



SMK NEGERI 3 TUBAN



BUKU PETUNJUK TEKNIS ECONOVISION

Dian Pradugawati, M. Pd., Gr



DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	2
C. Sasaran	2
D. Landasan Hukum	2
 BAB II DESAIN PEMBELAJARAN.....	 3
A. Identitas Pembelajaran	3
B. Alur Pembelajaran ECONOVISION	3
C. Capaian Pembelajaran.....	4
D. Karakteristik Pembelajaran ECONOVISION.....	4
E. Sarana.....	4
 BAB III LANGKAH-LANGKAH PELAKSANAAN ECONOVISION.....	 5
A. Orientasi Masalah	5
B. Observasi Lapangan.....	5
C. Analisis Data.....	6
D. Perancangan Kampanye.....	6
E. Produksi Video.....	6
F. Presentasi Lisan	7
G. Refleksi	7
 BAB IV PANDUAN TEKNIS PELAKSANAAN	 8
A. Persiapan dan Orientasi Masalah	8
B. Observasi Lapangan.....	10
C. Analisis Data.....	11
D. Perancangan Kampanye.....	12
E. Produksi Video.....	12
F. Presentasi Lisan	13
G. Refleksi	13

BAB V PENILAIAN	14
A. Penilaian Sikap.....	14
B. Penilaian Pengetahuan	14
C. Penilaian Keterampilan.....	14
D. Penilaian Proses	15
E. Penilaian Refleksi	15

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Inovasi ini berangkat dari permasalahan siswa yang cenderung mengalami kesulitan fokus pada saat jam pelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa salah satu penyebab fenomena ini adalah penggunaan perangkat digital secara berlebihan (Rahmawati et al., 2025; Hastuti & Yulianto, 2026). Beberapa siswa menunjukkan perilaku negatif seperti mengantuk bahkan tertidur di kelas. Siswa kembali terjaga dan bersemangat saat jam istirahat, sebab mereka ingin segera bermain bersama secara daring. Penurunan fokus belajar berkorelasi erat dengan penurunan kemampuan belajar dan pencapaian akademis siswa.

Secara lebih luas, permasalahan ini diperkuat melalui pernyataan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah RI, Prof. Dr. Abdul Mu'ti, *learning loss* dirasakan secara serius di Indonesia. *Learning loss* merupakan kondisi siswa yang mengalami penurunan motivasi, kemampuan belajar dan pencapaian akademis. Hal ini ditengarai akibat pembelajaran yang sempat vakum dan atau dilakukan secara daring selama masa pandemi. Selama masa pandemi, siswa dipaksa akrab dengan perangkat digital mereka tanpa kontrol yang cukup dari orang tua. Hal ini menyebabkan siswa rentan terpapar oleh *game online*, media sosial atau aplikasi lainnya. Kemunculan *digital distraction* dipicu oleh berbagai notifikasi dari *game online*, media sosial dan aktivitas digital lain yang tidak terkait dengan pembelajaran. *Digital distraction* ini sangat berpotensi mengganggu perhatian dan memori kerja siswa selama tugas pembelajaran (Lalahi et al., 2025; Perez-Juarez et al., 2023).

Diperlukan inovasi pembelajaran yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan ini. Inovasi pembelajaran **ECONOVISION** (*Empowering Economic Awareness through Video Campaign Project*) membantu siswa untuk lebih fokus di kelas. Melalui proyek pembuatan video kampanye, siswa diberikan kesempatan untuk menghasilkan karya terbaik sesuai dengan minat dan keahlian mereka dalam mengoperasikan perangkat digital. Secara lebih jauh, siswa juga didorong untuk berpikir kritis, kreatif dan memiliki kemampuan literasi digital yang baik untuk dapat menghasilkan video kampanye yang berkualitas. Inovasi pembelajaran **ECONOVISION** juga selaras dengan implementasi Asta Cita Presiden dan Wakil Presiden Republik Indonesia, khususnya dalam upaya membangun sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing sesuai kebutuhan abad-21.

B. Tujuan

Tujuan dari inovasi pembelajaran **ECONOVISION** adalah:

- ✓ Meningkatkan pemahaman konsep ekonomi;
- ✓ Melatih kemampuan berpikir kritis;
- ✓ Meningkatkan kreativitas;
- ✓ Membangun kepedulian terhadap kesejahteraan sosial;
- ✓ Menghasilkan karya digital yang bermanfaat bagi masyarakat.

C. Sasaran

Inovasi pembelajaran **ECONOVISION** dapat diterapkan pada mata pelajaran Projek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Projek IPAS) di kelas X. Inovasi ini membantu siswa pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk lebih fokus dan aktif dalam pembelajaran. Siswa akan dibimbing untuk menyelesaikan projek video kampanye melalui berbagai tahap penerapan inovasi pembelajaran **ECONOVISION** secara berkelompok.

D. Landasan Hukum

ECONOVISION dilaksanakan dengan berdasar pada regulasi pendidikan nasional, antara lain:

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, Bab V Standar Kompetensi Lulusan pada Jenjang Pendidikan Menengah.

BAB II

DESAIN PEMBELAJARAN

A. Identitas Pembelajaran

Materi yang diusung dalam inovasi pembelajaran **ECONOVISION** adalah Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan Sosial. Pada bab Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan Sosial terdiri dari beberapa topik, antara lain: Kebutuhan dan Kelangkaan; Tindakan, Motif, dan Prinsip Ekonomi; Tindakan Ekonomi; Pelaku Ekonomi; Permintaan, Penawaran, Harga, dan Pasar; Inflasi; Lembaga Keuangan; Uang; Pengelolaan Keuangan; Hak dan Kewajiban dalam Jasa Keuangan; dan Kesejahteraan Sosial.

Model *Project based Learning (PjBL)* dipilih untuk menerapkan inovasi **ECONOVISION** dengan pendekatan *deep learning*. Proyek akhir dari inovasi pembelajaran ini berupa video kampanye yang dapat diunggah di YouTube, TikTok, Instagram, dan atau Google Drive. Pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok, dengan anggota yang terdiri dari 4-5 orang siswa. Berbagai metode dilakukan dalam menerapkan inovasi **ECONOVISION**, diantaranya: Observasi; Diskusi; Investigasi; Presentasi; dan Refleksi.

B. Alur Pembelajaran ECONOVISION

Beberapa langkah perlu dipersiapkan sebelum memulai inovasi pembelajaran **ECONOVISION**. Langkah-langkah tersebut antara lain: Orientasi Masalah, Observasi Lapangan, Analisis Data, Perancangan Kampanye, Produksi Video, Presentasi Lisan, Refleksi dan Publikasi. Berikut diagram untuk menggambarkan alur pembelajaran **ECONOVISION**.



C. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase E, murid mampu menjelaskan fenomena secara ilmiah, menyusun penyelidikan ilmiah dan merefleksikan data dan bukti-bukti secara ilmiah tentang Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan Sosial.

D. Karakteristik Pembelajaran ECONOVISION

- Berpusat pada peserta didik.
- Berbasis masalah nyata.
- Menggunakan teknologi digital.
- Menghasilkan produk autentik.
- Mengintegrasikan asesmen proses dan hasil.

E. Sarana

- | | |
|--------------|--------------------|
| • Laptop | • Google Drive |
| • Smartphone | • Internet |
| • Canva | • LKPD |
| • CapCut | • Rubrik Penilaian |

BAB III

LANGKAH-LANGKAH PELAKSANAAN ECONOVISION

A. Orientasi Masalah

Tahap orientasi masalah dapat membantu siswa agar lebih mudah untuk mengenali berbagai permasalahan ekonomi yang muncul di tengah masyarakat. Pada tahap ini, siswa juga belajar untuk berpikir kritis. Tahap orientasi masalah ini dilaksanakan dalam 2 JP.

Kegiatan Guru

- Menampilkan fenomena ekonomi
- Memberikan pertanyaan pemantik
- Menjelaskan proyek

Kegiatan Peserta Didik

- Mengidentifikasi masalah
- Berdiskusi
- Menentukan topik

Output

- Topik proyek

B. Observasi Lapangan

Tahap observasi lapangan memberikan kesempatan pada siswa untuk mengumpulkan data-data dan bukti nyata di lapangan. Observasi dapat dilaksanakan dengan berbagai metode, seperti wawancara dan dokumentasi. Tahap observasi lapangan dapat dilaksanakan dalam 4 JP.

Kegiatan Guru

- Membimbing observasi

Kegiatan Peserta didik

- Wawancara
- Observasi UMKM
- Dokumentasi

Output

- Data lapangan

C. Analisis Data

Tahap analisis data memberikan kesempatan pada siswa untuk mengolah data-data dan bukti nyata yang telah diperoleh dari kegiatan observasi lapangan. Pelaksanaan analisis memerlukan waktu selama 4 JP.

Kegiatan Guru

- Mengarahkan analisis data.

Kegiatan Peserta didik

- Mengolah data
- Menarik kesimpulan

Output

- Laporan analisis

D. Perancangan Kampanye

Pada tahap perancangan kampanye ini siswa dapat berkreasi untuk menulis naskah dan mendesain *storyboard*. Proses perancangan ini membutuhkan waktu sebanyak 4 JP.

Kegiatan Guru

- Memberikan contoh naskah.

Kegiatan Peserta didik

- Menulis naskah
- Mendesain storyboard

Output

- *Storyboard*

E. Produksi Video

Tahap produksi video merupakan salah satu tahap yang paling digemari oleh siswa, karena imajinasi mereka dapat diekspresikan dengan maksimal. Tahap ini diselesaikan dalam 6 JP.

Kegiatan Guru

- Membimbing editing.

Kegiatan Peserta didik

- *Shooting*

- *Editing*
- Menambahkan *subtitle*

Output

- Video kampanye

F. Presentasi Lisan

Melalui tahap presentasi, siswa belajar untuk mengkomunikasikan ide-ide mereka secara lisan sebelum video kampanye diunggah. Tahap presentasi ini memerlukan waktu 4 JP.

Kegiatan Guru

- Memfasilitasi presentasi.

Kegiatan Peserta didik

- Presentasi
- Tanya jawab

Output

- Presentasi ilmiah

G. Refleksi

Pada tahap ini masing-masing kelompok akan memperoleh saran dan umpan balik baik dari guru maupun sesama siswa untuk dijadikan pelajaran. Tahap ini membutuhkan 2 JP.

Kegiatan Guru

- Memberikan umpan balik.

Kegiatan Peserta didik

- Menulis refleksi.

Output

- Jurnal refleksi

BAB IV

PANDUAN TEKNIS PELAKSANAAN

A. Persiapan dan Orientasi Masalah

Sebelum melaksanakan pembelajaran **ECONOVISION** di sekolah, guru perlu mempersiapkan beberapa perangkat, diantaranya:

- ✓ modul;
- ✓ LKPD **ECONOVISION**;
- ✓ video atau gambar fenomena ekonomi;
- ✓ artikel atau berita yang relevan;
- ✓ contoh video kampanye;
- ✓ instrumen observasi;
- ✓ pedoman wawancara;
- ✓ format pembagian kelompok;
- ✓ format *storyboard*;
- ✓ rubrik penilaian;
- ✓ jadwal pelaksanaan proyek;
- ✓ perangkat digital yang diperlukan.

Rangkaian perangkat pembelajaran tersebut sangat membantu guru, baik dalam membangun pemahaman awal siswa tentang perilaku ekonomi dan kesejahteraan sosial secara bertahap maupun dalam melakukan penilaian pembelajaran. Sebagai langkah awal, materi pembelajaran dapat dihubungkan dengan kehidupan nyata di lingkungan sekitar tempat tinggal siswa. Setelah menemukan korelasi dengan kehidupan nyata, siswa diharapkan memiliki rasa ingin tahu yang lebih terhadap permasalahan ekonomi. Selanjutnya, siswa dapat mulai fokus pada salah satu permasalahan ekonomi tertentu yang akan dikaji. Alur pembelajaran pada tahap ini dapat dilihat pada Tabel 3.1. Tahapan ini juga sangat penting untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam menyelesaikan proyek.

Tabel 3. 1 Tabel Kegiatan Guru dan Siswa pada Tahap Persiapan dan Orientasi Masalah

No.	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Membuka pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran	Mengikuti dan menyimak tujuan pembelajaran
2.	Memberikan stimulus berupa video, gambar, berita, atau kasus ekonomi	Mengamati stimulus dan mencatat poin-poin penting berdasarkan stimulus tersebut
3.	Mengajukan pertanyaan pemantik, misalnya: ▪ Mengapa seseorang membeli suatu barang meskipun barang tersebut bukan kebutuhan utama? ▪ Mengapa harga suatu barang dapat mengalami perubahan? ▪ Bagaimana perilaku konsumen mempengaruhi keberlangsungan UMKM? ▪ Apa masalah ekonomi yang paling dekat dengan kehidupan kita? ▪ Bagaimana teknologi digital dapat membantu meningkatkan kesejahteraan masyarakat? ▪ Apa yang dapat dilakukan generasi muda untuk mendukung ekonomi lokal?	Menyampaikan pendapat terkait pertanyaan pemantik yang disampaikan oleh guru
4.	Mengaitkan fenomena dengan konsep ekonomi	Berdiskusi untuk mengaitkan fenomena dengan konsep ekonomi
5.	Menjelaskan konsep dasar ECONOVISION	Menyimak penjelasan konsep dasar ECONOVISION
6.	Menyampaikan tahapan proyek dan membentuk kelompok	Menyimak tahapan proyek dan berbagi tugas kelompok
7.	Menjelaskan produk yang harus dihasilkan	Berdiskusi untuk menentukan tema proyek yang akan dikerjakan
8.	Menyampaikan kriteria penilaian	Menyimak kriteria penilaian
9.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan permasalahan yang mereka temukan	▪ Mengidentifikasi permasalahan ▪ Mencatat permasalahan potensial ▪ Menentukan permasalahan yang menarik untuk dikaji

Pada tahap ini, ruang lingkup materi perilaku ekonomi dan kesejahteraan sosial juga akan disampaikan oleh guru, antara lain: (a) kebutuhan dan kelangkaan; (b) hubungan antara tindakan, motif dan prinsip ekonomi; (c) klasifikasi kegiatan ekonomi; (d) peran

pelaku ekonomi; (e) hubungan antara permintaan, penawaran dan harga; (f) klasifikasi jenis-jenis pasar; (g) faktor-faktor penyebab inflasi; (h) peran lembaga keuangan; (i) syarat serta fungsi uang konvensional dan uang elektronik; (j) menerapkan pengelolaan keuangan; (k) menjelaskan hak dan kewajiban dalam jasa keuangan; (l) menganalisis pengaruh kelangkaan, permintaan, penawaran, dan harga terhadap kesejahteraan. Rentang materi yang cukup luas dapat memudahkan guru dalam membagikan topik. Dengan demikian, video kampanye yang dihasilkan di akhir pembelajaran akan semakin bervariasi.

Setelah mempersiapkan perangkat pembelajaran, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 4–5 orang siswa. Setiap anggota kelompok memiliki pembagian tugas sebagai berikut:

- a. Ketua : Mengkoordinasikan seluruh kegiatan kelompok
- b. Peneliti : Mengumpulkan data dari lapangan dan menganalisisnya
- c. Penulis : Menyusun naskah laporan dan narasi video
- d. Editor Video : Mengambil gambar dan melakukan penyuntingan
- e. Presenter : Menyajikan masalah dan hasil proyek

B. Observasi Lapangan

Pada tahap observasi, siswa tidak hanya mengumpulkan data melalui pencarian informasi di buku atau internet, tetapi justru menitikberatkan informasi yang bersumber dari kondisi nyata di lapangan. Informasi dari kondisi nyata di lapangan dapat diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan angket sederhana.

Beberapa tahapan dapat dilakukan siswa untuk memperoleh data observasi secara lengkap. Pertama, siswa mencatat kondisi yang mereka temukan di lapangan. Kedua, siswa membatasi pengamatan pada aktivitas ekonomi masyarakat sekitar yang menjadi topik pembahasan kelompok masing-masing. Ketiga, siswa mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar, mengamati berbagai faktor penyebab dan sekaligus dampak dari permasalahan tersebut. Selanjutnya, siswa mengamati pihak-pihak yang terdampak permasalahan tersebut. Tahap observasi dapat ditutup dengan data yang membahas tentang upaya yang telah dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Seperti telah diungkapkan sebelumnya, data observasi dapat dikumpulkan melalui teknik wawancara. Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada saat melakukan wawancara: (a) pertanyaan harus relevan dengan topik; (b) menggunakan bahasa yang santun; (c) tidak mengandung pertanyaan yang merugikan narasumber; (d) tidak meminta data pribadi yang tidak diperlukan, dan; (e) fokus pada informasi yang mendukung proyek.

Data observasi dengan teknik dokumentasi juga tidak kalah penting dalam menyumbang informasi. Dokumentasi dapat berupa foto, video, catatan lapangan, hasil wawancara, grafik, tabel dan data pendukung lainnya. Semua data tersebut harus digunakan secara bertanggung jawab dan memperhatikan izin serta kebijakan privasi semua pihak yang terlibat.

C. Analisis Data

Pada tahap analisis data siswa dilatih untuk berpikir kritis. Siswa dapat mengidentifikasi hubungan sebab akibat dalam permasalahan yang sedang dikaji. Siswa berlatih membandingkan informasi dari berbagai sumber. Siswa juga belajar mengevaluasi data sebelum menarik kesimpulan dan merancang solusi dari permasalahan tersebut.

Aktivitas ini diawali dengan tahap identifikasi masalah. Setelah itu, siswa menentukan berbagai faktor penyebab dari masalah tersebut. Pada tahap ini, siswa berlatih untuk berpikir secara kritis mengenai dampak yang akan ditimbulkan oleh masalah yang sedang mereka kaji. Semua data hasil observasi akan sangat berguna di tahap analisis ini. Berdasarkan informasi dan data yang terkumpul pada tahap sebelumnya, siswa dapat mengidentifikasi beberapa alternatif solusi masalah. Pada akhir tahap analisis data, siswa dapat menentukan satu solusi terbaik yang mereka pilih berdasarkan berbagai pertimbangan logis.

Sebagai contoh, siswa telah mengidentifikasi sebuah masalah yakni daya beli produk UMKM lokal yang rendah. Berangkat dari permasalahan ini, maka siswa dapat mengidentifikasi berbagai faktor penyebabnya, antara lain: (a) aktivitas promosi yang kurang; (b) cara pengemasan produk yang kurang menarik; (c) keterbatasan informasi produk, dan; (d) persaingan ketat dengan produk luar daerah. Setelah mengidentifikasi berbagai faktor penyebabnya, siswa pun dapat mengidentifikasi dampak permasalahan tersebut. Dampak yang ditimbulkan diantaranya: (a) tingkat penjualan tidak optimal; (b) pendapatan pelaku UMKM rendah dan lebih parahnya; (c) keberlanjutan usaha terancam gagal. Dampak masalah yang telah teridentifikasi dengan baik, akan membantu siswa untuk menentukan berbagai alternatif solusi. Dalam contoh kasus ini, alternatif Solusi yang memungkinkan sebagai berikut: (a) melakukan pemasaran digital; (b) peningkatan pengemasan; (c) memanfaatkan media sosial untuk promosi; (d) memasarkan melalui marketplace, dan; (e) melakukan kampanye cinta produk lokal.

D. Perancangan Kampanye

Salah satu alternatif solusi yang terpilih, selanjutnya akan diubah menjadi konten video kampanye yang informatif, komunikatif, menarik serta mudah dipahami. Sebelum membuat video kampanye, siswa perlu menyusun naskah video terlebih dulu. Naskah video terbagi ke dalam tiga bagian, pembukaan, inti dan penutup. Pada bagian pembukaan, naskah berisi: salam; pengenalan kelompok; menyampaikan topik atau mengajukan pertanyaan yang menarik perhatian. Pada bagian inti, siswa menjelaskan permasalahan yang dikaji, kondisi nyata di lapangan dan beberapa pihak yang terdampak. Setelah itu, siswa juga menampilkan hasil observasi, kutipan wawancara dan atau data pendukung lain. Penjelasan lain yang tak kalah penting adalah analisis penyebab masalah, bagaimana hubungan sebab akibatnya dan dampak dari masalah yang dikaji. Siswa juga menyusun naskah yang memuat berbagai alternatif solusi yang logis berdasarkan hasil analisis. Naskah berikutnya yang menduduki posisi paling penting, yang membedakan dengan video lain, adalah ajakan kepada masyarakat untuk melakukan tindakan tertentu. Pada bagian penutup, naskah memuat kesimpulan, ucapan terima kasih dan identitas kelompok.

Naskah video ini kemudian dibuat dalam bentuk *storyboard*. *Storyboard* minimal memuat bagian-bagian seperti yang diuraikan pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Format *Storyboard*

No.	Adegan	Visual	Narasi	Durasi
1.	Pembukaan	Tampilan kelompok	Pengenalan topik	30 detik
2.	Masalah	Kondisi lapangan	Penjelasan masalah	60 detik
3.	Data	Grafik/foto	Hasil observasi	60 detik
4.	Analisis	Infografis	Penyebab dan dampak	60 detik
5.	Solusi	Demonstrasi/ilustrasi	Solusi	90 detik
6.	Ajakan	Seluruh anggota	<i>Call to action</i>	30 detik
7.	Penutup	Identitas kelompok	Kesimpulan	30 detik

E. Produksi Video

Setelah menyusun *storyboard*, siswa melakukan pengambilan video. Tahap pengambilan video yang akan dilakukan siswa diantaranya: (a) menyiapkan lokasi; (b) memastikan pencahayaan cukup; (c) memastikan suara jernih; (d) mengambil gambar sesuai *storyboard*; (e) melakukan pengambilan video ulang jika memang diperlukan, dan;

(f) menyimpan seluruh file. Langkah berikutnya, siswa melakukan penyuntingan video. Penyuntingan dapat menggunakan bantuan aplikasi CapCut, Canva atau aplikasi penyuntingan video lain yang dikuasai siswa.

F. Presentasi Lisan

Masing-masing kelompok akan melaksanakan presentasi untuk menjelaskan segala hal tentang proyek mereka. Melalui tahap ini, penguasaan konsep siswa tentang materi perilaku ekonomi dan kesejahteraan sosial dapat dinilai. Selain itu, siswa juga berlatih untuk menyampaikan gagasan serta mempertahankannya.

Pada tahap presentasi ini, masing-masing kelompok memiliki waktu sekitar 15 menit. Waktu tersebut dibagi ke dalam dua sesi, pemaparan materi dan tanya jawab. Pemaparan materi berlangsung selama 10 menit. Sedangkan sesi tanya jawab membutuhkan waktu sekitar 5 menit.

G. Refleksi

Tahap refleksi adalah tahap paling akhir dari pembelajaran **ECONOVISION**. Tujuan dari tahap refleksi ini adalah memantik kesadaran siswa tentang apa yang telah mereka pelajari selama mengerjakan proyek video kampanye. Semua pengalaman, kesulitan dan strategi yang telah disusun untuk menghadapi kesulitan akan menjadi pelajaran. Sehingga, apabila tantangan serupa terjadi di masa mendatang, siswa tidak ragu untuk melangkah dan menyelesaikannya.

BAB V

PENILAIAN

Pada bab ini, akan disajikan beberapa rubrik penilaian yang dapat digunakan oleh guru. Format penilaian selanjutnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

A. Penilaian Sikap

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tanggung jawab				
2.	Disiplin				
3.	Kerjasama				
4.	Kepedulian				
5.	Komunikasi				

B. Penilaian Pengetahuan

Tes Tulis

Tes Lisan

Analisis Kasus

C. Penilaian Keterampilan

Rubrik Video Kampanye

No	Aspek	Bobot
1.	Akurasi materi	25%
2.	Kreativitas	20%
3.	Solusi	20%
4.	Editing	15%
5.	Kualitas komunikasi	20%

Rubrik Presentasi

No	Aspek	Bobot
1.	Penguasaan materi	30%
2.	Penyampaian	20%

No	Aspek	Bobot
3.	Argumentasi	20%
4.	Menjawab pertanyaan	20%
5.	Ketepatan waktu	10%

Penilaian Proses

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Keaktifan diskusi				
2.	Partisipasi				
3.	Kolaborasi				
4.	Ketepatan waktu				
5.	Penyelesaian tugas				

Penilaian Refleksi

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pengalaman belajar				
2.	Tantangan yang dihadapi				
3.	Solusi yang dilakukan				
4.	Manfaat proyek				
5.	Rencana perbaikan				