DIGITAL HERO

RUBRIK PENILAIAN GURU

A. PEMAHAMAN KONSEP

Proyek 3: Manusia Pintar & Mesin Pintar

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

Aspek yang Dinilai	1 Perlu Bimbingan	2 Cukup	3 Baik	4 Sangat Baik
1. Pemahaman pengertian AI	Belum memahami pengertian AI atau penjelasan tidak tepat.	Penjelasan AI masih kurang tepat dan kurang lengkap.	Menjelaskan AI dengan cukup tepat namun belum lengkap.	Menjelaskan AI dengan sangat jelas, tepat, dan lengkap.
2. Pemahaman contoh AI	Tidak dapat menyebutkan contoh AI.	Menyebutkan satu contoh AI yang kurang relevan.	Menyebutkan beberapa contoh AI yang relevan.	Menyebutkan banyak contoh AI yang relevan dan tepat.
3. Pemahaman manfaat AI	Belum memahami manfaat AI.	Menjelaskan manfaat AI secara sangat sederhana.	Menjelaskan manfaat AI dengan cukup baik.	Menjelaskan manfaat AI secara lengkap dan tepat.
4. Pemahaman etika penggunaan AI	Belum memahami etika penggunaan AI atau justru tidak tepat.	Memahami sebagian etika penggunaan AI namun belum konsisten.	Memahami etika penggunaan AI dengan cukup baik.	Menjelaskan etika penggunaan AI secara tepat, bijak, dan aman.
5. Pemahaman perbedaan manusia & AI	Belum memahami perbedaan antara manusia dan AI.	Menjelaskan perbedaan masih sangat terbatas.	Menjelaskan perbedaan dengan cukup baik namun belum lengkap.	Menjelaskan perbedaan manusia dan AI secara lengkap dan tepat.

CARA PENGHITUNGAN ASPEK A

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

RUMUS :

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

Keterangan :
- Skor maksimal = jumlah aspek × 4 (5 aspek × 4 = 20)
- Nilai akhir berada pada skala 0 – 100.

Ingat!

Pemahaman konsep yang baik akan membantu siswa membuat produk yang berkualitas!

Guru Hebat!

Berikan umpan balik yang membangun agar siswa semakin memahami konsep AI dengan baik.

LIVEWORKSHEETS

RUBRIK PENILAIAN GURU

B. BERPIKIR KOMPUTASIONAL (COMPUTATIONAL THINKING)

Proyek 3: Manusia Pintar & Mesin Pintar

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

Pilar CT	1 Perlu Bimbingan	2 Cukup	3 Baik	4 Sangat Baik
1. DEKOMPOSISI Memecah proyek menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan mudah dikelola.	Belum mampu memecah proyek. Bagian proyek belum jelas.	Memecah proyek menjadi beberapa bagian, namun masih kurang lengkap.	Memecah proyek menjadi bagian-bagian yang cukup jelas dan sebagian besar sudah lengkap.	Memecah proyek menjadi bagian-bagian lengkap, terstruktur, dan sangat jelas.
2. PENGENALAN POLA Menemukan pola atau kesamaan dari media edukasi yang baih untuk dijadikan acuan.	Belum mampu menemukan pola atau kesamaan pada media.	Menemukan beberapa pola, tetapi masih sedikit dan kurang tepat.	Menemukan pola media edukasi yang cukup tepat dan relevan.	Menemukan banyak pola media edukasi yang tepat, jelas, dan sangat relevan untuk proyek.
3. ABSTRAKSI Memilih informasi paling penting dan menyederhanakan informasi untuk fokus pada pesan utama.	Belum mampu memilih informasi penting. Fokus produk belum jelas.	Memilih beberapa informasi penting, namun masih memasukkan informasi yang kurang relevan.	Memilih informasi penting dengan cukup baik dan fokus produk sudah jelas.	Memilih informasi paling penting secara tepat, sederhana, dan fokus produk sangat jelas.
4. ALGORITMA Menyusun langkah-langkah kerja secara terurut dan logis untuk menyelesaikan proyek.	Belum mampu menyusun langkah kerja. Urutan langkah tidak jelas.	Menyusun beberapa langkah kerja, namun urutan masih kurang logis.	Menyusun langkah kerja dengan cukup runtut dan sebagian besar logis.	Menyusun langkah kerja sangat runtut, logis, dan mudah diikuti hingga selesai.

CARA PENGHITUNGAN ASPEK B

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

RUMUS :

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

Keterangan :
- Skor maksimal = jumlah pilar CT × 4 (4 pilar × 4 = 16)
- Nilai akhir berada pada skala 0 – 100.

Ingat!

Berpikir komputasional membantu kita memecahkan masalah dengan cara yang terstruktur dan cerdas!

Guru Hebat!

Berikan umpan balik yang membangun agar siswa semakin terlatih berpikir komputasional dengan baik.

LIVEWORKSHEETS

RUBRIK PENILAIAN GURU

C. KUALITAS PRODUK

Proyek 3: Manusia Pintar & Mesin Pintar

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

Aspek yang Dinilai	1 Perlu Bimbingan	2 Cukup	3 Baik	4 Sangat Baik
1. Kesesuaian tema	Produk tidak sesuai dengan tema proyek.	Produk kurang sesuai dengan tema proyek.	Produk sesuai dengan tema proyek.	Produk sangat sesuai dengan tema proyek.
2. Kelengkapan isi	Isi produk sangat kurang dan tidak lengkap.	Sebagian isi produk masih belum lengkap.	Sebagian besar isi produk sudah lengkap.	Semua isi produk lengkap dan sesuai dengan ketentuan.
3. Kreativitas	Produk tidak menunjukkan ide kreatif.	Produk menunjukkan sedikit ide kreatif.	Produk cukup kreatif dan menarik.	Produk sangat kreatif, unik, dan menarik.
4. Kerapihan & desain	Produk tidak rapi, desain kurang menarik.	Produk kurang rapi, desain sederhana.	Produk rapi, desain cukup menarik.	Produk sangat rapi, desain menarik dan enak dilihat.
5. Kejelasan pesan	Pesan dalam produk sangat sulit dipahami.	Pesan dalam produk kurang jelas.	Pesan dalam produk cukup jelas.	Pesan dalam produk sangat jelas, mudah dipahami, dan menarik.
6. Keaslian karya	Produk bukan hasil karya sendiri.	Banyak bagian produk meniru karya orang lain.	Sebagian besar produk hasil karya sendiri.	Produk sepenuhnya hasil karya sendiri dan orisinal.

CARA PENGHITUNGAN ASPEK C

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

RUMUS :

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

Keterangan :
- Skor maksimal = jumlah aspek × 4 (6 aspek × 4 = 24)
- Nilai akhir berada pada skala 0 – 100.

Ingat!
Produk yang berkualitas adalah produk yang sesuai tema, isi lengkap, kreatif, rapi, jelas pesannya, dan merupakan karya sendiri!

Guru Hebat!
Gunakan rubrik ini untuk membantu siswa menghasilkan produk terbaik yang kreatif, bermakna, dan inspiratif!

Tips! Dorong siswa untuk berani berkreasi, berpikir orisinal, dan menghasilkan karya terbaiknya!

LIVEWORKSHEETS

RUBRIK PENILAIAN GURU

D. PROSES KERJA & KOLABORASI

Proyek 3: Manusia Pintar & Mesin Pintar

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

Aspek yang Dinilai	1 Perlu Bimbingan	2 Cukup	3 Baik	4 Sangat Baik
1. Kerja sama kelompok	Jarang bekerja sama dan lebih banyak bekerja sendiri.	Kadang bekerja sama, namun masih perlu diingatkan.	Sering bekerja sama dengan baik dalam kelompok.	Selalu bekerja sama dan saling membantu setiap anggota kelompok.
2. Tanggung jawab	Sering tidak menyelesaikan tugas atau perlu diingatkan berulang kali.	Menyelesaikan tugas, namun masih perlu arahan.	Menyelesaikan tugas dengan baik sesuai kesepakatan.	Sangat bertanggung jawab dan menyelesaikan tugas tepat waktu dengan sangat baik.
3. Keaktifan diskusi	Jarang memberikan pendapat atau tidak terlibat dalam diskusi.	Kadang memberikan pendapat jika ditanya.	Aktif memberikan pendapat dan terlibat dalam diskusi.	Sangat aktif, memberi ide, dan mendorong kelompok untuk berdiskusi.
4. Pembagian tugas	Tidak ada pembagian tugas yang jelas.	Pembagian tugas kurang merata dan belum jelas.	Pembagian tugas cukup jelas dan merata.	Pembagian tugas sangat jelas, adil, dan dijalankan dengan baik.
5. Sikap selama proyek	Sikap kurang positif, sering tidak fokus, dan mudah terganggu.	Sikap cukup positif, namun masih perlu diarahkan.	Sikap positif, fokus, dan menghargai pendapat teman.	Sikap sangat positif, disiplin, menghargai semua anggota, dan menjadi teladan.

CARA PENGHITUNGAN ASPEK D

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

RUMUS :

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

Keterangan :
- Skor maksimal = jumlah aspek × 4 (5 aspek × 4 = 20)
- Nilai akhir berada pada skala 0 – 100.

Ingat!
Proses kerja dan kolaborasi yang baik membantu proyek berjalan lancar dan menghasilkan karya terbaik!

Guru Hebat!
Berikan umpan balik yang membangun agar siswa semakin belajar bekerja sama dengan baik dalam setiap proyek.

Tips! Kerja sama yang hebat adalah kunci untuk menciptakan karya yang luar biasa!

LIVEWORKSHEETS

RUBRIK PENILAIAN GURU

E. PRESENTASI & KOMUNIKASI

Proyek 3: Manusia Pintar & Mesin Pintar

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

Aspek yang Dinilai	1 Perlu Bimbingan	2 Cukup	3 Baik	4 Sangat Baik
1. Penyampaian materi	Penyampaian tidak jelas, sulit dipahami, dan terbata-bata.	Penyampaian kurang jelas, masih sering terbata-bata.	Penyampaian cukup jelas, mudah dipahami dengan sedikit terbata-bata.	Penyampaian sangat jelas, runtut, dan mudah dipahami.
2. Penguasaan materi	Tidak menguasai materi, banyak membaca catatan, dan tidak memahami isi produk.	Menguasai sebagian materi, masih bergantung pada catatan.	Menguasai materi dengan baik, hanya sesekali melihat catatan.	Sangat menguasai materi, tidak bergantung pada catatan, dan mampu menjelaskan dengan percaya diri.
3. Menjawab pertanyaan	Tidak dapat menjawab pertanyaan dari penanya.	Menjawab pertanyaan dengan bantuan guru atau anggota lain.	Menjawab sebagian besar pertanyaan dengan cukup tepat.	Menjawab semua pertanyaan dengan tepat, jelas, dan percaya diri.
4. Penggunaan media/alat bantu	Tidak menggunakan media atau media tidak sesuai dan mengganggu presentasi.	Media kurang sesuai atau kurang membantu dalam menyampaikan materi.	Media sesuai dan cukup membantu menyampaikan materi presentasi.	Media sangat sesuai, kreatif, dan sangat membantu memahami materi presentasi.
5. Sikap saat presentasi	Sikap kurang sopan, tidak percaya diri, dan tidak siap.	Sikap cukup sopan, namun masih terlihat kurang percaya diri.	Sikap sopan, cukup percaya diri, dan siap saat presentasi.	Sikap sangat sopan, sangat percaya diri, dan antusias selama presentasi.

CARA PENGHITUNGAN ASPEK E

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

RUMUS :

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

Keterangan :
- Skor maksimal = jumlah aspek × 4 (5 aspek × 4 = 20)
- Nilai akhir berada pada skala 0 – 100.

CARA MENGHITUNG NILAI AKHIR PROYEK (RUBRIK A–E)

Rubrik	Aspek yang Dinilai	Bobot (%)	Nilai Akhir Aspek (0–100)	Skor Akhir (Bobot × Nilai / 100)
A	Pemahaman Konsep	20%	____	____
B	Berpikir Komputasional	25%	____	____
C	Kualitas Produk	30%	____	____
D	Proses Kerja & Kolaborasi	15%	____	____
E	Presentasi & Komunikasi	10%	____	____
TOTAL		100%	____	____

RUMUS NILAI AKHIR PROYEK

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

(Hasil berada pada skala 0 – 100)

CONTOH PERHITUNGAN

Misal nilai akhir aspek yang diperoleh siswa :
A = 85, B = 90, C = 88, D = 92, E = 84

Perhitungan :
- A : 20% × 85 = 17,00
- B : 25% × 90 = 22,50
- C : 30% × 88 = 26,40
- D : 15% × 92 = 13,80
- E : 10% × 84 = 8,40

Jumlah Skor Akhir = 88,10
Nilai Akhir Proyek = 88,10
Kategori :
SANGAT BAIK

Ingat! Setiap aspek saling melengkapi untuk menghasilkan proyek terbaik. Berikan penilaian secara jujur, adil, dan membangun!

Guru Hebat! Rubrik ini membantu menilai proses belajar dan kemampuan komunikasi siswa secara menyeluruh.

LIVEWORKSHEETS