruktur.

**KUALITAS PRESENTASI DAN ARGUMENTASI (Bobot: 20%)**

1. Skor 4: Presentasi sangat menarik, jelas, runut, menggunakan media efektif, dan mampu berargumentasi dengan kuat.
2. Skor 3: Presentasi cukup menarik, jelas, dan mampu berargumentasi.
3. Skor 2: Presentasi kurang menarik, kurang jelas, atau argumentasi lemah.
4. Skor 1: Presentasi tidak efektif atau tidak ada.

**TOTAL SKOR: / 100**

(Catatan: Lampiran materi ajar, LKPD, dan rubrik asesmen perlu dibuat terpisah secara detail sesuai isi RPP ini.)