



# RUBRIK PENILAIAN GURU

## Proyek Digital Hero



Skala Penilaian: 1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik



### A. PEMAHAMAN KONSEP LITERASI DIGITAL

| Indikator Penilaian                                                                                                                                 | 1<br>Perlu Bimbingan                      | 2<br>Cukup                                     | 3<br>Baik                                                    | 4<br>Sangat Baik                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
|  1. Menjelaskan pengertian literasi digital                         | Tidak mampu menjelaskan.                  | Menjelaskan sebagian kecil.                    | Menjelaskan dengan cukup jelas.                              | Menjelaskan secara lengkap dan benar.                                        |
|  2. Mengidentifikasi data pribadi dan data umum                   | Banyak kesalahan dalam mengidentifikasi.  | Mengidentifikasi sebagian data dengan bantuan. | Mengidentifikasi sebagian besar dengan tepat.                | Mengidentifikasi seluruh data dengan tepat.                                  |
|  3. Menjelaskan pentingnya keamanan data                          | Belum memahami pentingnya keamanan data.  | Memahami sebagian kecil.                       | Memahami pentingnya dengan baik.                             | Memahami dan memberi contoh yang tepat.                                      |
|  4. Menjelaskan etika digital                                     | Belum mampu menjelaskan etika digital.    | Menjelaskan etika digital dengan bantuan.      | Menjelaskan etika digital dengan cukup baik.                 | Menjelaskan dan menerapkan etika digital sehari-hari.                        |
|  5. Mengidentifikasi dampak positif dan negatif teknologi digital | Sangat terbatas dalam menyebutkan dampak. | Menyebutkan sebagian dampak.                   | Menjelaskan dampak positif dan negatif dengan cukup lengkap. | Menjelaskan dampak positif dan negatif beserta contoh dan solusi yang tepat. |

#### CARA PENGHITUNGAN

- 1 Beri skor pada setiap indikator sesuai skala penilaian (1–4).
- 2 Hitung total skor yang diperoleh siswa.
- 3 Gunakan rumus di sebelah kanan untuk mendapatkan nilai akhir aspek A.

#### RUMUS :

$$\text{Nilai Akhir Aspek A} = \frac{\text{Total Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

#### Keterangan :

- Skor maksimal = jumlah indikator x 4
- Nilai akhir berada pada skala 0 – 100







# RUBRIK PENILAIAN GURU

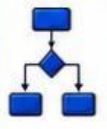
## Proyek Digital Hero



Skala Penilaian: 1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik



### B. BERPIKIR KOMPUTASIONAL (COMPUTATIONAL THINKING)

| Komponen & Indikator Penilaian                                                                                                                                                                       | 1<br>Perlu Bimbingan                     | 2<br>Cukup                                                 | 3<br>Baik                                                                        | 4<br>Sangat Baik                                                                |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
|  <b>1. Dekomposisi (Memecah Masalah)</b><br>Memecah masalah menjadi bagian kecil.                                   | Tidak mampu memecah masalah.             | Memecah masalah dengan bantuan, kurang tepat.              | Memecah masalah menjadi bagian kecil dengan cukup tepat.                         | Memecah masalah sangat terstruktur dan tepat.                                   |
|  <b>2. Pengenalan Pola (Menemukan Pola)</b><br>Menemukan pola perilaku aman dan mengelompokkannya.                | Belum mampu menemukan pola.              | Menemukan pola dengan bantuan, kurang tepat.               | Menemukan pola dengan baik dan mengelompokkan dengan tepat.                      | Menemukan pola mandiri dan mengelompokkan sangat tepat serta konsisten.         |
|  <b>3. Abstraksi (Memilih Informasi Penting)</b><br>Memilih informasi penting dan mengabaikan yang tidak relevan. | Belum mampu memilih informasi penting.   | Memilih informasi penting dengan bantuan, masih tercampur. | Memilih informasi penting dengan cukup baik, informasi kurang relevan masih ada. | Memilih informasi penting secara mandiri dan fokus pada hal yang relevan.       |
|  <b>4. Algoritma (Menyusun Langkah)</b><br>Menyusun langkah-langkah logis secara urut dan jelas.                  | Langkah tidak runtut dan sulit dipahami. | Langkah kurang runtut, penjelasan kurang jelas.            | Langkah runtut dan penjelasan cukup jelas.                                       | Langkah sangat runtut, logis, dan penjelasan sangat jelas serta mudah dipahami. |

#### CARA PENGHITUNGAN

- 1 Beri skor pada setiap indikator sesuai skala penilaian (1–4).
- 2 Hitung total skor yang diperoleh siswa pada setiap komponen (jumlahkan semua indikator).
- 3 Hitung nilai akhir aspek B menggunakan rumus di samping.

#### RUMUS :

$$\text{Nilai Akhir Aspek B} = \frac{\text{Total Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

#### Keterangan :

- Skor maksimal = jumlah indikator  $\times$  4 (setiap indikator skor tertinggi adalah 4).
- Nilai akhir berada pada skala 0 – 100.







# RUBRIK PENILAIAN GURU

## Projek Digital Hero



Skala Penilaian: 1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik



## D. PROSES KERJA & KOLABORASI

| Indikator Penilaian                                                                                                  | 1<br>Perlu Bimbingan                                   | 2<br>Cukup                                    | 3<br>Baik                                         | 4<br>Sangat Baik                                                          |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
|  1. Keaktifan selama projek         | Kurang aktif, jarang terlibat.                         | Kadang terlibat, perlu diingatkan.            | Aktif dalam sebagian besar kegiatan.              | Sangat aktif, selalu terlibat dan memberi kontribusi positif.             |
|  2. Kerja sama dengan kelompok     | Sulit bekerja sama, cenderung sendiri.                 | Bekerja sama, namun masih perlu arahan.       | Bekerja sama dengan baik dan menghargai teman.    | Bekerja sama sangat baik, membantu teman, dan menjadi penggerak kelompok. |
|  3. Tanggung jawab terhadap tugas | Sering tidak menyelesaikan tugas atau menunda-nunda.   | Menyelesaikan tugas namun sering terlambat.   | Menyelesaikan tugas tepat waktu dan sesuai peran. | Sangat bertanggung jawab, tepat waktu, dan hasil terbaik.                 |
|  4. Kemampuan memecahkan masalah  | Tidak berusaha mencari solusi, mudah menyerah.         | Mencari solusi, namun masih butuh bantuan.    | Mencari solusi sendiri dengan bantuan minimal.    | Menemukan solusi kreatif dan membantu teman menyelesaikan masalah.        |
|  5. Manajemen waktu               | Tidak mengelola waktu, banyak pekerjaan belum selesai. | Mengelola waktu, namun masih perlu pengingat. | Mengelola waktu dengan baik dan sesuai rencana.   | Mengelola waktu sangat baik, efektif, dan membantu kelompok tepat waktu.  |

### CARA PENGHITUNGAN

1. Beri skor pada setiap indikator sesuai skala penilaian (1-4).
2. Hitung total skor yang diperoleh siswa (jumlahkan semua indikator).
3. Gunakan rumus di sebelah kanan untuk mendapatkan nilai akhir aspek D.

### RUMUS :

$$\text{Nilai Akhir Aspek D} = \frac{\text{Total Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

#### Keterangan :

- Skor maksimal = jumlah indikator  $\times$  4  
(5 indikator  $\times$  4 = 20)
- Nilai akhir berada pada skala 0 - 100







# RUBRIK PENILAIAN GURU

## Proyek Digital Hero



Skala Penilaian: 1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik



## E. PRESENTASI & KOMUNIKASI

| Indikator Penilaian                                                                                          | 1<br>Perlu Bimbingan                                         | 2<br>Cukup                                              | 3<br>Baik                                                    | 4<br>Sangat Baik                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
|  1. Menjelaskan hasil karya | Tidak mampu menjelaskan atau penjelasan tidak sesuai karya.  | Penjelasan kurang lengkap dan masih sulit dipahami.     | Penjelasan cukup lengkap dan mudah dipahami.                 | Penjelasan sangat lengkap, runtut, dan mudah dipahami.           |
|  2. Penggunaan bahasa      | Bahasa tidak jelas, banyak salah, dan sulit dimengerti.      | Bahasa cukup jelas, namun masih terdapat kesalahan.     | Bahasa jelas dan komunikatif dengan sedikit kesalahan.       | Bahasa sangat jelas, komunikatif, dan sangat efektif.            |
|  3. Kepercayaan diri      | Sangat malu, tidak berani berbicara di depan kelompok/kelas. | Masih malu dan sering ragu-ragu saat berbicara.         | Cukup percaya diri, berani berbicara dengan bantuan minimal. | Sangat percaya diri, berani berbicara dengan lancar dan natural. |
|  4. Menjawab pertanyaan   | Tidak mampu menjawab atau tidak sesuai dengan pertanyaan.    | Menjawab sebagian pertanyaan dengan bantuan guru/teman. | Menjawab sebagian besar pertanyaan dengan benar.             | Menjawab semua pertanyaan dengan tepat, jelas, dan percaya diri. |



### CARA PENGHITUNGAN ASPEK E

1. Beri skor pada setiap indikator sesuai skala penilaian (1–4).
2. Hitung total skor yang diperoleh siswa (jumlahkan semua indikator).
3. Gunakan rumus di samping untuk mendapatkan nilai akhir aspek E.

#### RUMUS :

$$\text{Nilai Akhir Aspek E} = \frac{\text{Total Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

- Skor maksimal = jumlah indikator  $\times$  4  
(4 indikator  $\times$  4 = 16)
- Nilai akhir berada pada skala 0 – 100.



### PROPORSI (%) SETIAP RUBRIK (A–E) DAN CARA PENGHITUNGAN NILAI AKHIR PROYEK

| Rubrik | Aspek yang Dinilai                              | Bobot (%) | Nilai Akhir Aspek (0 – 100) | Skor Akhir (Bobot $\times$ Nilai / 100) |
|--------|-------------------------------------------------|-----------|-----------------------------|-----------------------------------------|
| A      | Pemahaman Konsep Literasi Digital               | 20%       | —                           | —                                       |
| B      | Berpikir Komputasional (Computational Thinking) | 30%       | —                           | —                                       |
| C      | Kualitas Produk                                 | 25%       | —                           | —                                       |
| D      | Proses Kerja & Kolaborasi                       | 15%       | —                           | —                                       |
| E      | Presentasi & Komunikasi                         | 10%       | —                           | —                                       |
| TOTAL  |                                                 | 100%      | —                           | —                                       |

#### RUMUS NILAI AKHIR PROYEK

$$\text{Nilai Akhir Proyek} = \frac{\text{Jumlah Skor Akhir (A–E)}}{100}$$

(Hasil berada pada skala 0 – 100)

#### CONTOH PERHITUNGAN

Misal nilai akhir aspek yang diperoleh siswa :

A = 85, B = 90, C = 95, D = 88, E = 80

- A :  $20\% \times 85 = 17,00$
- B :  $30\% \times 90 = 27,00$
- C :  $25\% \times 95 = 23,75$
- D :  $15\% \times 88 = 13,20$
- E :  $10\% \times 80 = 8,00$

Jumlah Skor Akhir = 88,95

Nilai Akhir Proyek = 88,95

Kategori :



LEARNING WORKSHEETS

