

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT
DIVISION (STAD) BERBANTU VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS III SDN 05 PULAU PUNJUNG**

Ratnawati¹, Dwi Novri Asmara², Rita Sartika³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia

mbakratna84@gmail.com¹, dwinovri@undhari.ac.id²,

ritasartika343@gmail.com³

ABSTRACT

This research was motivated by the low mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN 05 Pulau Punjung in multiplication, caused by a lack of variety in learning models and media. This study aimed to determine the effect of implementing the Student Teams Achievement Division (STAD) learning model with animated videos on students' mathematics learning outcomes. The study used a quantitative approach with a pre-experimental method and a one-group pretest-posttest design. The sample size was 20 students, selected using a saturated sampling technique. Data collection included pretests and posttests, along with documentation. Data analysis was conducted through normality tests and hypothesis testing using SPSS version 20. The results showed an average pretest score of 51.5, increasing to 79.25 on the posttest after implementing the STAD model with animated videos. Normality tests for the pretest and posttest showed a normal distribution. Because all were normally distributed, a parametric hypothesis test was conducted using the paired sample t test SPSS 20. The results of the hypothesis test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_1 was accepted. Thus, it can be concluded that the STAD learning model assisted by animated videos has a significant effect on the mathematics learning outcomes of grade III students of SDN 05 Pulau Punjung.

Keywords: STAD, Animated Videos, Mathematics Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 05 Pulau Punjung pada materi perkalian yang disebabkan oleh kurang bervariasinya model dan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan video animasi terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* dan desain *one-group pretest-posttest design*. Sampel penelitian berjumlah 20 siswa yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* serta dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan berbantuan SPSS

versi 20. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pretest sebesar 51,5 meningkat menjadi 79,25 pada posttest setelah penerapan model STAD berbantuan video animasi. Pada uji normalitas untuk *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Karena semua berdistribusi normal maka dilakukan uji hipotesis parametric menggunakan *paired sample t test* SPSS 20. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STAD berbantuan video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 05 Pulau Punjung.

Kata Kunci : STAD, Video Animasi, Hasil Belajar Matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hak setiap manusia dan menjadi sarana utama untuk mengembangkan potensi diri secara berkelanjutan. Melalui pendidikan, individu dibina agar mampu menjalani kehidupan dan berkontribusi dalam masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta mendukung tercapainya tujuan pembangunan nasional. Tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menekankan pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dalam konteks pembelajaran matematika di SDN 05 Pulau Punjung, tujuan tersebut diwujudkan melalui penerapan standar proses pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa, pembelajaran bermakna, serta pengembangan kemampuan berpikir logis dan sistematis (Multidisiplin, 2024). Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat dipengaruhi oleh sifat materi, tujuan yang ingin dicapai, dan tingkat kemampuan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Alfrid & Norsandi, 2022).

Seiring dengan perkembangan kebijakan pendidikan di Indonesia,

saat ini pemerintah telah menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik. Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang fleksibel, diferensiatif, serta pengembangan kompetensi dan karakter siswa melalui Profil Pelajar Pancasila. Dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar, Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi guru untuk merancang pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan siswa. Kurikulum pembelajaran matematika dirancang untuk membekali siswa dengan pemahaman konsep dasar, keterampilan pemecahan masalah, serta sikap disiplin dan tanggung jawab (Fauzan, 2024). Melalui pelaksanaan proses pembelajaran yang sesuai dengan standar kurikulum, diharapkan siswa tidak hanya mampu menguasai materi matematika, tetapi juga berkembang menjadi pribadi yang kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SDN 05 Pulau Punjung pada tanggal 11 Agustus sampai 19 Desember 2025, ditemukan berbagai

permasalahan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian. Salah satu temuan utama adalah masih banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami materi, yang terlihat dari hasil belajar mereka yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) 70. Data ulangan menunjukkan bahwa dari 20 siswa, hanya 8 siswa (22,9%) yang tuntas, sedangkan 12 siswa lainnya (77,1%) belum tuntas. Hal ini disebabkan karena materi disampaikan dengan metode ceramah yang monoton, membuat siswa merasa jenuh, pasif, dan cenderung melakukan aktivitas lain di luar pembelajaran. Selain itu, terdapat perbedaan kemampuan antar siswa; sebagian siswa aktif menghafal, namun sebagian lainnya mengalami kesulitan menghafal perkalian karena kapasitas daya ingat yang belum berkembang secara maksimal. Rendahnya hasil belajar ini merupakan cerminan dari interaksi kegiatan mengajar dan belajar yang belum optimal, di mana hasil belajar sejatinya merupakan puncak dari proses belajar yang dialami siswa (Muslihah & Nia, 2018).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan mendorong kerja sama antarsiswa. Model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) dipandang sangat sesuai untuk mengatasi permasalahan ini. Model yang dikembangkan oleh Robert Slavin ini menekankan pada pengelompokan siswa secara heterogen (campuran prestasi, jenis kelamin, dan latar belakang) agar terjadi interaksi aktif. Melalui STAD,

siswa didorong untuk saling membantu, berdiskusi, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok, di mana skor individu berkontribusi pada skor tim. Penerapan model ini terbukti mampu mendorong partisipasi aktif, meningkatkan tanggung jawab sosial, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, sehingga suasana belajar menjadi lebih demokratis dan menyenangkan (Amrulloh et al., 2025).

Agar pembelajaran semakin menarik dan materi yang bersifat abstrak seperti konsep perkalian dapat dipahami dengan lebih mudah, model STAD perlu didukung oleh media pembelajaran yang konkret, salah satunya adalah video animasi. Media video animasi merupakan tayangan audiovisual yang menggabungkan unsur gambar bergerak dan suara, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi peserta didik (Andrasari et al., 2022). Penggunaan video animasi membantu siswa yang awalnya berpikir secara abstrak terhadap materi matematika menjadi lebih konkret, jelas, dan mudah dipahami, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata (Ketut et al., 2019). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) berbantu video animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 05 Pulau Punjung..

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode

penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design dengan bentuk one-group pretest–posttest design. Desain ini dipilih karena penelitian eksperimen bertujuan untuk menelaah hubungan sebab-akibat dengan mengendalikan variabel lain yang dapat memengaruhi hasil penelitian (Jakni, 2016).

**Tabel 1 One-Group Pretest–
Posttest Design**

Pretes	Perlakuan	Posttest
01	X	02

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Keterangan :

01: Nilai Pre-tast (sebelum diberikan perlakuan) X : Perlakuan

02: Nilai Post- test (setelah dilakukan perlakuan)

Dalam desain ini, satu kelompok penelitian diberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan diterapkan, kemudian setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model STAD berbantu video animasi, diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan hasil belajar yang terjadi.

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 05 Pulau Punjung yang terletak di Kecamatan Pulau Punjung, Kabupaten Dharmasraya, Provinsi Sumatera Barat. Penelitian difokuskan pada mata pelajaran Matematika di kelas III. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester II Tahun Ajaran 2025/2026, dimulai dari bulan Februari hingga Mei 2026, mencakup tahap persiapan,

pelaksanaan perlakuan, hingga pengolahan dan analisis data.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 05 Pulau Punjung. Karena jumlah populasi relatif kecil, yaitu sebanyak 20 siswa, Teknik pengumpulan dan analisis data yang tepat sangat diperlukan untuk mendapatkan data yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dalam evaluasi pendidikan (Desvi et al., 2025) teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Teknik sampling jenuh merupakan teknik pengambilan sampel yang melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian, sehingga hasil penelitian diharapkan dapat menggambarkan kondisi populasi secara menyeluruh terkait pengaruh perlakuan yang diberikan.

Instrumen pengumpulan data utama yang digunakan adalah tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda, yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Tes merupakan serangkaian tugas atau soal yang harus dijawab oleh siswa untuk mengukur kemampuan kognitif sebelum atau sesudah proses pembelajaran berlangsung (Faiz et al., 2022). Sebelum digunakan, instrumen soal telah melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda untuk memastikan kelayakannya. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif, uji prasyarat berupa uji normalitas Shapiro-Wilk, dan uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-test dengan bantuan program SPSS versi 20.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Deskripsi Data

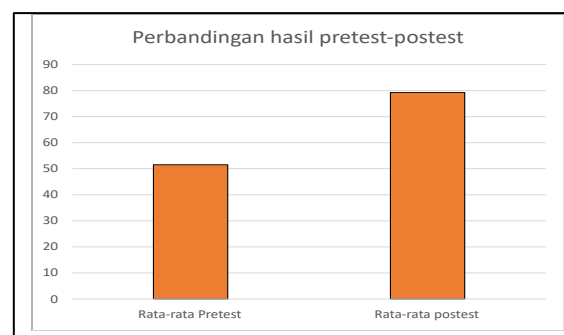
Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain pre-experimental berbentuk one-group pretest-posttest. Penelitian berfokus pada satu kelas sebagai subjek penelitian, yaitu kelas III SDN 05 Pulau Punjung yang berjumlah 20 siswa. Teknik sampling jenuh digunakan karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Sebelum diberikan perlakuan, peserta didik mengikuti pretest untuk mengetahui kemampuan awal pada materi perkalian. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model STAD berbantu video animasi, dan diakhiri dengan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar.

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan sebelum pemberian perlakuan, diperoleh data bahwa rata-rata nilai hasil belajar matematika siswa hanya mencapai 51,5. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 85, sedangkan nilai terendah adalah 20. Dari 20 siswa yang mengikuti tes awal, hanya 6 siswa (30%) yang mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70, sedangkan 14 siswa lainnya (70%) belum mencapai ketuntasan. Rendahnya skor rata-rata ini mengonfirmasi kondisi awal di lapangan di mana siswa masih mengalami kesulitan memahami konsep perkalian.

Setelah siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model STAD berbantu media video animasi selama tiga kali pertemuan, pelaksanaan posttest dilakukan untuk mengukur capaian

akhir. Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 79,25. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90, sedangkan nilai terendah adalah 60. Dari aspek ketuntasan belajar, terjadi perubahan drastis di mana 18 siswa (90%) berhasil mencapai ketuntasan, dan hanya 2 siswa (10%) yang belum tuntas.

Gambar 1 Perbandingan Pretest dan Posttest



Perbandingan antara data *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya selisih peningkatan rata-rata nilai sebesar 27,75 poin. Secara deskriptif, tren peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan model STAD yang dikombinasikan dengan video animasi memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Siswa tidak hanya menghafal perkalian secara pasif, tetapi juga aktif berdiskusi, mengamati ilustrasi visual, dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga memori kognitif mereka terhadap materi menjadi lebih kuat.

Pengujian Persyaratan Analisis Uji Normalitas

Sebelum melangkah pada pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik, peneliti wajib memastikan bahwa data yang terkumpul dari hasil pretest dan posttest memiliki sebaran yang

normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 20 menggunakan uji Shapiro-Wilk. Pemilihan uji Shapiro-Wilk didasarkan pada pertimbangan bahwa jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50 siswa ($n=20$), sehingga uji ini dianggap lebih tepat dan sensitif dalam mendeteksi kenormalan distribusi data.

Tabel 4 Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	d.f.	Sig.	Statistic	d.f.	Sig.
Pretest	.156	20	.200*	.933	20	.173
Posttest	.147	20	.200*	.931	20	.159

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output hasil uji normalitas yang telah dijalankan, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk data pretest sebesar 0,173 dan untuk data posttest sebesar 0,159. Kedua nilai signifikansi tersebut diperoleh dari kolom uji Shapiro-Wilk yang secara spesifik mengukur penyimpangan distribusi data sampel dari kurva normal sempurna. Nilai-nilai ini akan menjadi landasan utama dalam menentukan apakah data penelitian ini memenuhi asumsi klasik yang dipersyaratkan.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-Wilk adalah dengan membandingkan nilai signifikansi yang diperoleh dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai Sig. > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai Sig. < 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan

hasil yang diperoleh, baik nilai Sig. pretest (0,173) maupun posttest (0,159) secara konsisten menunjukkan angka yang lebih besar dari batas toleransi 0,05.

Dengan demikian, berdasarkan kriteria pengujian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa data hasil pretest dan posttest hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN 05 Pulau Punjung berdistribusi secara normal. Pemenuhan asumsi normalitas ini memberikan legitimasi bagi peneliti untuk melanjutkan tahapan analisis data ke tahap berikutnya, yaitu uji hipotesis menggunakan uji parametrik Paired Sample t-test.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk Pengujian hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah mengenai ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran STAD berbantu video animasi terhadap hasil belajar matematika siswa. Karena data telah terbukti berdistribusi normal dan berasal dari sampel yang sama (berpasangan) sebelum dan sesudah perlakuan, maka uji statistik yang digunakan adalah Paired Sample t-test dengan bantuan SPSS 20. Uji ini akan membandingkan rata-rata kedua kondisi tersebut untuk melihat apakah perbedaan yang terjadi bersifat signifikan secara statistik.

Tabel 5 Hasil Uji Paired Samples Test

Pasangan	Mean Difference	t	d.f.	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest	-18.81585	-6.501	19	.000

Berdasarkan hasil output Paired Samples Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai ini merepresentasikan probabilitas kesalahan dalam menolak hipotesis nol (H_0) jika memang tidak ada perbedaan yang nyata antara kondisi pretest dan posttest. Selain nilai signifikansi, uji ini juga menampilkan nilai t-hitung sebesar -6,501 dengan degree of freedom (df) 19, yang menunjukkan besarnya selisih rata-rata antara kedua kondisi pengujian yang telah distandarisasi.

Dasar pengambilan keputusan pada uji Paired Sample t-test adalah dengan membandingkan nilai Sig. (2-tailed) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Aturan keputusannya adalah jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan. Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Menerapkan aturan keputusan tersebut pada data yang diperoleh, terlihat jelas bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 adalah lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Kondisi ini secara statistik membuktikan bahwa selisih rata-rata nilai pretest (51,5) dan posttest (79,25) bukanlah suatu kebetulan, melainkan akibat langsung dari adanya intervensi atau perlakuan model STAD berbantu video animasi yang diberikan selama proses pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan pembuktian statistik tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari penerapan model pembelajaran STAD berbantu

video animasi terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN 05 Pulau Punjung pada materi perkalian. Penerimaan hipotesis alternatif ini mengukuhkan temuan bahwa kombinasi antara kerja sama kelompok dan stimulus visual animasi mampu mendongkrak pemahaman konsep matematika siswa kelas rendah secara nyata dan terukur.

Pembahasan

Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) berbantu video animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN 05 Pulau Punjung pada materi perkalian. Hal ini dibuktikan secara empiris melalui kenaikan rata-rata nilai siswa dari 51,5 pada saat pretest menjadi 79,25 pada saat posttest. Kondisi awal siswa yang rendah pada saat pretest tidak terlepas dari dominasi metode pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan, di mana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Cara penyampaian seperti itu membuat siswa merasa jenuh, pasif, dan memilih melakukan aktivitas lain seperti mengobrol dengan teman sebaya, sehingga fokus dan motivasi belajar mereka menjadi rendah.

Model pembelajaran STAD hadir sebagai solusi yang mengubah wajah pembelajaran matematika menjadi sebuah aktivitas yang menantang dan bermakna. Dalam model ini, siswa tidak lagi belajar secara individual, melainkan dituntut untuk bekerja sama dalam kelompok heterogen. Melalui diskusi kelompok, siswa saling membantu, bertukar ide, dan bertindak sebagai tutor sebaya. Hal ini

sejalan dengan pendapat Amrulloh et al., (2025) yang menyatakan bahwa kelebihan model STAD adalah mendorong partisipasi aktif seluruh peserta didik, meningkatkan tanggung jawab pribadi dan sosial, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Pengukuran hasil belajar matematika pada tahap awal ini penting untuk mengetahui sejauh mana penguasaan konsep dasar siswa sebelum intervensi diberikan (Lestari & Yudhanegara, 2017)

Dukungan media video animasi dalam model STAD berperan krusial dalam memperkuat proses pemahaman siswa terhadap konsep perkalian yang bersifat abstrak. Video animasi berfungsi sebagai scaffolding atau bantuan visual yang membantu siswa mengaitkan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan ilustrasi yang bergerak dan berwarna. Sejalan dengan pendapat (Ketut et al., 2019), penggunaan video animasi membantu siswa yang awalnya berpikir secara abstrak terhadap materi menjadi konkret, jelas, dan mudah untuk dipahami, karena siswa tidak hanya membayangkan tetapi dapat mendengar dan melihat langsung. Model STAD terbukti mampu meningkatkan hasil belajar karena mendorong kerja sama kelompok, tanggung jawab individu, serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Abidin, 2023), sekaligus meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa melalui interaksi yang terstruktur dalam kelompok kecil (Arafah et al., 2024)

Selama proses pembelajaran berlangsung selama tiga kali pertemuan, guru menerapkan sintaks model STAD secara sistematis, yaitu

menyampaikan tujuan pembelajaran, menyajikan materi melalui video animasi, membentuk kelompok belajar yang heterogen, membimbing diskusi kelompok, melaksanakan evaluasi, dan memberikan penghargaan. Pada pertemuan pertama, siswa mengamati benda semi konkret dan video animasi untuk memahami perkalian sebagai penjumlahan berulang. Pada pertemuan kedua dan ketiga, siswa menggunakan manik-manik atau stik hitung untuk memodelkan perkalian satu digit dengan dua digit serta menyelesaikan soal cerita, yang membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Video animasi memiliki keunggulan dalam menanamkan konsep materi secara efisien dan membantu pendidik menyampaikan materi yang abstrak menjadi lebih visual dan mudah dipahami (Mashuri & Budiyo, 2020), sehingga efektivitas pembelajaran dapat meningkat secara signifikan (Fajar et al., 2023).

Sinergi antara model STAD dan media video animasi juga berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Rasa senang dan tidak tertekan saat belajar terbukti mampu menurunkan tingkat kecemasan siswa terhadap mata pelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan indikator pembelajaran efektif menurut Magdalena et al., (2020), di mana respons dan aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan yang bermakna. Siswa terlihat antusias memperhatikan materi, aktif menjawab pertanyaan guru, serta lebih mudah mengingat langkah-langkah penyelesaian soal perkalian. Temuan ini konsisten dengan kajian literatur yang menyatakan bahwa

model STAD secara konsisten mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Eriza & Selaras, 2023).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Hidayah & Rini, (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran STAD berbantu video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,011 < 0,05$, sehingga penggunaan model STAD berbantu video animasi terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model STAD berbantu video animasi dalam pembelajaran matematika, yang sama-sama membuktikan efektivitas pendekatan multimedia dan kooperatif.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Dappa Ole et al., (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model STAD berbantu video animasi mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa, dengan peningkatan ketuntasan belajar dari 62,97% pada siklus I menjadi 77,78% pada siklus II. Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Nisa, (2021) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran STAD memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Meskipun berbeda metode dan jenjang pendidikan, ketiga penelitian ini sama-sama menunjukkan bahwa penerapan model STAD berbantu video animasi mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara nyata. Selain itu, penelitian Munisah,

(2023) juga menegaskan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika kelas III SD terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, yang sejalan dengan fungsi video animasi dalam penelitian ini sebagai media visual yang mengonkretkan konsep perkalian

Secara pedagogis, penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru kelas rendah harus mulai beralih dari metode drill yang kaku menuju metode yang lebih konstruktivis dan menyenangkan. Model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka konseptual yang menjadi pedoman bagi guru dalam merancang proses pembelajaran agar tujuan dapat tercapai secara efektif (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Model STAD berbantu video animasi terbukti bukan hanya sekadar alat untuk meningkatkan nilai tes, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan minat, kerja sama, dan kebiasaan berpikir logis secara intrinsik pada diri siswa. Oleh karena itu, model dan media ini sangat layak untuk diadopsi dalam upaya menuntaskan masalah rendahnya hasil belajar matematika dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari penerapan model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) berbantu video animasi terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN 05 Pulau Punjung pada materi perkalian. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-test yang memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang mana nilai

tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Pengaruh positif tersebut dibuktikan secara empiris melalui adanya peningkatan capaian belajar siswa yang nyata setelah diberikan perlakuan. Rata-rata nilai hasil belajar Matematika siswa meningkat dari 51,5 pada tahap pretest menjadi 79,25 pada tahap posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 27,75 poin. Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami lonjakan yang signifikan, dari semula hanya 30% (6 siswa) yang tuntas pada kondisi awal, meningkat menjadi 90% (18 siswa) yang tuntas setelah diterapkan model STAD berbantu video animasi.

Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena kombinasi model STAD dan media video animasi mampu mengubah suasana belajar yang sebelumnya pasif dan membosankan menjadi aktif, interaktif, dan menyenangkan melalui perpaduan stimulus visual, audio, dan kolaborasi kelompok. Oleh karena itu, model pembelajaran STAD berbantu video animasi sangat direkomendasikan untuk digunakan oleh guru sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi dan meningkatkan hasil belajar Matematika, khususnya pada materi konsep abstrak seperti perkalian di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(3), 202–207.
- Alfrid, S., & Norsandi, D. (2022). Model Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 125–139. <https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7444>
- Amrulloh, M. S., Kurniawan, K., & Sajjad, A. M. (2025). Implementasi Model Kooperatif STAD dalam Pembelajaran IPS. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 8(2), 676–688.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD. In *Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, hal. 76–83).
- Arafah, F. N., Sumarno, Rahayu, L. P., & Untari, M. F. A. (2024). Analisis Aktivitas Belajar Matematika Siswa pada Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 475–483.
- Dappa Ole, M. S., Ekowati, C. K., & Samo, D. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Fraktal: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 40–51.
- Desvi, D., Wulandari, S., Haldian, & Indrawan, I. (2025). Teknik Pengumpulan Data Evaluasi Pendidikan. *Jotika Journal in Education*, 4(2), 63–69.
- Eriza, R., & Selaras, G. H. (2023). Literature Review: Pengaruh Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar

- Siswa. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 285–292.
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(3), 492–495.
- Fajar, M. M., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2023). Kajian Literatur: Efektivitas Media Video Animasi Pada Pembelajaran Bersifat Teori Pendahuluan. In *Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan dan Teknik Sipil* (Vol. 1, Nomor 3).
- Fauzan, H. (2024). Studi Literatur: Peran Pembelajaran Matematika Dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(1).
- Hidayah, N., & Rini, Z. R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran STAD Berbantuan Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 11(2), 1–8.
- Jakni, S. P. (2016). Metodologi penelitian eksperimen bidang pendidikan. *Bandung: Alfabeta*.
- Ketut, G., Mutiara, M., & Fenny, P. (2019). Pengaruh Metode Suku Kata Dengan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(3), 270–276.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–27.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT Refika Aditama.
- Magdalena, I., Wahyuni, A., & Hartana, D. D. (2020). Pengelolaan Pembelajaran Daring Yang Efektif Selama Pandemi Di SDN 1 Tanah Tinggi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(2), 366–377.
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*, 8(5), 893–903.
- Multidisiplin, J. I. (2024). Pendidikan Berkualitas untuk Semua: Mewujudkan Hak Asasi Manusia di Bidang Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 307–315.
- Munisah, S. (2023). *Efektivitas Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD*. Universitas Jambi.
- Muslihah, N. N., & Nia, N. (2018). Penerapan Teknik Peer Editing Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas X MA Mazro'illah Lubuklinggau Dalam Menyunting Teks Prosedur Kompleks. *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran)*, 1(2), 202–211.
- Nisa, C. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Students Team Achievement Division (STAD) Berbantuan Media Tirai Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Universitas Jambi.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.