

A. RUBRIK PENILAIAN PROYEK

Mata Pelajaran: Informatika

Kelas/Fase: X / Fase E

Bentuk Asesmen: Proyek Kelompok (PjBL)

Judul Proyek:

Merancang Solusi Digital untuk Masalah di Lingkungan Sekolah/Jurusan

Kriteria & Rubrik Penilaian

Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Identifikasi Masalah	Masalah jelas, kontekstual, dan relevan	Masalah jelas namun kurang rinci	Masalah kurang sesuai konteks	Masalah tidak jelas
Dekomposisi Masalah	Masalah diuraikan sangat sistematis	Diuraikan cukup sistematis	Diuraikan sebagian	Tidak mampu menguraikan
Algoritma & Flowchart	Langkah logis, runtut, dan benar	Langkah cukup runtut	Langkah kurang lengkap	Tidak runtut/tidak benar
Penerapan Literasi Digital	Etika, keamanan, dan tanggung jawab digital diterapkan lengkap	Diterapkan sebagian	Masih kurang tepat	Tidak diterapkan
Kreativitas Solusi	Solusi inovatif dan relevan	Solusi relevan	Solusi sederhana	Solusi tidak sesuai
Kerja Sama Tim	Semua anggota aktif dan kolaboratif	Sebagian besar aktif	Hanya beberapa aktif	Tidak ada kerja sama
Presentasi Proyek	Penyampaian jelas dan sistematis	Cukup jelas	Kurang terstruktur	Tidak mampu menjelaskan

Skor Akhir

- **Nilai Akhir = (Total Skor ÷ Skor Maksimal) × 100**

- Skor Maksimal = 28
-

B. LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)

Identitas

- Mata Pelajaran : Informatika
 - Kelas : X
 - Kelompok :
 - Nama Anggota :
 1.
 2.
 3.
-

Judul Kegiatan

Menerapkan Berpikir Komputasional dan Literasi Digital melalui Proyek

Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu:

- Mengidentifikasi masalah nyata
 - Menyusun solusi menggunakan berpikir komputasional
 - Menerapkan literasi digital secara etis dan aman
-

Langkah Kerja

A. Identifikasi Masalah

1. Tuliskan masalah yang sering terjadi di lingkungan sekolah/jurusan!

.....

2. Mengapa masalah tersebut perlu diselesaikan secara digital?

.....

B. Dekomposisi Masalah

3. Uraikan masalah menjadi beberapa bagian kecil!

- Bagian 1:
 - Bagian 2:
 - Bagian 3:
-

C. Penyusunan Algoritma

4. Buatlah langkah-langkah solusi secara sistematis!

1.
2.
3.

5. Gambarkan flowchart solusi (di kertas / aplikasi digital)

D. Literasi Digital

6. Sebutkan aturan etika digital yang harus diterapkan dalam solusi kalian!

-
-

7. Data apa saja yang harus dijaga keamanannya?

-
-

E. Kesimpulan

8. Tuliskan kesimpulan dari proyek yang telah kalian buat!

.....

C. Refleksi Peserta Didik (Individu)

Jawablah dengan jujur dan singkat:

1. Hal baru apa yang saya pelajari hari ini?

.....

2. Kesulitan apa yang saya hadapi dalam proyek ini?

.....

3. Bagaimana cara saya menggunakan teknologi secara lebih bertanggung jawab?

.....

D. Catatan Guru

- Keaktifan siswa: ★★★★★
- Pemahaman materi: ★★★★★
- Rekomendasi tindak lanjut:

.....