



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 Perlu Bimbingan	2 Cukup	3 Baik	4 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

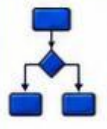
Proyek Digital Hero



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



B. BERPIKIR KOMPUTASIONAL (COMPUTATIONAL THINKING)

Komponen & Indikator Penilaian	1 Perlu Bimbingan	2 Cukup	3 Baik	4 Sangat Baik
 1. Dekomposisi (Memecah Masalah) 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.
 2. Pengenalan Pola (Menemukan Pola) 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.
 3. Abstraksi (Memilih Informasi Penting) 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.
 4. Algoritma (Menyusun Langkah) 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

Proyek Digital Hero



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



C. KUALITAS PRODUK

Indikator Penilaian	1 Perlu Bimbingan	2 Cukup	3 Baik	4 Sangat Baik
 1. Kesesuaian produk dengan tema	Tidak sesuai tema.	Sesuai tema, pesan kurang jelas.	Sesuai tema, pesan cukup jelas.	Sangat sesuai tema, pesan kuat dan jelas.
 2. Kejelasan pesan	Sulit dipahami, tidak jelas.	Cukup dipahami, kurang jelas.	Mudah dipahami dan cukup jelas.	Sangat mudah dipahami, jelas, dan menarik.
 3. Kreativitas ide	Ide sederhana dan tidak menarik.	Ide cukup kreatif, masih umum.	Ide kreatif dan menarik.	Ide sangat kreatif, unik, dan inovatif.
 4. Kerapian dan estetika	Tampak berantakan dan tidak rapi.	Cukup rapi, perlu perbaikan.	Rapi dan menarik.	Sangat rapi, menarik, dan estetik.
 5. Pemanfaatan media/alat	Media/alat tidak tepat dan tidak mendukung pesan.	Cukup tepat, kurang maksimal.	Tepat dan mendukung pesan.	Sangat tepat, efektif, dan mendukung pesan.
 6. Produk dapat digunakan/dipahami	Sulit digunakan atau tidak dapat dipahami.	Dapat digunakan, perlu bantuan.	Mudah digunakan dan dipahami.	Sangat mudah digunakan dan dipahami oleh orang lain.

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 C.

RUMUS :

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

Keterangan :

- Skor maksimal = jumlah indikator $\times$ 4 (6 indikator $\times$ 4 = 24)
- 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 Perlu Bimbingan	2 Cukup	3 Baik	4 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

- Beri skor pada setiap indikator sesuai skala penilaian (1-4).
- Hitung total skor yang diperoleh siswa (jumlahkan semua indikator).
- 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 Perlu Bimbingan	2 Cukup	3 Baik	4 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 :



SAN-A7 BAK



WORKSHEETS