

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRATCH*
PADA TOPIK SISTEM PENCERNAAN MANUSIA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR TINGKAT TINGGI
SISWA KELAS V SEKOLAH
DASAR**



**STUDI S2 PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRATCH*
PADA TOPIK SISTEM PENCERNAAN MANUSIA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR TINGKAT TINGGI
SISWA KELAS V SEKOLAH
DASAR**

TESIS

Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Dasar

oleh
NI KOMANG RESTU TRI KRISNANTI UDAYANI
NIM 2229041036

**STUDI S2 PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2024**

Lembar Persetujuan Pembimbing

Tesis oleh Ni Komang Restu Tri Krisnanti Udayani ini telah diperiksa dan disetujui untuk mengikuti Ujian Tesis

Singaraja,
Pembimbing I

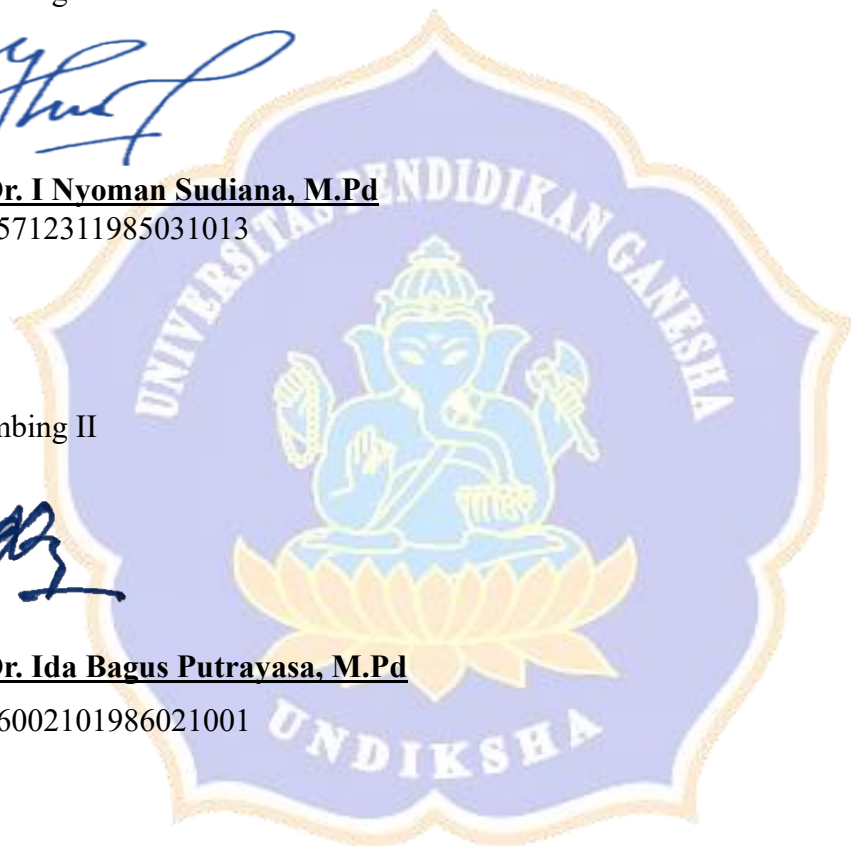


Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd
NIP 195712311985031013

Pembimbing II



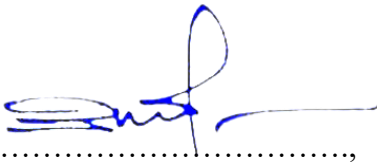
Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd
NIP 196002101986021001



Tesis oleh Ni Komang Restu Tri Krisnanti Udayani ini telah dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Program Studi Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Disetujui pada tanggal

Oleh
Tim Penguji


.....,

Ketua Koorprodi/Tim Penguji
Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP 198504022009121009


.....,

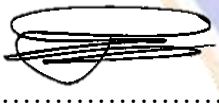
Penguji I
Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.
NIP. 195712311985031013


.....,

Penguji II
Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd
NIP. 196002101986021001


.....,

Penguji III
Prof. Dr. Ketut Suma, M.S
NIP. 195901011984031003


.....,

Penguji IV
Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd
NIP 196205151988031005

Mengetahui Direktur
Pascasarjana Undiksha



Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd
NIP. 195910101986031003

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan dari Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah, serta etika akademis.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Singaraja, 2024

Yang memberi pernyataan



Ni Komang Restu Tri Krisnanti Udayani

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugrah-Nya, sehingga tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Scratch pada Topik Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa kelas V Sekolah Dasar”, dapat diselesaikan sesuai dengan yang direncanakan.

Tesis ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha pada Program Studi Pendidikan Dasar. terselesaikannya tesis ini telah banyak memperoleh uluran tangan dari berbagai pihak. Untuk itu, ijinkan penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada pihak-pihak berikut.

1. Prof. Dr. Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha, yang telah memberikan bantuan secara moral dan memfasilitasi berbagai kepentingan studi;
2. Ketua Program Studi Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd., dan staf dosen pengajar yang telah banyak membantu, memberikan informasi dan memotivasi penulis selama perjalanan studi dan penyusunan tesis ini
3. Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, koreksi, mengarahkan dan memberikan motivasi dalam penyusunan tesis ini;
4. Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd., selaku pembimbing II yang dengan bijaksana telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan pemikiran yang berharga serta koreksi yang cermat dalam penyusunan tesis ini;

5. Prof. Dr. Ketut Suma, MS selaku penguji I yang telah memberikan bimbingan serta masukan.
6. Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd. selaku penguji II yang telah memberikan bimbingan serta masukan.
7. Bapak/Ibu Kepala Sekolah dan guru kelas V SDN 1 Tribuana, SDN 2 Tribuana, SDN 3 Tribuana, yang telah mengizinkan penulis melaksanakan pengambilan data dan memberikan bimbingan selama penulis melaksanakan pengambilan data.
8. Orang Tua dan keluarga yang telah banyak membantu secara material, bantuan moril, motivasi, kasih sayang dan doa selama perjalanan studi yang penulis jalani di Program Studi Pendidikan Dasar dan penyusunan tesis ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan kemudahan, kelancaran, kebaikan, dan keberkahan dalam menjalani setiap langkah kehidupan. Penulis menyadari bahwa tesis ini belum sempurna maka diperlukan masukan dan kritik yang membangun untuk penyempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi masyarakat akademis, praktisi, dan perkembangan dunia pendidikan.

Singaraja,

Penulis

Daftar Isi

Lembar Persetujuan Pembimbing	iii
LEMBAR PERNYATAAN	v
Abstrak	vi
Abstract	vii
PRAKATA.....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Pembatasan Masalah	9
1.4. Rumusan Masalah	9
1.5. Tujuan Penelitian.....	10
1.6. Manfaat Penelitian	10
1.7. Spesifikasi Produk Pengembangan	11
1.8. Penjelasan Istilah.....	11
BAB II.....	13
KAJIAN PUSTAKA	13
2.1. Kajian Teori.....	13
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2.1.2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	14
2.1.3. Peran Media Pembelajaran	15
2.1.4. Media Pembelajaran Scratch	18
2.1.5. Higher Order Thinking Skill	20
2.2. Kajian Penelitian Relevan	22
2.3. Kerangka Pengembangan.....	30
3.1. Model Penelitian Pengembangan.....	32
3.2. Prosedur Penelitian Pengembangan	32
3.2.1. Tahap Analisis	32

3.2.2.	Tahap Desain	34
3.2.3.	Tahap Pengembangan	34
3.2.4.	Tahap Implementasi.....	35
3.2.5.	Tahap Evaluasi.....	36
3.2.5.1	Evaluasi Formatif	36
3.2.5.2	Evaluasi Sumatif.....	37
3.3.	Uji Coba Produk.....	37
3.3.1.	Subjek dan Objek Pengembangan	37
3.3.2.	Jenis Data	38
3.4.	Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	38
3.4.1.	Metode Pengumpulan Data	38
3.4.2.	Instrumen Pengumpulan Data	39
1.	Kuisisioner Uji Validitas.....	39
2.	Instrumen Uji Efektivitas.....	43
3.	Kuisisioner Kepraktisan	45
3.5.	Metode dan Teknik Analisis Data	51
3.3.1.	Analisis Deskriptif Kualitas Media Pembelajaran Scratch	51
3.3.2.	Analisis Deskriptif Kuantitatif Media Pembelajaran Scratch	51
1.	Validitas Media Pembelajaran Scratch	51
2.	Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Scratch	53
3.	Uji Efektivitas Media Pembelajaran Scratch	54
BAB IV		56
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		56
4.1.	Hasil Penelitian	56
4.1.1.	Rancang Bangun Media Pembelajaran Scratch.....	56
1.	Halaman Sampul/Pembuka Media Pembelajaran Scratch.....	56
2.	Halaman Isi Media Pembelajaran Scratch	57
3.	Halaman Games Media Pembelajaran Scratch.....	58
4.2.	Hasil Analisis Data.....	58
4.2.1.	Hasil Uji Validitas.....	58
4.2.2.	Hasil Uji Kepraktisan Produk.....	59
4.2.3.	Hasil Uji Keefektifan Produk	61
4.3.	Pembahasan Hasil Penelitian	62
BAB V.....		67

PENUTUP	67
5.1. Simpulan	67
5.2. Saran.....	68
Daftar Pustaka	69
Lampiran	77
Daftar Riwayat Hidup	109



Daftar Tabel

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Kuisisioner Uji Validitas Isi	39
Tabel 3. 2 Tabulasi Hasil Uji Validitas	41
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Uji Validitas Media	42
Tabel 3. 4 Hasil Tabulasi Uji Validitas Media	43
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Soal Pretest dan Postest.....	44
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	46
Tabel 3. 7 Tabulasi Data Hasil Penilaian Kuisisioner Kepraktisan Guru.....	48
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	49
Tabel 3. 9 Tabulasi Data Hasil Penilaian Kuisisioner Kepraktisan Siswa	50
Tabel 3. 10 Kriteria Penilaian Butir Lembar Validasi	52
Tabel 3. 11 Pedoman Konversi Skala Lima.....	52
Tabel 3. 12 Presentase Kepraktisan	53
Tabel 3. 13 Interpretasi Keefektifan	55
Tabel 4. 1 Hasil Skor Validasi Media Pembelajaran Scratch.....	59
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Kepraktisan Oleh Guru.....	59
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Kepraktisan Oleh Siswa.....	60
Tabel 4. 4 Hasil Analisis N-Gain.....	62



Daftar Gambar

Gambar 4. 1 Halaman Sampul Media Pembelajaran Scratch	57
Gambar 4. 2 Halaman Inti Media Pembelajaran Scratch	57
Gambar 4. 3 Halaman Games Media Pembelajaran Scratch	58

