



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga Materi Sumber Energi Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Kasongan

Nabila Nur Fauziah*, Eka Sapitri, Anisa Nur Azizah

Univesitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

***Corresponding Author:**

azizaannisa29@gmail.com

Article History:

Received 2024-05-02

Revised 2024-08-15

Accepted 2024-08-22

Keywords:

Education, Elementary School,
Science, Students, Learning
Media

Kata Kunci:

Pendidikan, Sekolah Dasar, IPA,
Peserta Didik, Media
Pembelajaran

Abstract

This study aims to develop a snake and ladder game-based learning media for energy source material for fourth-grade students at SD Negeri Kasongan. The research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The development of this media was motivated by the lack of innovation in the use of learning media in the school. The snake and ladder media was developed in the form of a 3x4 meter banner with doll-shaped pawns and dice. Product validation was carried out by learning and material experts as well as media experts. The validation results show that this learning media is highly suitable for use, with a percentage of 80.56% from learning and material experts, and 81.25% from media experts. The trial was conducted on 25 fourth-grade students at SD Negeri Kasongan. Results indicate that students were very enthusiastic in using this media, and teachers gave positive responses to the increase in students' learning motivation. In conclusion, this snake and ladder learning media proves to be effective and highly suitable for improving students' understanding and learning motivation in science lessons on energy source material.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada materi sumber energi untuk siswa kelas IV SD Negeri Kasongan. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut. Media ular tangga dikembangkan dalam bentuk banner berukuran 3x4 meter dengan pion dan dadu berbentuk boneka. Validasi produk dilakukan oleh ahli pembelajaran dan materi serta ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan, dengan persentase 80,56% dari ahli pembelajaran dan materi, serta 81,25% dari ahli media. Uji coba dilakukan pada 25 siswa kelas IV SD Negeri Kasongan. Hasil menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dalam menggunakan media ini, dan guru memberikan respon positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Kesimpulannya, media pembelajaran ular tangga ini terbukti efektif dan sangat layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi sumber energi.

PENDAHULUAN

Di era modern ini, perkembangan teknologi telah menjadi faktor penentu dalam banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Perkembangan ini menuntut para pendidik untuk mengikuti arus teknologi agar dapat terus relevan dan efektif dalam mendidik generasi masa kini. Pendidik yang kreatif dan inovatif tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan. Inovasi dalam pembelajaran menjadi semakin penting di era pembelajaran abad 21, di mana penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu kunci keberhasilan. Pembelajaran abad 21 berbeda dari metode tradisional, dengan fokus pada integrasi teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, yang memerlukan peningkatan kemampuan baik dari sisi pendidik maupun masyarakat terpelajar (Yulianisa et al., 2018).

Inovasi dalam pendidikan memungkinkan siswa merasakan dampak positif dari pembelajaran yang lebih modern dan relevan dengan perkembangan zaman. Agar inovasi tersebut efektif, standar tertentu harus diterapkan sebagai acuan untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran abad 21



berpedoman pada empat pilar: *learning to know* (belajar untuk memperoleh pengetahuan), *learning to do* (belajar untuk menguasai keterampilan), *learning to be* (belajar untuk mengembangkan diri), dan *learning to live together* (belajar untuk hidup bermasyarakat). Pendidik diharapkan menjadikan keempat pilar ini sebagai pedoman dalam mengembangkan proses pembelajaran agar tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dapat tercapai (Aunurrahman, 2016).

Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran memainkan peran krusial. Media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Pemilihan model, metode, dan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif, memperoleh pengalaman, serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang relevan. Guru, dalam hal ini, bertindak sebagai fasilitator yang mendukung siswa menjadi peserta aktif dalam proses pembelajaran (Supartini et al., 2016).

Dalam sistem pendidikan Indonesia, kurikulum menjadi panduan utama dalam pelaksanaan pendidikan formal. Kurikulum Merdeka, yang saat ini diterapkan, menekankan pendekatan yang berdiferensiasi, berfokus pada konten esensial, dan memberikan siswa waktu yang cukup untuk mengeksplorasi konsep-konsep serta memperkuat keterampilan mereka. Kurikulum ini dirancang untuk mendorong siswa dan guru berpikir mandiri, mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan siswa dapat memahami alam dan lingkungan sosial sebagai satu kesatuan (Khoirurrijal et al., 2022; Dinda Sartika et al., 2023).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bidang studi yang sangat penting untuk dipelajari sejak dini, karena menjadi dasar bagi perkembangan teknologi yang kita nikmati saat ini. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan mereka dan beradaptasi dengan perubahan lingkungan. IPA bukan hanya tentang pengetahuan ilmiah, tetapi juga mengajarkan siswa bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, yang pada akhirnya membantu mereka memahami dunia di sekitar mereka (Yustanti et al., 2022).

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), salah satu tujuan utama pembelajaran IPA adalah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep ilmiah yang berguna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini sejalan dengan pendapat Suartika et al. (2019), yang menyatakan bahwa pembelajaran IPA harus memberikan pengalaman belajar langsung yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, pembelajaran yang dikemas dengan cara yang menarik dan menyenangkan akan membuat siswa lebih mudah memahami konten yang diajarkan (Pratiwi et al., 2022; Yustanti et al., 2022).

Namun, di SD Negeri Kasongan, masih terdapat tantangan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 2 Juli 2024, ditemukan bahwa guru di sekolah tersebut masih terbatas dalam mengembangkan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran. Proses pembelajaran cenderung didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media audio-visual yang minim inovasi. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan, pada akhirnya, tidak sepenuhnya memahami materi yang disampaikan (Sulthon, 2017).

Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu adanya perubahan dalam pendekatan pembelajaran, khususnya melalui pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik. Salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti ular tangga. Ular tangga adalah permainan yang familiar dan dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran dengan menambahkan elemen-elemen pendidikan di dalamnya. Media pembelajaran berbasis ular tangga menggunakan papan permainan yang didesain dengan kotak-kotak, di mana beberapa kotak berisi pertanyaan terkait materi pelajaran, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain (Setiawati et al., 2019).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Nastiti, Putri, dan

Mukmin (2022) menemukan bahwa media ini sangat cocok, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPA. Penelitian lain oleh Anggraini, Abidin, dan Wahyuningsih (2023) juga menunjukkan bahwa media ular tangga digital valid dan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang keragaman budaya Indonesia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ular tangga pada materi sumber energi untuk siswa kelas IV SD Negeri Kasongan. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat mendorong kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian dan pengembangan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Dengan menyelidiki permasalahan pendidikan, kita dapat menemukan solusi dan mengembangkan serta menerapkan pendidikan yang lebih inovatif (Okpatrioka, 2023). Selain itu, kegiatan ini digunakan untuk mengukur efektivitas suatu produk yang dihasilkan dan mencari solusi dalam menjawab berbagai permasalahan yang dihadapi.

Peneliti melakukan observasi terhadap tempat penelitian dengan tujuan agar memperoleh data berupa permasalahan terkait proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Tahap selanjutnya yaitu desain/perencanaan, pada tahap ini peneliti merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran media yang tepat untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran, menyusun rancangan pembuatan media permainan Ular Tangga Pintar (UTA) dengan mengacu pada spesifikasi produk yang telah dibuat sebelumnya, menentukan bahan-bahan yang diperlukan dengan memperhatikan aspek-aspek pembuatan media untuk dijadikan media permainan Ular Tangga Pintar (UTA). kemudian pada tahap pengembangan, peneliti mulai mendesain media pembelajaran yang telah peneliti pilih sebelumnya dengan tampilan menarik. selanjutnya tahap implementasi, pada tahap ini peneliti mulai mengaplikasikan media pembelajaran yang telah didesain sebelumnya kepada peserta didik. dan tahapan terakhir yaitu tahap evaluasi, agar media pembelajaran yang telah peneliti desain dan aplikasikan dapat dinilai layak maka pada tahap ini diperlukan penilaian baik dari guru, peserta didik, dan dosen.

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2024 pada peserta didik kelas IV SD Negeri Kasongan. instrumen penelitian pengembangan yang peneliti gunakan adalah instrumen validasi guru, instrumen validasi peserta didik dan instrumen validasi dosen. instrumen validasi digunakan untuk memperoleh data atau hasil berupa kesesuaian materi pembelajaran dengan media pembelajaran. instrumen validasi peserta didik diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh data atau hasil berupa kualitas media pembelajaran yang digunakan menarik atau tidak. instrumen validasi dosen dilakukan oleh dosen Universitas Ahmad Dahlan yang dimana berlatar belakang mengenai pengembangan teknologi pendidikan. instrumen ini dilakukan untuk memperoleh data atau hasil berupa kualitas dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini yang pertama melakukan observasi, kedua wawancara ketiga kuesioner, keempat dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, kuesioner(angket), dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi memperoleh data, mereduksi data, mendeskripsikan data, dan membuat kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Permainan adalah sesuatu yang dimainkan menurut aturan tertentu, dapat dimainkan secara individu atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu, dan dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi dan semangat

siswa, mendorong refleksi diri, dan meningkatkan kemampuan berpikir. Permainan tidak hanya meningkatkan semangat belajar siswa, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan, memberikan pengetahuan, dan meningkatkan hafalan siswa terhadap pelajaran. Pendidik juga sebaiknya menyediakan jenis permainan yang berbeda-beda pada setiap pembelajaran agar siswa dapat tertarik dalam proses pembelajaran melalui metode permainan yang berbeda-beda (Bate'e et al., 2023).

Media pembelajaran berbasis ular tangga adalah suatu media pembelajaran berbasis permainan yang dimana menggunakan sebuah dadu untuk menentukan berapa banyak gerakan yang harus dilakukan seorang yang mendapatkan pion. Permainan Ular Tangga ini merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan papan permainan. Desain permainan ular tangga ini berbentuk kotak-kotak kecil, beberapa kotak menampilkan gambar ular dan rangkaian tangga yang menghubungkan ke kotak lain (Setiawati et al., 2019). Dengan Media permainan ular tangga ini bertujuan agar dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, semangat dalam belajar, dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik, serta dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran (Dewi et al., 2017).

Konsep Permainan Ular Tangga adalah suatu permainan melempar dadu yang dimainkan oleh dua orang anak atau lebih, terdiri dari beberapa kotak yang didalamnya terdapat gambar-gambar. Gambar ular tangga dapat dilihat di dalam game. Jika mendapatkan tangga dalam permainan berarti mengikuti tangga ke atas, dan mendapatkan ular berarti dalam permainan, maka peserta harus mengikuti jalan ular tersebut ke bawah. Jika peserta mencapai tujuan terlebih dahulu, dia akan dinyatakan sebagai pemenang (Afandi, 2015). Keunggulan media ini adalah tampilan/desainnya yang menarik. Pemilihan font untuk media permainan dan kartu soal beragam, begitu pula pemilihan warna cerah, merangsang minat siswa dalam bermain. Selain itu media ini berbeda dengan media pembelajaran ular tangga lainnya sebab dalam media ini ular tangga disajikan dalam bentuk banner berukuran 3 × 4 meter dan baik pion maupun dadu disajikan dengan bentuk boneka sehingga dengan media tersebut peserta didik akan lebih tertarik untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan data penelitian atau observasi lapangan. Oleh karena itu, spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran ular tangga akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Setelah pengembangan produk berhasil, langkah selanjutnya adalah melakukan uji kelayakan media pembelajaran berupa permainan Ular Tangga. Tahap ini adalah tahap uji kelayakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada materi sumber energi untuk mengukur kesesuaian materi dan media yang digunakan. Uji kesesuaian media pembelajaran berbasis ular tangga dilakukan dengan menggunakan uji validitas oleh ahli materi dan ahli media. Uji validitas merupakan suatu proses kegiatan untuk menilai apakah desain produk yang dibuat sudah sesuai dengan desain media dan materi yang dilakukan dengan cara menyebarkan instrumen berupa angket kepada ahli media, ahli materi dan instrumen untuk siswa.

Tahap validasi produk dilaksanakan oleh 1 ahli pembelajaran dan materi dan 1 ahli media. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari validasi ahli materi, hasil penilaian oleh ahli pembelajaran dan materi dengan nilai persentase 80,56% dikategorikan "sangat layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dimana mengacu pada skala likert. Sedangkan ahli media dengan nilai persentase 81,25% dikategorikan "sangat layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran, hal tersebut juga mengacu pada penilaian dalam skala likert.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi

No	Validasi	Skor	Kriteria
1	Ahli Pembelajaran dan Materi	80,56%	Sangat Layak
2	Ahli Media	81,25%	Sangat Layak

Produk media pembelajaran ular tangga diuji cobakan kepada 25 peserta didik kelas IV SD Negeri Kasongan. Berdasarkan hasil uji coba, peserta didik menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga. Peserta didik merasa media pembelajaran ini menarik dan membantu mereka memahami materi sumber energi dengan lebih mudah. Guru juga memberikan respon

positif terhadap media pembelajaran ular tangga dan menyatakan bahwa media ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Dari hasil pengembangan media pembelajaran berbasis "Ular Tangga" pada matapelajaran IPA dengan materi sumber energy dapat disimpulkan bahwa media permainan berbasis "Ular Tangga" tersebut memperoleh berdasarkan tanggapan ahli pembelajaran dan materi dan ahli media mendapatkan hasil yang sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran pada matapelajaran IPA dengan materi sumber energy.

Peserta didik menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga. Guru juga memberikan respon positif terhadap media pembelajaran ular tangga dan menyatakan bahwa media ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Maka dari itu Penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat memotivasi peserta didik dalam belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta meningkatkan interaksi dan kerjasama antar peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk materi sumber energi di kelas IV SD Negeri Kasongan. Dengan demikian, dari hasil pengembangan media pembelajaran berbasis "Ular Tangga" pada matapelajaran IPA dengan materi sumber energy dapat disimpulkan bahwa media permainan berbasis "Ular Tangga" tersebut memperoleh berdasarkan tanggapan ahli pembelajaran dan materi dan ahli media mendapatkan hasil yang terbukti yang dimana media pembelajarannya tersebut berhasil dikembangkan dan terbukti efektif serta sangat layak untuk dapat digunakan dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Kasongan dalam proses pembelajaran IPA dengan materi sumber energy.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Aunurrahman. (2016). *Belajar dan Pembelajaran* (10th ed.). Alfabeta.
- Bate'e, A. K., Derana Laoli, J., Rasti, D. S., & Wijaya Lase, I. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *C.E.S.2023 Confrence Of Elementary Studies*, 48.
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091–2100.
- Dinda Sartika, A., Ayu Cindika, P., Salsa Bella, B., Indah Anggraini, L., Wulandari, P., Indayana, E., Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., Tarbiyah dan Tadris, F., & Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu, U. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS SD/Mi. *Publisher: Yayasan Khairul Azzam Bengkulu Journey: Journal of Development and Reseach in Education*, 3(2), 3–5.
- Khoirurrijal, Fadriati, Sofia, Makrufi, A. D., Gandi, S., & Muin, A. (2022). *Pengembangan Kurikulum Merdeka*.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pratiwi, E. M., Gunawan, G., & Ermiana, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 381–386. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.466>
- Santoso, S. (2018). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 61–68. <https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2376>

- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>
- Suartika, I. K. A., Ardana, I. K., & Wiarta, I. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Word Square Berbasis Kearifan Lokal terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17656>
- Sulthon, S. (2017). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1969>
- Supartini, M., Ilmu, P., Sosial, P., & Sarjana, P. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(2), 1858–4985. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Yulianisa, Rizal, F., Oktaviani, & Abdullah, R. (2018). Tinjauan Keterampilan Abad 21 (21St Century Skills) Di Kalangan Guru Kejuruan (Studi Kasus: Smk Negeri 2 Solok). *CIVED: Journal of Civil and Engineering and Vocational Education*, 5(3), 4.
- Yustanti, N. L. P. I., Sudika, W. I., & Winangun, I. M. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2, 25–34.