

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STAD BERBANTUAN MEDIA SNAKES
LADDERS GAME TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD
NEGERI 42 PALEMBANG**

Vina Tri Hidayati¹, Rury Rizhardi², Noviati³

^{1,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang, ²Pendidikan Jasmani FKIP
Universitas PGRI Palembang

[¹vtrihidayati@gmail.com](mailto:vtrihidayati@gmail.com), [²ruryrizhardi@univpgri-palembang.ac.id](mailto:ruryrizhardi@univpgri-palembang.ac.id),

[³noviati01969@gmail.com](mailto:noviati01969@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Student Teams Achievement Division (STAD) cooperative learning model assisted by Snakes and Ladders Game media on student learning outcomes in mathematics subjects on the circumference of flat shapes for grade III students. The research method used is quantitative with a quasi-experimental design. The subjects in this study consisted of two classes, namely the experimental class using the STAD model assisted by snakes and ladders media, and the control class using conventional learning. Data collection techniques in this study were tests and documentation. The test has been validated and declared valid, and a reliability test was carried out and declared reliable, with a medium category difficulty index and good category discrimination power. Before conducting the hypothesis test, a prerequisite test was carried out, namely a normality test and a homogeneity test, and the results showed that the data were normally distributed and homogeneous. The data analysis technique used a hypothesis test with t-test analysis. The instrument used in data collection was a learning outcome test in the form of pretest and posttest questions. The results of data analysis using the t-test showed a significant difference between the learning outcomes of students in the experimental class and the control class, with a significance value (2-tailed) of $0.004 < 0.05$. The mean difference value of -11.724 indicates that the average learning outcomes of students in the experimental class are higher than those in the control class. It can be concluded that the application of the STAD learning model assisted by the Snakes and Ladders Game media has a significant effect on improving students' mathematics learning outcomes.

Keywords: *learning outcomes, mathematics, snakes and ladders game, STAD*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Snakes and Ladders Game* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi keliling bangun datar siswa kelas III. Metode penelitian yang digunakan adalah

kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*). Subjek dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model STAD berbantuan media ular tangga, dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Tes telah divalidasi dan dinyatakan valid, serta dilakukan uji reliabilitas dan dinyatakan reliabel, dengan indeks kesukaran soal kategori sedang dan daya pembeda kategori baik. Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, dan hasilnya menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Teknik analisis data menggunakan uji hipotesis dengan analisis uji-t. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes hasil belajar berupa soal pretest dan posttest. Hasil analisis data menggunakan uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$. Nilai *mean difference* sebesar -11,724 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media *Snakes and Ladders Game* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: hasil belajar, matematika, *snakes and ladders game*, STAD

A. Pendahuluan

Pendidikan menjadi salah satu hal yang sangat krusial dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini sejalan dengan pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yang menyatakan bahwa tujuan utama pendidikan nasional adalah untuk "mencerdaskan kehidupan bangsa." Untuk mewujudkan tujuan tersebut, diperlukan strategi yang tepat melalui pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi guna menciptakan sistem pendidikan yang bermutu. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa "pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi Tujuan dari pendidikan adalah membentuk individu yang memiliki kekuatan spiritual berdasarkan nilai-nilai keagamaan, mampu mengendalikan diri, berkepribadian baik, cerdas, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk kehidupan pribadi dan sosial di tengah masyarakat. (Syamsul, Intan Rahmawati, & Suyitno, 2019).

Proses belajar tidak terbatas pada ruang tertentu kegiatan ini bisa berlangsung di mana saja selama tempat tersebut memberikan rasa nyaman, aman, dan mendukung bagi pembelajarannya (Bintang, Fine Reffiane, dkk., 2023). belajar sendiri merupakan suatu proses terjadinya perubahan perilaku yang muncul sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya, termasuk berbagai objek yang ada di dalamnya memungkinkan individu memperoleh pengalaman- pengalaman atau pengetahuanLingkungan dapat berupa pengalaman maupun pengetahuan baru, atau bahkan sesuatu yang pernah dialami atau ditemukan sebelumnya namun kembali menarik perhatian dan membangkitkan rasa ingin tahu, sehingga mendorong terjadinya interaksi antara individu dan lingkungannya. Agar pesera didik lebih terarah dan teratur di dalam pembelajaran guru sebaiknya menggunakan Terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mendukung proses belajar-mengajar di dalam kelas, salah satunya adalah model STAD (Student Teams Achievement Division). Penerapan model

pembelajaran STAD didasarkan pada pendapat (Relmasira, & dkk, 2020).

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan konseptual yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dalam mengatur pengalaman belajar, guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model ini berperan sebagai acuan bagi perancang pembelajaran maupun pendidik dalam menyusun kegiatan mengajar (Fikri Nur Syamsu, 2021). Di antara berbagai pendekatan yang tersedia, pembelajaran kooperatif menjadi salah satu model yang dinilai relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Pembelajaran berkelompok menekankan pada keterlibatan penuh peserta didik untuk kooperatif memungkinkan peserta didik memahami materi dan menyelesaikan masalah melalui diskusi dalam kelompok kecil. (Putri, dkk 2023).

Salah satu bentuk pendekatan ini adalah model STAD (Student Teams Achievement Division), yang menitikberatkan pada kerja sama antar siswa melalui aktivitas dan interaksi yang saling mendukung agar dapat menguasai materi pelajaran secara maksimal. Prosedur pembelajaran dengan model STAD

terdiri atas lima tahapan utama, yaitu: 1) penyampaian materi oleh guru, 2) kegiatan kelompok, 3) tes individu, 4) penghitungan skor perkembangan tiap siswa, dan 5) pemberian penghargaan kepada kelompok. (Sihombing, Simarmata, & Dkk, 2021). Berdasarkan teori dan pengalaman, kelompok yang efektif biasanya terdiri dari 4 hingga 5 siswa dengan komposisi yang beragam, baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun karakteristik pribadi. Kelompok ini juga memerlukan pengawasan, fasilitas pendukung, serta tanggung jawab kolektif yang diwujudkan bentuk laporan atau presentasi hasil kerja (Rambe, 2021).

Pemilihan model pembelajaran ini berguna untuk membangun pemahaman siswa mengenai materi yang di ajarkan karena melalui Melalui proses diskusi, siswa dapat saling bertukar gagasan, bekerja sama, mengembangkan kreativitas, berpikir secara kritis, serta menunjukkan sikap saling membantu antar anggota kelompoknya. (Kertya, 2022). Dalam pandangan (Anggraini & Dkk, 2020) mengungkapkan bahwa “media pembelajaran merupakan Media dalam pembelajaran berfungsi sebagai penghubung dalam proses

belajar. Media ini mencakup berbagai alat bantu, baik yang berupa audio, visual, maupun audiovisual, yang dirancang untuk memudahkan proses pembelajaran sekaligus mendorong siswa agar lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar. (Fruri Stevani, 2023). Menurut safitri & dkk dalam jurnal (Azwal & Ningsih, 2025) Media pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam mendukung proses belajar.

Pembelajaran matematika, permainan *Snakes and Ladders* biasanya diberikan kepada anak-anak berusia antara 5 hingga 9 tahun dengan tujuan merangsang perkembangan berbagai aspek pada anak, termasuk kemampuan kognitif, bahasa, serta keterampilan sosial. (Baiquni, 2020). Menurut Abdul&Rezki dalam jurnal (Azwal & Ningsih, 2025) Matematika, sebagai pelajaran yang harus diambil di Sekolah Dasar, memberikan siswa keterampilan berpikir logis serta pemahaman angka, pengukuran, dan perhitungan, juga mencakup memahami ruang dan bentuk.

Berdasarkan hasil pengamatan dari guru kelas III di SD Negeri 42 Palembang, sebagian besar siswa masih menghadapi kendala dalam

belajar, terutama kurangnya keaktifan selama pembelajaran matematika. Ketidakterlibatan ini tercermin dari sikap malu untuk bertanya serta tidak mencatat materi saat pelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berpotensi menurunkan pemahaman siswa sehingga nilai yang diperoleh tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), khususnya pada mata pelajaran Matematika. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang efektif guna meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Menurut (Sugiono, 2020, p. 128) metode eksperimen merupakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (Treatment/perlakuan) Penelitian ini mengkaji variabel dependen (hasil) dalam situasi yang terkontrol. Metode eksperimen yang diterapkan termasuk dalam kategori Eksperimen Semu (Quasi Eksperimen). Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan kondisi sampel penelitian, di mana terdapat kelompok pembandingan atau kontrol dan kelompok eksperimen. Desain

penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, di mana pembagian kelompok eksperimen dan kontrol sudah ditentukan sebelumnya dan tidak dilakukan secara acak (Sugiyono, 2021). Menurut (Abraham & Yetti Supriyati, 2022) desain Nonequivalent Control Group merupakan desain yang paling umum digunakan dalam penelitian sosial. Desain ini melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak oleh peneliti, dan sebelum perlakuan diberikan pretest untuk mengidentifikasi kondisi awal serta mengetahui apakah terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

R	O ₁	X	O ₂
R	O ₃		O ₄

Keterangan:

R : Kelas eksperimen dan kelas kontrol

O₁: *Pretest* pada kelas eksperimen

O₂: *Posttest* pada kelas eksperimen

X : Perlakuan menggunakan model pembelajaran *STAD* dengan berbantuan media *Snakes Ladders Game* (Permainan Ular Tangga)

O₃: *Pretest* pada kelas kontrol

O₄: *Posttest* pada kelas kontrol

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yakni variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) berupa model pembelajaran STAD yang didukung oleh media permainan Snakes and Ladders (Permainan Ular Tangga). Sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Sampel penelitian diambil dari dua kelas tingkat III di SD Negeri 42 Palembang, yaitu kelas III-A sebagai kelompok eksperimen dan kelas III-B sebagai kontrol. Untuk pengumpulan data, peneliti menggunakan metode tes dan dokumentasi sebagai teknik utama.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen

Peserta didik mengikuti pembelajaran sebanyak tiga kali pertemuan dengan menggunakan model *STAD* berbantuan media *Snakes Ladders Game* (Permainan Ular Tangga). Setelah seluruh pembelajaran selesai, pertemuan terakhir siswa diberikan *posttest* sebanyak 10 soal. Di bawah ini disajikan hasil pretest dan posttest siswa pada kelas eksperimen dalam bentuk tabel.

Tabel 1 Hasil Nilai Pretest dan Posttest

No	Siswa	Keterangan	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	JN	L	40	60
2	AHN	L	40	90
3	JTU	P	50	70
4	MAY	L	30	90
5	LL	P	30	50
6	RS	L	50	60
7	MAA	L	50	70
8	MAK	L	30	90
9	RP	P	20	40
10	MBA	L	60	90
11	HAC	L	50	80
12	ASR	L	40	80
13	ACM	P	40	80
14	NA	P	20	70
15	AF	P	30	60
16	YQA	P	40	80
17	FS	P	50	60
18	WT	L	30	80
19	MMP	L	30	80
20	MZ	L	50	60
21	NZS	P	20	70
22	MRH	L	60	100
23	RPA	P	50	70
24	BNA	P	60	100
25	KR	P	20	70
26	AJ	P	40	80
27	LSZ	P	30	70
28	RNM	L	40	60
29	ZDS	L	40	80
Jumlah			1220	1770
Rata – Rata			39,31	72,75

Dari data pada Tabel 1, terlihat bahwa rata-rata nilai pretest siswa di kelas eksperimen sebelum penerapan model pembelajaran *STAD* dengan media Snakes and Ladders mencapai 39,31. Setelah diberikan perlakuan melalui pembelajaran sebanyak tiga kali pertemuan, rata-rata nilai *posttest* siswa meningkat menjadi 72,75. Dengan demikian, terdapat selisih peningkatan rata-rata 33,44 poin.

Jika dihitung dalam bentuk persentase, peningkatan nilai dari pretest ke posttest sebesar 85,07%. Ini mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan model dan media tersebut mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keliling bangun datar secara efektif.

2. Hasil Belajar Matematika Kelas kontrol

Siswa kelas kontrol di berikan perlakuan Pembelajaran dengan metode konvensional yang umumnya diterapkan oleh guru kelas dalam penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Kemudian setelah dilakukan 3 kali pembelajaran siswa kembali di berikan perlakuan pembelajaran menggunakan model konvensional seperti yang biasa guru gunakan dalam kelas sebanyak 10 soal. Berikut hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas kontrol pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Hasil Nilai *Pretes* dan *Postest* siswa kelas kontrol

No	Siswa	Keterangan	Nilai <i>Pretes</i>	Nilai <i>Postest</i>
1	AA	L	50	60
2	AP	P	60	60
3	AAF	P	60	70
4	AI	P	40	50
5	AA	L	40	40
6	ATA	P	50	60
7	ARM	P	30	70
8	AA	P	40	40
9	DMS	P	30	90
10	FPF	L	60	70
11	FAI	L	50	60
12	FP	P	70	80
13	HM	P	30	50
14	JR	L	60	80
15	KM	L	50	70
16	KTH	P	40	60
17	LAZ	P	40	40
18	MAM	L	50	90
19	MR	L	40	50
20	MYA	L	50	70
21	MAF	L	30	60
22	MAR	L	20	40
23	MAR	L	20	50
24	MHA	L	30	50
25	MPA	P	20	70
26	AK	P	30	40
27	KY	P	40	60
28	RR	L	40	70
29	YG	L	50	70
Jumlah			1220	1770
Rata - Rata			42,06	61,03

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata *pretest* mencapai 42,06, sementara nilai rata-rata *posttest* sebesar 61,03. Terlihat bahwa hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas

kontrol masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari Tabel 4.2, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan pembelajaran konvensional adalah sebesar 42,06. menjadi 61,03. Dengan demikian, terdapat selisih peningkatan rata-rata sebesar 18,97 poin. Jika dilihat dari segi persentase, Terjadi peningkatan nilai sebesar 45,09% dari *pretest* ke *posttest*. Namun demikian, rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa di kelas kontrol masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Dapat dilihat model pembelajaran konvensional yang digunakan belum mampu secara maksimal meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Normalitas

Untuk mengujinya peneliti menggunakan progam SPSS 26, dilihat dari pada kolom *Kolomogrov-Smirnow*, nilai signifikan atau nilai probalitas $\geq \alpha$ ($\alpha = 0,05$) maka data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas instrument tes secara ringkas dilihat dari kolom *Kolomogrov-Smirnow* di sajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3 Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	pretest A kelas kontrol	.149	29	.102	.943	29	.120
	posttest A kelas kontrol	.146	29	.117	.929	29	.051
	pretest B kelas eksperimen	.156	29	.069	.920	29	.030
	posttest B kelas eksperimen	.135	29	.186	.959	29	.317

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, nilai pada kolom Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi secara normal. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi posttest kelas eksperimen sebesar 0,186 yang lebih besar atau sama dengan 0,05, serta nilai signifikansi posttest kelas kontrol sebesar 0,117 yang juga lebih besar atau sama dengan 0,05, sehingga keduanya memenuhi kriteria distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah sampel berasal dari varians sama atau hampir sama. Untuk mengujinya peneliti menggunakan SPSS 26 nilai dilihat dari statistik *levene's homogeneity of varians* Suatu data dinyatakan memenuhi asumsi jika nilai probabilitas atau signifikansi $\geq 0,05$, yang berarti varians sampel dapat dianggap homogen. Ringkasan hasil uji homogenitas instrumen tes dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar mtk	Based on Mean	.042	1	56	.839
	Based on Median	.021	1	56	.885
	Based on Median and with adjusted df	.021	1	55,806	.885
	Based on trimmed mean	.059	1	56	.809

Dari tabel diatas,nilai signifikansi uji homogenitas berdasarkan statistik Test of Homogeneity of Variance untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 0,839, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian ini memenuhi syarat homogenitas. Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas tersebut, selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

c. Uji Hipotesis

Setelah data memenuhi asumsi distribusi normal dan homogen, tahap berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Hipotesis alternatif (H_a) diterima apabila nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05, sedangkan hipotesis nol (H_o) diterima jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih besar dari 0,05. Hasil perhitungan pengujian hipotesis di tabel dibawah:

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis

		Independent Samples Test							
		Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means			
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Hasil Belajar Matematika	Equal variances assumed	.042	.839	-3.044	56	.004	-11.724	3.852	-19.441 -4.008
	Equal variances not assumed			-3.044	55.963	.004	-11.724	3.852	-19.441 -4.008

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji hipotesis pada kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,004. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05 ($0,004 < 0,05$), maka dapat disimpulkan adanya perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa di kedua kelas tersebut. Selain itu, nilai Mean Difference sebesar -11,724 mengindikasikan selisih rata-rata hasil belajar antara kelas kontrol dan eksperimen, dengan interval kepercayaan antara -19,441 hingga -4,008. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yang berarti penggunaan model pembelajaran STAD yang dibantu oleh media Snakes and Ladders (Permainan Ular Tangga) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III di SD Negeri 42 Palembang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan Model Pembelajaran STAD (Student Teams Achievement Division) yang didukung oleh media Snakes and Ladders (Permainan Ular Tangga) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah

model pembelajaran STAD, salah satu pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian melibatkan dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menerima perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media Snakes and Ladders, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Dalam populasi penelitian yaitu seluruh kelas III yang terdapat jumlah 87 pesertadidik, pada pengambilan sampel peneliti menggunakan jenis *sample purposive sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel di pilih secara sengaja berdasarkan karakteristik dengan pertimbangan tertentu yang dianggap mewakili populasi. Sampel pada penelitian ini adalah kelas III A yang terdapat jumlah 29 pesertadidik sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebanyak 29 peserta didik kelas kontrol, masing-masing diberikan *pretest* dan *posttest*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa tes pada siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement Division) yang didukung media Snakes and Ladders (Permainan Ular

Tangga) memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III, khususnya pada materi keliling bangun datar, siswa di kelas kontrol saat pembelajaran terlihat kurang aktif dan kurang antusias. Kondisi ini disebabkan oleh model pembelajaran konvensional yang relatif monoton dan kurang mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga membuat mereka merasa bosan serta tidak fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, dikelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *STAD (Student Teams Achievement Division)* berbantuan media *Snakes Ladders Game* (Permainan Ular Tangga), proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan menyenangkan. Peneliti juga mengamati bahwa siswa menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi dalam bekerja sama secara berkelompok dan memiliki rasa percaya diri yang meningkat untuk mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan, serta lebih mudah memahami materi karena penyajian pembelajaran dikaitkan dengan permainan yang familiar dan menarik bagi siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *STAD* yang didukung oleh media *Snakes and Ladders Game* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III di SD Negeri 42 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Model pembelajaran *STAD* ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa serta mengembangkan potensi mereka melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif, dan mudah diterapkan. Penerapan model tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif berkolaborasi dalam kelompok, berdiskusi, dan saling membantu satu sama lain dalam memahami materi. Media *Snakes and Ladders Game* juga menambah daya tarik dalam pembelajaran, Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik. Hasil penelitian juga menunjukkan peningkatan prestasi belajar yang lebih signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. yang menggunakan pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Yetti Supriyati. (2022). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*.
- Agusti, Ieni Aprilia, Yulaini, E., & Riyanti, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Student Faciliator And Explaining (SFAE) Berbantuan Media POP-UP Book Terhadap Pemahaman Konsep IPAS SD Negeri 76 Palembang. *Pendas*, 10(1), 392–402.
- Anggraini, N., Rury Rizhardi, & Dkk. (2022). Keefektifan Media Audio Visual Materi Dasar-Dasar Atletik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 90 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4964.
- Azwal, ramadhani safitri, & Ningsih, Y. (2025). *Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Pengukuran Luas Peserta Didik Kelas IV SDN 05 Air Tawar Barat*. 10, 123–133.
- Baiquni, I. (2020). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM*, 195-199.
- Bintang, T. A., Fine Reffiane, & Dkk. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions Berbantuan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V. *Jurnal ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* , 3892-3900.
- Fikri Nur Syamsu, I. R. (2020). keefektifan model pembelajaran stad terhadap hasil belajar matematika bangun ruang. *international journal of elementary education* , 345.
- Fruri Stevani, a. c. (2023). Permainan Ular Tangga Modifikasi Sebagai Media Pembelajaran Alternaifbuntuk Siswa Sdn Gondang 3 Bojonegoro. *J-Abdipamas* , 236.
- Kertya, I. G. (2022). Dampak Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipa STAD Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes Siswa Sekolah Dasar. *journal of Education Research*, 414.
- Putri, V. R., Reza Kusuma Setyansah, & Agung Agustin Dwi Putra. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Tipa STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta didik. *jurnal penelitian multidisplin*, 1010.
- Rambe, A. H. (2021). Implementasi Model Studens Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *kajian keislaman dan pendidikan*, 54.
- Sihombing, I. L., Simarmata, E. J., & Dkk. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model studen teams achievement division (STAD) pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu* , 3976.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: ALFABETA,cv.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*.

Syamsul, F. N., Intan Rahmawati, & Suyitno. (2021). Keefektifan Model Pembelajaran STAD Terhadap Hasil Belajar Mtematika Materi Bangun Ruang. *international journal of Elementary Education*, 344-350.