

REKAP INDIKATOR AGREGAT PEMBELAJARAN INFORMATIKA

Topik: Pengaruh Permainan Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Coding Scratch

Kelas: V (Lima)

Jumlah Siswa Total: 30 Siswa

Tanggal Pelaksanaan: April 2026

I. Indikator Agregat Partisipasi & Minat Belajar

Indikator ini mengukur sejauh mana permainan interaktif berhasil memicu keterlibatan aktif dan respon emosional positif (minat) siswa.

No	Indikator Keterlibatan (Partisipasi)	Target	Realisasi	Persentase (%)	Status (Tercapai/Belum)
1	Siswa aktif mencoba permainan interaktif pada tahap awal	100%	 Siswa	 %	
2	Siswa berhasil melakukan modifikasi (<i>remix</i>) kode Scratch	85%	 Siswa	 %	
3	Siswa menyelesaikan <i>Exit Ticket</i> tepat waktu (≤ 3 menit)	90%	 Siswa	 %	

No	Indikator Keterlibatan (Partisipasi)	Target	Realisasi	Persentase (%)	Status (Tercapai/Belum)
4	Respon Minat (Kualitatif dari Exit Ticket):				
	- Memilih Emoticon 😄 (Seru & Paham)	80%	 Siswa	 %	
	- Memilih Emoticon 😐 (Biasa Saja)	15%	 Siswa	 %	
	- Memilih Emoticon 😞 (Bingung/Bosan)	5%	 Siswa	 %	

II. Indikator Agregat Skor Rubrik Mini

Indikator ini mengukur rata-rata performa akademis dan kualitas refleksi siswa berdasarkan rubrik 3 kriteria.

Kriteria Rubrik	Rata-Rata Skor Kelas (Skala 1 - 3)	Persentase Capaian Skor Maksimal (%)	Kesimpulan Tingkat Keberhasilan
Kriteria 1: Refleksi Minat & Pengaruh Game (<i>Menilai korelasi game dengan ketertarikan siswa</i>)	 / 3	 %	[Sangat Baik / Cukup / Kurang]
Kriteria 2: Pemahaman Konsep Scratch (<i>Menilai kemampuan menyebutkan/memahami blok kode</i>)	 / 3	 %	[Sangat Baik / Cukup / Kurang]
Kriteria 3: Kelengkapan Ketepatan Waktu (<i>Menilai fokus dan efisiensi kerja siswa kelas 5</i>)	 / 3	 %	[Sangat Baik / Cukup / Kurang]
RATA-RATA AGREGAT KELAS	 / 3	 %	[Sangat Baik / Cukup / Kurang]

Catatan Rumus Persentase Capaian: >

$$\text{Presentase} = \left(\frac{\text{Rata - rata Skor Kelas}}{3} \right) \times 100\%$$

III. Ringkasan & Analisis Dampak (Evaluasi Guru)

1. Analisis Pengaruh Permainan Interaktif:

Apakah permainan interaktif terbukti meningkatkan minat belajar Scratch siswa kelas 5 berdasarkan data agregat di atas?

Jawab:

.....

.....

2. Temuan Hambatan (Jika Ada):

Apakah kendala utama siswa yang mendapatkan skor 1 pada pemahaman blok kode atau yang memilih emoticon 😊?

Jawab:

.....

.....

3. Rencana Tindak Lanjut (Follow-up):

Langkah apa yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya untuk mempertahankan/meningkatkan minat coding siswa?

Jawab:

.....

.....

Medan,/..... 2026

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Informatika

(Juli Manahara Gultom, A.,Md)