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 pengertian literasi digital.	Menjelaskan sebagian kecil pengertian literasi digital.	Menjelaskan pengertian literasi digital dengan cukup jelas.	Menjelaskan pengertian literasi digital secara lengkap dan benar.
2. Mengidentifikasi data pribadi dan data umum	Banyak kesalahan dalam mengidentifikasi data pribadi dan data umum.	Mengidentifikasi sebagian data pribadi dan data umum dengan bantuan.	Mengidentifikasi sebagian besar data pribadi dan data umum dengan tepat.	Mengidentifikasi seluruh data pribadi dan data umum dengan tepat.
3. Menjelaskan pentingnya keamanan data	Belum memahami pentingnya keamanan data.	Memahami sebagian kecil pentingnya keamanan data.	Memahami pentingnya keamanan data dengan baik.	Memahami dan memberi contoh pentingnya keamanan data.
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 dalam keseharian.
5. Mengidentifikasi dampak positif dan negatif teknologi digital	Sangat terbatas dalam menyebutkan dampak positif dan negatif teknologi.	Menyebutkan sebagian dampak positif dan negatif teknologi.	Menjelaskan dampak positif dan negatif teknologi dengan cukup lengkap.	Menjelaskan dampak positif dan negatif teknologi beserta contoh dan solusi yang tepat.

CARA PENGHITUNGAN

1. Beri skor pada setiap indikator sesuai dengan 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 × 4
- Nilai akhir berada pada skala 0 – 100

LIVEWORKSHEETS

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-bagian kecil dan mengidentifikasi penyebab masalah.	Tidak mampu memecah masalah menjadi bagian kecil dan mengidentifikasi penyebab masalah.	Memecah masalah dengan bantuan, penyebab kurang tepat.	Memecah masalah menjadi bagian kecil dengan cukup tepat dan mengidentifikasi penyebab dengan cukup tepat.	Memecah masalah sangat terstruktur dan mengidentifikasi penyebab dengan tepat dan lengkap.
2. Pengenalan Pola (Menemukan Pola) Menemukan pola perilaku aman/tidak aman dan mengelompokkannya.	Belum mampu menemukan pola perilaku.	Menemukan pola dengan bantuan, pengelompokan kurang tepat.	Menemukan pola dengan baik dan mengelompokkan dengan tepat.	Menemukan pola secara mandiri dan mengelompokkan sangat tepat serta konsisten.
3. Abstraksi (Memilih Informasi Penting) Memilih informasi penting dan mengabaikan informasi 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 menjelaskan prosedur dengan 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 dengan skala penilaian (1–4).
2. Hitung total skor yang diperoleh siswa pada setiap komponen (jumlahkan semua indikator dalam komponen tersebut).
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 × 4 (setiap indikator skor tertinggi adalah 4).
- Nilai akhir berada pada skala 0 – 100.

LIVEWORKSHEETS

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	Produk tidak sesuai dengan tema atau pesan literasi digital.	Produk sesuai tema, tetapi pesan kurang terlihat jelas.	Produk sesuai tema dan pesan terlihat cukup jelas.	Produk sangat sesuai dengan tema dan pesan tersampaikan secara kuat dan jelas.
2. Kejelasan pesan	Pesan sulit dipahami dan tidak jelas.	Pesan cukup dipahami, namun masih kurang jelas.	Pesan mudah dipahami dan cukup jelas.	Pesan sangat mudah dipahami, jelas, dan menarik perhatian.
3. Kreativitas ide	Ide sangat sederhana dan tidak menarik.	Ide cukup kreatif, tetapi masih umum.	Ide kreatif dan menarik.	Ide sangat kreatif, unik, dan inovatif.
4. Kerapian dan estetika	Produk tampak berantakan dan tidak rapi.	Produk cukup rapi, namun masih perlu perbaikan.	Produk rapi dan sudah menarik.	Produk sangat rapi, menarik, dan estetis.
5. Pemanfaatan media/alat	Media/alat yang digunakan tidak tepat atau tidak mendukung pesan.	Media/alat cukup tepat, tetapi kurang maksimal.	Media/alat tepat dan mendukung pesan.	Media/alat sangat tepat, efektif, dan mendukung pesan dengan baik.
6. Produk dapat digunakan/ dipahami	Produk sulit digunakan atau tidak dapat dipahami.	Produk dapat digunakan/dipahami dengan bantuan.	Produk mudah digunakan dan dipahami.	Produk sangat mudah digunakan dan dipahami oleh orang lain.

CARA PENGHITUNGAN

1. Beri skor pada setiap indikator sesuai dengan 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 × 4 (6 indikator × 4 = 24)
- Nilai akhir berada pada skala 0 – 100.

LIVEWORKSHEETS

RUBRIK PENILAIAN GURU

Proyek 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 proyek	Sangat pasif, jarang terlibat dalam kegiatan.	Kadang terlibat, namun masih perlu diingatkan.	Aktif dalam sebagian besar kegiatan dan berkontribusi.	Sangat aktif, selalu terlibat dan memberi kontribusi positif.
2. Kerja sama dengan kelompok	Sulit bekerja sama, cenderung bekerja 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, menyelesaikan tugas tepat waktu dan hasil terbaik.
4. Kemampuan memecahkan masalah	Tidak berusaha mencari solusi, mudah menyerah.	Mencari solusi namun masih membutuhkan bantuan penuh.	Mencari solusi sendiri dengan bantuan minimal.	Mampu menemukan solusi kreatif dan membantu teman menyelesaikan masalah.
5. Manajemen waktu	Tidak mengelola waktu, sehingga pekerjaan banyak yang belum selesai.	Mengelola waktu namun masih perlu pengingat.	Mengelola waktu dengan baik dan menyelesaikan sesuai rencana.	Mengelola waktu sangat baik, efektif, dan membantu kelompok tepat waktu.

CARA PENGHITUNGAN

1. Beri skor pada setiap indikator sesuai dengan 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 × 4 (5 indikator × 4 = 20)
- Nilai akhir berada pada skala 0 – 100

LIVEWORKSHEETS

DIGITAL HERO

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 dengan 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 pertanyaan atau tidak sesuai dengan pertanyaan.	Menjawab sebagian pertanyaan dengan bantuan guru/teman.	Menjawab sebagian besar pertanyaan dengan benar.	Menjawab seluruh pertanyaan dengan tepat, jelas, dan percaya diri.

CARA PENGHITUNGAN ASPEK E

1. Beri skor pada setiap indikator sesuai dengan 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 × 4 (4 indikator × 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 × 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

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

Jumlah Skor Akhir = 88,95
Nilai Akhir Proyek = 88,95
Kategori :
SANGAT BAIK

LIVEWORKSHEETS