

## RUBRIK PENILAIAN GURU





## A. PEMAHAMAN KONSEP

## Proyek 3: Manusia Pintar &amp; 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 (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  $\times$  4 (5 aspek  $\times$  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.




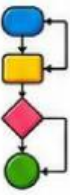
B. BERPIKIR KOMPUTASIONAL  
(COMPUTATIONAL THINKING)

## Proyek 3: Manusia Pintar &amp; 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
 <p><b>1. DEKOMPOSISI</b> Memecah proyek menjadi bagian-bagian kecil dan mudah dikelola.</p>	Belum mampu memecah proyek. Bagian proyek belum jelas.	Memecah proyek menjadi beberapa bagian, namun masih kurang lengkap.	Memecah proyek menjadi bagian-bagian cukup jelas dan sebagian besar lengkap.	Memecah proyek menjadi bagian-bagian lengkap, terstruktur, dan sangat jelas.
 <p><b>2. PENGENALAN POLA</b> Menemukan pola atau kesamaan dari media edukasi yang baik untuk dijadikan acuan.</p>	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.
 <p><b>3. ABSTRAKSI</b> Memilih informasi penting dan menyederhanakan informasi untuk fokus pada pesan utama.</p>	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.
 <p><b>4. ALGORITMA</b> Menyusun langkah-langkah kerja secara terurut dan logis untuk menyelesaikan proyek.</p>	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

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

## RUMUS :

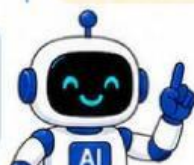
$$\text{Nilai Akhir Aspek B} = \frac{\text{Total Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

## Keterangan :


- Skor maksimal = jumlah pilar CT  $\times$  4 (4 pilar  $\times$  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  LIVEWORKSHEETS









# RUBRIK PENILAIAN GURU

## C. KUALITAS PRODUK

### PROYEK 3: MANUSIA PINTAR & MESIN PINTAR

★ SKALA: 1 = PERLU BIMBINGAN, 2 = CUKUP, 3 = BAIK, 4 = SANGAT BAIK



ASPEK	1 PERLU BIMBINGAN	2 CUKUP	3 BAIK	4 SANGAT BAIK
 1. Kesesuaian tema	Tidak sesuai tema proyek.	Kurang sesuai tema proyek.	Sesuai tema proyek.	Sangat sesuai tema proyek.
 2. Kelengkapan isi	Isi sangat kurang dan tidak lengkap.	Sebagian isi belum lengkap.	Sebagian besar isi sudah lengkap.	Semua isi lengkap dan sesuai ketentuan.
 3. Kreativitas	Tidak menunjukkan ide kreatif.	Menunjukkan sedikit ide kreatif.	Cukup kreatif dan menarik.	Sangat kreatif, unik, dan menarik.
 4. Kerapihan & desain	Tidak rapi, desain kurang menarik.	Kurang rapi, desain sederhana.	Rapi, desain cukup menarik.	Sangat rapi, menarik, dan enak dilihat.
 5. Kejelasan pesan	Pesan sulit dipahami.	Pesan kurang jelas.	Pesan cukup jelas.	Pesan sangat jelas dan mudah dipahami.
 6. Keaslian karya	Bukan hasil karya sendiri.	Banyak bagian meniru karya orang lain.	Sebagian besar hasil karya sendiri.	Sepenuhnya hasil karya sendiri dan orisinal.

#### CARA PENILAIAN

- 1 Beri skor 1–4 pada setiap aspek.
- 2 Hitung total skor yang diperoleh.
- 3 Gunakan rumus di samping untuk nilai aspek C.

#### RUMUS NILAI ASPEK C

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

Keterangan:

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

#### INGAT!



Produk berkualitas:  
lengkap, kreatif,  
rapi, jelas, orisinal.  
Itu hasil terbaik!



**TIPS!** Berani berkreasi, berpikir orisinal, dan hasilkan karya terbaik!



# RUBRIK PENILAIAN GURU

## D. PROSES KERJA & KOLABORASI

### Projek 3: Manusia Pintar & Mesin Pintar

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



ASPEK	1 PERLU BIMBINGAN	2 CUKUP	3 BAIK	4 SANGAT BAIK
 1. Kerja sama kelompok	Jarang bekerja sama.	Kadang bekerja sama, masih perlu diingatkan.	Sering bekerja sama dengan baik.	Selalu bekerja sama dan saling membantu.
 2. Tanggung jawab	Sering lupa menyelesaikan tugas atau perlu diingatkan.	Menyelesaikan tugas, namun masih perlu arahan.	Menyelesaikan tugas dengan baik sesuai kesepakatan.	Sangat bertanggung jawab dan tepat waktu.
 3. Keaktifan diskusi	Jarang memberi pendapat atau tidak terlibat diskusi.	Kadang memberi pendapat jika ditanya.	Aktif memberi pendapat dan terlibat dalam diskusi.	Sangat aktif, memberi ide, dan mendorong teman 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 projek	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 teladan.

#### CARA PENILAIAN

- Beri skor 1–4 pada setiap aspek.
- Hitung total skor yang diperoleh.
- Gunakan rumus di samping untuk nilai aspek D.



**TIPS!**

#### RUMUS NILAI ASPEK D

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

Keterangan:

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

#### INGAT!



Proses kerja dan kolaborasi yang baik membuat projek berjalan lancar dan menghasilkan karya terbaik!



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



# 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	Tidak jelas, sulit dipahami.	Kurang jelas, masih terbata-bata.	Cukup jelas, mudah dipahami.	Sangat jelas, runtut, mudah dipahami.
2. Penguasaan materi	Tidak menguasai, banyak membaca catatan.	Menguasai sebagian, masih bergantung catatan.	Menguasai materi dengan baik, sesekali melihat catatan.	Sangat menguasai, tidak bergantung catatan, percaya diri.
3. Menjawab pertanyaan	Tidak dapat menjawab.	Menjawab dengan bantuan guru/teman.	Menjawab sebagian besar pertanyaan dengan tepat.	Menjawab semua pertanyaan dengan tepat dan percaya diri.
4. Penggunaan media/alat bantu	Tidak tepat/tidak sesuai, mengganggu presentasi.	Kurang sesuai/kurang membantu penyampaian.	Sesuai dan membantu penyampaian materi.	Sangat sesuai, kreatif, sangat membantu pemahaman materi.
5. Sikap saat presentasi	Kurang sopan, tidak percaya diri, tidak siap.	Cukup sopan, terlihat kurang percaya diri.	Sopan, percaya diri, dan siap saat presentasi.	Sangat sopan, percaya diri, antusias, dan siap.

### CARA PENGHITUNGAN ASPEK E

- Beri skor setiap aspek sesuai skala (1-4).
- Hitung total skor yang diperoleh.
- Gunakan rumus di samping untuk nilai E.

#### RUMUS :

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

#### Keterangan :

- Skor maksimal = jumlah aspek  $\times$  4 (5 aspek  $\times$  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 $\times$ Nilai / 100)
A	Pemahaman Konsep	20%	—	—
B	Berpikir Komputasional	25%	—	—
C	Kualitas Produk	30%	—	—
D	Proses Kerja & Kolaborasi	15%	—	—
E	Presentasi & Komunikasi	10%	—	—
<b>TOTAL</b>		<b>100%</b>	—	—

#### 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 siswa diperoleh :  
A = 85, B = 90, C = 88, D = 92, E = 84

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

Jumlah Skor Akhir = 88,10

Nilai Akhir Proyek = 88,10

Kategori :

**SANGAT BAIK**



#### INGAT!

Setiap aspek saling melengkapi untuk menghasilkan proyek terbaik. Nilai jujur, adil, dan membangun!



#### GURU HEBAT!

Rubrik ini membantu meningkatkan kemampuan dan komunikasi siswa.