



PENERAPAN MODEL STAD BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR KELAS V

Tabita Kristi¹, Yumna Humairo², Eva Yunita Pratiwi³, Diva Bagas Firgiawan⁴, Dewi Nurriyah Nawang⁵, Tri Murtini⁶, Nawasaki Laksmita Maharani⁷

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

tabitakristi00@students.unnes.ac.id, yumnaahumairo4923@students.unnes.ac.id,
evayunitapratwi@students.unnes.ac.id, divabagaf123@students.unnes.ac.id,
dewinawang2715@students.unnes.ac.id

Corresponding Author*:

Tabita Kristi,
tabitakristi00@students.unnes.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar,
Universitas Negeri Semarang,
Jl. Raya Beringin No.15, Ngaliyan,
Kota Semarang, Jawa Tengah,
Indonesia.

Contact Person: 0882-1504-5355

Informasi Artikel:

Disubmit 9 Desember 2023
Direvisi 30 Januari 2024
Diterima 20 Februari 2024

ABSTRACT

This research aims to increase the mathematics learning motivation of class V students at SDN Mangkang Wetan 03, especially in understanding geometric concepts related to calculating the perimeter and area of flat shapes. Initial observations show how difficult it is for students to understand the material and the lack of variation in the use of media and learning models. To overcome this problem, researchers applied the STAD type Cooperative Learning learning model with the help of the media "Mathematical Snakes and Ladders." This research uses a qualitative descriptive method with a focus on a comprehensive description of student learning motivation. The data in this research was collected through interviews, observation and documentation at SDN Mangkang Wetan 03, Semarang City. A saturated sampling technique was used, with all 23 fifth grade students as the sample. The results of the research show that the combination of the STAD learning model and mathematics snakes and ladders media succeeded in increasing students' excitement in learning mathematics. Students' active participation and cooperation in the STAD model, together with their enthusiasm in responding to the material through the medium of mathematical snakes and ladders, makes a positive contribution to students' understanding of the concepts of perimeter and area of flat shapes.

Keywords: STAD, Media Ular Tangga, Motivation, Geometry

How to Cite:

Kristi, I., et al. (2024). Penerapan Model STAD Berbantuan Media Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas V. *Papanda Journal of Mathematics and Sciences Research (PJMSR)*, 3(1), 13-21.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, seperti kemampuan sikap, pengetahuan, dan juga keterampilan. Adanya pendidikan diharapkan dapat menciptakan generasi muda yang mampu membawa bangsa menghadapi tantangan yang akan datang. Seperti yang sudah tertulis dalam Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa". Pendidikan memiliki peranan



penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang baik dapat diciptakan sedini mungkin mulai dari lingkup keluarga kemudian masuk dalam lingkup yang lebih luas yaitu sekolah yang dimulai dari pendidikan dasar.

Pendidikan yang berkualitas tak pernah lepas dari proses pembelajaran di dalamnya. Proses pembelajaran yang baik selain dipengaruhi oleh tenaga pendidik juga tak lepas dari sistem pendidikan yang ada seperti salah satunya ialah kurikulum. Kurikulum memberikan pedoman bagi pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwa saat ini pemerintah telah mengeluarkan kebijakan kurikulum yang biasa kita sebut dengan "Kurikulum Merdeka". Kurikulum Merdeka itu sendiri merupakan penyempurnaan dari kurikulum-kurikulum yang telah dikeluarkan sebelumnya seperti kurikulum 2013 dan juga KTSP.

Pada Kurikulum Merdeka mata pelajaran yang disajikan tidak lagi terintegrasi sebagai satu kesatuan seperti pada kurikulum sebelumnya, melainkan dapat berdiri sendiri. Di tingkat pendidikan sekolah dasar sendiri salah satu mata pelajaran wajib yang disajikan adalah mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika sebagai bagian dari Kurikulum Merdeka yang harus direalisasikan secara efektif dan menyenangkan. Namun, pada kenyataannya selama ini matematika masih sering menjadi mata pelajaran yang dianggap menakutkan oleh siswanya. Hal ini tentunya dapat disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya ialah kurangnya variasi dalam pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran sangatlah memiliki peran penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran, termasuk untuk peningkatan kualitas pembelajaran matematika. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membangun pemahaman siswa mengenai materi dan juga membantu penguasaan objek pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan tepat akan membantu siswa memahami materi pembelajaran yang diajarkan yang kemudian dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, dan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran selain berguna untuk merangsang keingintahuan siswa juga dapat digunakan untuk membangun motivasi belajar pada siswa. Motivasi belajar siswa yang baik dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif, begitupun sebaliknya jika motivasi belajar siswa kurang maka akan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan juga hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar terdapat beberapa cabang ilmu yang diajarkan. Salah satu cabang ilmu matematika di sekolah dasar yang dianggap cukup sulit ialah pada materi geometri. Dalam geometri siswa memerlukan konsep yang matang sehingga dapat menerapkan keterampilan geometri yang dimiliki seperti mengenal macam-macam bangun datar dan ruang, menggambar, dan memahami perbedaan dan persamaan bangun geometri. Dalam mencari hubungan antar bangun geometri, siswa harus sudah diajarkan bagaimana konsep untuk mencari keliling dan luas bangun datar. Materi ini saling berkaitan mulai dari mengidentifikasi sifat-sifat segi banyak, kemudian menemukan keliling dan luas beberapa bangun datar seperti persegi, persegi panjang, segitiga, belah ketupat, layang-layang, jajargenjang, dan trapesium. Setelah siswa mempelajari materi sifat-sifat bangun datar, siswa akan mendapatkan pembelajaran geometri lanjutan pada jenjang kelas yang lebih tinggi tepatnya pada materi bangun ruang. Karena itu, dalam hal ini materi keliling dan luas bangun datar menjadi prasyarat dalam mempelajari materi bangun ruang. Namun pada kenyataannya, dalam pembelajaran terkadang siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi geometri hal ini dapat disebabkan karena kesulitan siswa dalam membentuk konstruksi yang akurat, membutuhkan ketelitian dalam pengukuran yang memerlukan banyak waktu dan bahkan banyak siswa yang menghadapi kesulitan untuk membuktikan jawabannya (Noto et al., 2019).



Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas V SDN Mangkang Wetan 03 ditemukan bahwa siswa di kelas tersebut masih kesulitan dalam memahami konsep geometri terutama pada materi menghitung keliling dan luas pada bangun datar. Media dan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran juga kurang bervariasi sehingga kurang menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar dan memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi berupa penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe STAD dengan berbantuan media pembelajaran berupa media “Ular Tangga Matematika”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang bersifat deskriptif, dimana tujuannya adalah memberikan gambaran komprehensif tentang suatu fenomena atau realitas sosial. Pendekatan ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan berbagai variabel yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti, serta menghubungkan fenomena yang diuji. Analisis dalam metode ini cenderung bersifat mendalam.

Peneliti menjadikan motivasi belajar siswa sebagai objek penelitian yang akan dikaji, khususnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar. Peneliti akan melakukan kajian mendalam terkait hal tersebut melalui penerapan model STAD berbantuan media ular tangga matematika. Penelitian ini didasari oleh permasalahan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika tergolong rendah akibat minimnya model dan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran. Sehingga peneliti bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui penerapan model STAD berbantuan media ular tangga matematika

Pengambilan data dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Mangkang Wetan 03, Kota Semarang pada 20 November 2023. Penarikan sampel dalam penelitian ini mengadopsi Non-Probability Sampling dengan penerapan Teknik Sampling jenuh atau Sensus, yang berarti seluruh anggota populasi diikutsertakan sebagai sampel. Pendekatan ini dipilih karena ukuran populasi yang relatif kecil, khususnya sekitar 30 individu (Machali, 2021). Oleh karena itu, seluruh siswa dari kelas V SDN Mangkang Wetan 03 yang berjumlah 23 orang dijadikan sebagai sampel atau subjek dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni dengan teknik triangulasi data. Triangulasi data adalah suatu pendekatan peneliti yang digunakan untuk menemukan lebih banyak perspektif terhadap data. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan terhadap guru untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran yang direncanakan. Observasi digunakan sebagai alat pengumpulan data dengan mengamati seluruh aktivitas siswa selama pembelajaran di kelas. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung kedua jenis data lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*), memberikan suasana proses pembelajaran yang baru bagi siswa kelas V SDN Mangkang Wetan 03. Harapannya hasil belajar siswa dapat meningkat dan mendorong siswa lebih semangat belajar. Sesuai dengan pendapat dari Made Wena dalam Simbolon (2015), keberhasilan dan pencapaian hasil belajar merupakan tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran yang tepat agar mempermudah siswa maupun guru melaksanakan pembelajaran.

Model Pembelajaran STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok belajar untuk melatih keterampilan kerjasama siswa dengan kondisi anggota kelompok yang memiliki beragam kemampuan, latar belakang siswa, hingga jenis kelamin. Tujuan hal tersebut agar dalam suasana belajar terbangun karakter gotong royong, kompak, saling memberi dukungan dan bantuan antar siswa (Adnyana, 2020). Selain itu, siswa



diajarkan untuk bersosial dengan baik sesuai penguasaan keterampilan yang sedang dipelajari. Kesempatan ini membuat siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya secara aktif. Sementara guru berperan sebagai motivator dan fasilitator untuk siswa. Menurut Maulana (2017), Model STAD adalah model pembelajaran yang membantu memberikan rangsangan aktivitas siswa ketika menyampaikan pendapat, ide, ataupun gagasan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah salah satu model kooperatif yang mendukung siswa belajar bekerja sama dalam kegiatan berkelompok, sehingga siswa mendapat pengalaman bersosialisasi dengan menerapkan sikap saling menghargai pendapat orang lain, gotong royong, dan belajar menempatkan diri sesuai kondisi yang dihadapi.

Menurut Trianto dalam Rakhmawan (2014), model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) terdapat enam sintak. Langkah awal, siswa memperhatikan dan memahami tujuan pelajaran yang disampaikan oleh guru dan memberikan motivasi belajar kepada siswa. Langkah kedua, siswa memperhatikan dan memahami penyampaian informasi dari guru dengan mendemonstrasikan atau dapat melalui bahan bacaan bagi siswa. Langkah ketiga, guru mulai pengorganisasian siswa dalam kelompok-kelompok belajar. Guru dapat menjelaskan kepada siswa maksud dibentuknya kelompok belajar yakni memberikan tugas atau LKPD kelompok. Langkah keempat, guru memonitoring aktivitas kelompok belajar siswa pada saat mengerjakan tugas. Langkah kelima, guru melakukan evaluasi hasil belajar tentang materi yang telah diajarkan atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya. Langkah terakhir, Guru memberikan penghargaan untuk mengapresiasi baik upaya maupun hasil individu dan kelompok.

Menurut Anjani (2012), ular tangga merupakan permainan papan anak-anak untuk dua orang atau lebih. Di dalam papan permainan terdapat kotak-kotak kecil dan beberapa kotak memiliki rangkaian tangga dan ular yang menghubungkan ke kotak lainnya. Sedangkan menurut Mulyan (2013:122), ular tangga sebagai suatu permainan yang terdiri dari sebuah papan atau kertas tebal bergambar 100 kotak dengan gambar ular tangga di dalam kotak tertentu. Kristen (2015:99) mengutarakan pendapat serupa, ular tangga merupakan permainan untuk dua hingga empat pemain, dimana setiap pemain mencapai sebuah kotak yang berisi 100 tombol dengan warna berbeda. Dapat disimpulkan, ular tangga adalah permainan papan yang menimbulkan interaksi antar pemain dengan menggunakan bidak dan dadu menurut aturan permainan untuk mencapai tujuan tertentu. Permainan ini bercirikan gambar ular dan tangga. Ular tangga dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang efektif karena sifat permainannya yang sederhana dan seru dapat memikat siswa. Oleh karena itu, permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.

Tujuan penerapan media ini adalah sebagai sarana menciptakan suasana pembelajaran matematika yang aktif dan lebih hidup. Media permainan ular tangga mempengaruhi pengetahuan dan sikap siswa. Permainan ular tangga dapat membangkitkan minat siswa masa kini, memberikan pendidikan kesehatan, dan meningkatkan motivasi siswa karena permainan mengandung unsur keterampilan ular tangga untuk mengalahkan kelompok lain (Rahmawati dan Sukriyatun, 2020: 185).

Secara umum, permainan ular tangga merupakan permainan dengan memanfaatkan sebuah dadu yang dimainkan secara bergantian. Setiap pemain memiliki satu pion yang akan dijalankan. Permainan dijalankan secara bergantian hingga salah satu pemain menempati kotak *finish*. Apabila terdapat kotak yang ditempati oleh dua pion, maka pion pertama yang menempati kotak tersebut harus kembali ke kotak *start*. Manfaat permainan ini adalah untuk



menciptakan suasana kompetitif secara sehat, meningkatkan kesabaran, kejujuran, dan jiwa sportif.

Beberapa aturan dalam permainan ular tangga secara umum, diantaranya:

1. Pemain dapat terdiri lebih dari 2 orang
2. Permainan dimulai dengan pelemparan dadu
3. Nilai dadu menentukan berapa banyak langkah yang akan diambil oleh pemain
4. Setiap pemain memiliki pion yang teletak di kotak *start*
5. Setelah pemain pertama melangkah dan berhenti di salah satu kotak, permainan dilanjutkan oleh pemain lain
6. Apabila pemain menempati kotak dengan gambar tangga artinya naik, tetapi jika gambar kepala ular artinya turun.
7. Pemain yang mendapatkan dadu nomor 6, akan mempunyai kesempatan untuk mengocok dadu satu kali lagi
8. Ketika dalam satu kotak terdapat dua pion, maka pion pertama yang menempati kotak harus kembali ke kotak *start*. Sedangkan pion lainnya dapat bertahan di kotak tersebut.
9. Permainan ini dapat berakhir jika terdapat salah satu pemain yang sudah sampai pada garis *finish*

Pada tahun 1870, permainan ular tangga sudah ada. Hingga saat ini tidak ada aturan standar, baik dalam proses pembuatan maupun penggunaannya. Sehingga setiap orang dapat berkreasi dengan leluasa dalam menciptakan maupun menerapkan permainan ini. Pada tahap perencanaan media ular tangga ini menggunakan desain yang mudah. Selain itu bahan maupun alat yang dibutuhkan sangat terjangkau. Bahan utama pembuatan media ular tangga dalam penelitian ini yaitu kertas karton dan juga kertas lipat. Alasan pemilihan bahan tersebut, selain mudah didapat dan terjangkau, kertas dapat dilipat ataupun digulung, sehingga mudah dibawa dan dipindahkan. Alat yang dibutuhkan seperti gunting, cutter, dan penggaris. Bahan lainnya yaitu lem kertas, solatip, pensil, dan penghapus.

Desain media ini dirancang dengan konsep warna-warna yang menarik perhatian siswa. Papan ular tangga matematika berupa gambar yang berisi kotak-kotak sejumlah 49 kotak, yaitu 7 baris dan 7 kolom. Pada beberapa kotak terdapat beberapa gambar ular dan tangga. Terdapat beberapa kotak dengan nomor tertentu yang diberi tanda bulat putih, artinya pada nomor tersebut berisi soal matematika yang berkaitan dengan materi keliling dan luas bangun datar. Satu nomor dengan tanda tersebut berisi beberapa soal yang berbeda-beda dengan tingkat kesulitan yang sama. Pembuatan soal menggunakan kartu soal dengan variasi warna sesuai warna yang terdapat pada papan ular tangga. Penerapan media ular tangga matematika sangat diusahakan untuk tidak keluar dari standar aturan ular tangga pada umumnya. Hal itu dilakukan untuk memudahkan siswa memahami konsep baik dalam permainan maupun materi matematika, sesuai penggunaan yang sudah sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Aturan permainan dalam ular tangga matematika diantaranya yaitu:

1. Pemain terbagi menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang
2. Masing-masing kelompok memiliki pion dengan warna yang berbeda. Siswa diharapkan mampu mengingat warna dari pion yang dimiliki kelompoknya.
3. Media ular tangga matematika hanya terdapat satu papan saja, sehingga setiap pemain yang ada harus bermain secara bergantian
4. Posisi awal pion semua kelompok berada di kotak *start*
5. Masing-masing kelompok akan mengajukan satu perwakilan sebagai pemain putaran pertama. Secara berurutan perwakilan kelompok satu, perwakilan kelompok dua, dan seterusnya, hingga kelompok lima.

6. Setelah putaran pertama selesai, maka akan dilanjutkan oleh perwakilan kedua dari masing-masing kelompok, sebagai pemain putaran kedua. Maka total putaran pemain sebanyak lima kali.
7. Jika sudah sampai pada putaran kelima. Maka, permainan akan dilanjutkan oleh pemain dari putaran pertama. Begitu seterusnya hingga permainan berakhir
8. Pemain pertama mengawali permainan dengan melempar dadu dan memainkan pion sesuai jumlah nilai yang tertera pada dadu. Misalnya jika mata dadu yang keluar dua, maka pion berjalan sebanyak dua langkah, dan seterusnya
9. Jika saat melempar dadu mendapatkan mata dadu sebanyak enam, maka pemain memiliki kesempatan untuk melempar dadu kembali
10. Pada beberapa kotak, terdapat beberapa tanda bulat putih yang menandakan bahwa pada nomor tersebut terdapat soal yang harus dikerjakan siswa.
11. Jika pemain mendapatkan kotak dengan tanda tersebut, maka dapat mengerjakan soal yang diberikan dengan benar, dan akan mendapatkan nilai 100.
12. Bagi kelompok dengan pemain yang tidak mendapatkan kotak dengan tanda soal, maka tidak mendapatkan poin karena tidak mengerjakan soal. Hal ini bergantung pada tingkat keberuntungan siswa tersebut.
13. Pengerjaan soal menjadi tanggung jawab masing-masing individu dalam kelompok. Namun, nilai yang didapatkan akan diakumulasikan sebagai nilai kelompok
14. Dalam satu putaran, pemain yang mendapatkan soal harus berhasil mengerjakan soal hingga putaran tersebut jatuh pada kelompoknya lagi. Jika soal belum selesai, maka perwakilan dari kelompoknya kehilangan kesempatan mengacak dadu hingga soal yang dikerjakan selesai.
15. Apabila pada suatu kotak terdapat gambar tangga, artinya pemain dapat naik. Tetapi jika gambar kepala ular, maka pemain harus turun.
16. Apabila di dalam kotak terdapat soal dan juga gambar tangga, maka siswa dapat naik apabila sudah menyelesaikan soal yang diberikan dengan benar. Jika belum, maka siswa masih bertahan di kotak terakhir.
17. Permainan akan berakhir jika terdapat pemain yang memasuki FINISH
18. Nilai tertinggi yang didapatkan kelompok adalah pemenangnya

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, perpaduan model pembelajaran STAD dan media ular tangga matematika membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan. Partisipasi aktif kerjasama siswa dengan model STAD dan juga antusias siswa dalam merespon penyampaian materi dengan media ular tangga matematika. Keduanya berhasil mendukung pemahaman siswa dalam materi keliling dan luas bangun datar.

Model STAD merupakan model pembelajaran yang dapat membangun kerjasama demi hasil belajar yang terbaik bagi kelompoknya. Model pembelajaran STAD terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan tingkat pemahaman siswa dalam materi keliling dan luas bangun datar. Pembelajaran matematika dengan menggunakan model STAD dapat membuat siswa terlibat aktif secara langsung dalam diskusi. Meskipun terbentuk kelompok, siswa juga mampu mengembangkan cara berpikir kritisnya secara mandiri agar saling mendukung satu sama lain. Model ini juga menumbuhkan motivasi belajar siswa. Kegiatan berkelompok dalam model ini mampu menumbuhkan kesadaran akan pentingnya kerja sama yang baik, serta menciptakan percaya diri dan juga keberanian siswa untuk menyajikan hasil diskusinya di depan kelas.

Apabila hanya menggunakan variasi model pembelajaran saja sudah memantik semangat siswa, terlebih lagi jika ditambahkan media pembelajaran yang inovatif. Guru hanya berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Sehingga, siswa mampu mengembangkan ide dan gagasannya lebih luas lagi. Hal ini sesuai dengan pelaksanaan penelitian yang sudah dilakukan, yaitu dengan melakukan kombinasi antara model pembelajaran dan juga media yang menarik.

Penyampaian materi matematika akan lebih mudah diterima siswa apabila terdapat sebuah alat peraga berupa media pembelajaran. Hal itu sesuai dengan pendapat Sundayana (2015), media berfungsi untuk memunculkan semangat belajar, interaksi yang aktif antara siswa dengan sumber belajar yang digunakan. Salah satunya yaitu media ular tangga matematika. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan media ular tangga matematika dalam materi keliling dan luas ular tangga. Media ini tetap mengacu pada materi pembelajaran tanpa mengubah aturan yang melekat pada permainan tersebut. Sehingga tak terasa siswa belajar sambil bermain. Pernyataan tersebut didukung dengan pendapat Haryanto dan Adiwiherja (2015), pada tingkat sekolah dasar, metode belajar sambil bermain menjadi metode yang tepat. Metode ini membuat siswa bebas mengekspresikan dirinya, sehingga kemampuan matematis berkembang secara optimal. Menurut Arsyad (2017), kejemuhan siswa dapat diatasi dengan media pembelajaran yang tepat.



Gambar 1. Ular Tangga Matematika

Media ular tangga matematika memiliki tampilan yang menarik. Perpaduan warna dan juga gambar yang bervariasi mampu menarik perhatian siswa pada pandangan pertama. Siswa dibuat bertanya-tanya mengenai apa yang akan dilakukan pada pembelajaran hari ini. Setelah guru menjelaskan teknis penggunaannya, siswa merespon juga dengan antusias. Bahkan Setelah permainan berakhir, mereka merasa sayang dan meminta untuk diulangi lagi. Meski begitu, karena keterbatasan waktu, guru harus melanjutkan tahap pembelajaran berikutnya.



Manfaat yang didapatkan dari media ular tangga matematika tidak hanya diterima oleh siswa saja, tetapi juga dirasakan oleh guru. Pekerjaan yang harus dilakukan oleh guru terasa lebih ringan, karena guru hanya menjadi fasilitator yang mengawasi jalannya pembelajaran. Guru juga terbantu dalam menyampaikan materi matematika. Di samping itu, penggunaan media ini dapat digunakan secara terus menerus. Guru hanya perlu mengganti soal yang diberikan sesuai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

KESIMPULAN

Kesimpulan merupakan rangkuman singkat dari hasil penelitian berdasarkan rumusan dan tujuan penelitian. Kesimpulan dapat bersifat generalisasi temuan sesuai permasalahan penelitian. Penulisan pada kesimpulan tidak ditulis dalam bentuk poin tetapi ditulis dalam bentuk deskripsi: (1) Penerapan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan dukungan media pembelajaran "Ular Tangga Matematika" pada siswa kelas V SDN Mangkang Wetan 03 memberikan dampak positif terhadap suasana pembelajaran matematika. Model STAD berhasil menciptakan kerjasama antar siswa dalam kelompok, meningkatkan partisipasi aktif, dan menggairahkan semangat belajar siswa. Kombinasi ini membantu siswa dalam memahami konsep keliling dan luas bangun datar secara menyenangkan; (2) Penggunaan media pembelajaran "Ular Tangga Matematika" juga memberikan kontribusi besar terhadap keberhasilan pembelajaran. Media ini tidak hanya memotivasi siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Ular tangga sebagai permainan papan memberikan kesan menyenangkan dan keterlibatan siswa dalam menjawab pertanyaan matematika. Selain itu, media ini memberikan kemudahan bagi guru untuk mengurangi kejemuhan siswa, dan memahamkan siswa mengenai materi yang diajarkan. Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran STAD dengan media "Ular Tangga Matematika" dapat dianggap sebagai strategi efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi matematika.

SARAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan ular tangga matematika sebagai media dalam mempelajari materi keliling dan luas bangun datar. Diadakannya penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lagi oleh peneliti selanjutnya dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan permainan yang lebih menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terlaksananya penelitian ini tidak terlepas dari partisipasi dan bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada pihak sekolah SDN Mangkang Wetan 03 karena sudah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk melaksanakan kegiatan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA.

- Adnyana, M. E. (2020). Implementasi model pembelajaran STAD untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)* , 1 (3), 496–505.
- Ardi, S. D. K., & Desstya, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1).



- Anjani, Pratiwi Citra. 2012. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga.
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan media utama (ular tangga matematika) dalam pemecahan masalah matematika materi luas keliling bangun datar kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 119-128.
- Ferryka, P. Z. (2017). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Magistra*, 29(100).
- Haryanto, F. D. dan Adiwiharja, C. 2015. Media Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Berbasis Web. *Jurnal Teknik Komputer*, 1 (2).
- Kristiani, Dian. 2015. Ensiklopedia Negeriku (Permainan Tradisional). Jakarta : Bhuana Ilmu Populer.
- Kurniadi, G. (2021). Penggunaan Media Permainan Edukatif “Ular Tangga Matematika” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vi Sd. *Koordinat Jurnal Pembelajaran Matematika dan Sains*, 2(1), 31-36.
- Maulana, P., & Akbar, A. (2017). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman di Sekolah Dasar. *Jurnal Pesona Dasar*, 5(2).
- Mulyani, Sri. 2013. 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta : Langensari Publishing.
- Pradana, K. C., Fadilla, A., & Putra, A. R. (2022). Peningkatan pemahaman matematika bagi anak-anak melalui pemberdayaan media belajar ular tangga matematika. *Journal of Community Service in Science and Engineering (JoCSE)*, 1(1), 17-21.
- Rahmawati, Ade dan Sukhriyatun Fitriyah. 2020. Efektivitas Media Permainan Ular Tangga terhadap Sikap Siswa dalam Membuang Sampah. *The Indonesian Journal of Health Promotion*, Vol., 3 No., 3.
- Rakhmawan, dedi, Julianto, (2014). Penerapan model kooperatif tipe stad untuk meningkatkan hasil pada sekolah dasar. Vol. 02, no.03.. Hal 3-5.
- Saryanti, D. (2023, August). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar menggunakan Cooperative Learning Type Student Teams Achievement Division (Stad) di Sekolah Dasar. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar (Vol. 1, No. 1, pp. 235-245).
- Septian, A., Agustina, D., & Maghfirah, D. (2020). Model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement division (STAD) untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 10-22.
- Simbolon, D. H. (2015). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis eksperimen riil dan laboratorium virtual terhadap hasil belajar fisika siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* , 21 (3), 299–316.
- Sundayana, R. (2015). Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabeta.
- Wandini dkk, (2019) PERMAINAN UALAR TANGGA DAN KARTU PINTAR PADA MATERI BANGUN DATAR. VIII(1).
- Wulandari, I., & Kunci, K. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI. *Jurnal papeda*, 4(1).
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26-32.