

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)  
BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL  
POWTOON TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

**Riska Wulandari<sup>1\*</sup>, Molli Wahyuni<sup>2</sup>, Zulfah<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai  
Bangkinang, Kampar, Riau, Indonesia

Email: [riskawulandari200600@gmail.com](mailto:riskawulandari200600@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [whykpr@gmail.com](mailto:whykpr@gmail.com)<sup>2</sup>, [zulfahasni670@gmail.com](mailto:zulfahasni670@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 1 Kampar Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media pembelajaran audiovisual *Powtoon* terhadap minat belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Kampar Utara. Penelitian ini adalah penelitian *quasy eksperimen*, dengan teknik sample yang digunakan *simple random sampling*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Kampar Utara Tahun Pelajaran 2024/2025 yang terdiri dari 2 kelas. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X1 sebagai kelas kontrol dan kelas X2 menjadi kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi pembelajaran dan lembar angket minat belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *Independent sample T-Test* dan uji *N-Gain* dengan bantuan *software SPSS*. Hasil uji *Independent sample T-Test* memperoleh *sig.(2-tailed) < 0,05* yaitu 0,000 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sedangkan hasil uji *N-Gain Score* memperoleh sebesar 56.64% termasuk dalam kategori cukup efektif, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media pembelajaran audiovisual *Powtoon* terhadap minat belajar siswa dan juga cukup efektif digunakan.

**Kata Kunci:** Minat belajar, Model Pembelajaran Kooperatif STAD, Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon.

**ABSTRACT**

This research was motivated by the low interest in studying mathematics in class X SMA Negeri 1 Kampar Utara. This research aims to determine whether or not there is an influence of the STAD type cooperative learning model assisted by Powtoon audiovisual learning media on the learning interest of class X SMA Negeri 1 Kampar Utara. This research is quasi-experimental research, with a sampling technique that uses simple random sampling. The population in this study were class The samples in this research were class X1 as the control class and class X2 as the experimental class. The instruments used in this research were learning observation sheets and student learning interest questionnaire sheets. The data analysis technique used is the Independent sample T-Test and the N-Gain test with the help of SPSS 16 software. The Independent sample T-Test test results obtained a *sig.(2-tailed) < 0.05*, namely 0.000, so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Meanwhile, the N-Gain Score test results were obtained at 56.64%, which is in the quite effective category. It can be concluded that there is an influence from the use of the STAD type cooperative learning model assisted by Powtoon audiovisual learning media on students' learning interest and is also quite effective in use.

**Keywords:** Interest in Learning, STAD Cooperative Learning Model, Powtoon Audiovisual Learning Media.

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan berkembang sesuai dengan tuntutan zaman dan diikuti oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat (Kartini & Putra, 2020). Pendidikan dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam membentuk generasi mendatang. Dengan pendidikan diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab serta mampu mengantisipasi masa depan (Dery & Putra, 2019).

Suatu pembelajaran dapat berhasil karena adanya peran dari model pembelajaran yang diterapkan. Seorang guru harus mampu melakukan inovasi dan berkreasi dalam penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa agar pembelajaran pada saat tatap muka dapat berjalan dengan lancar sehingga dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa di kelas (Amelia dkk., 2022). Dengan demikian, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat menjadi sangat penting keberadaannya dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat membuat perencanaan pembelajaran secara seksama agar siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental, intelektual, maupun

emosionalnya dalam kegiatan belajar mengajar (Nisah dkk., 2021).

Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Jadi di dalam kelas guru mempunyai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta pembelajaran dengan situasi yang terarah. Dalam mengajarkan suatu materi tertentu, diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pemilihan model pembelajaran harus memperhatikan materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, dan sarana atau fasilitas yang tersedia sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Begitu pula dalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan hal tersebut. Pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah model pembelajaran kooperatif yang dapat dijadikan sebagai solusi dari permasalahan tersebut (Faradina dkk., 2022).

Dunia pendidikan sekarang ini sangat bergantung dengan teknologi karena dapat membantu proses pembelajaran. Guru dituntut mampu menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran yang ada, akan tetapi keberadaan sarana dan prasarana yang belum memadai menyebabkan proses pembelajaran menjadi terhambat. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung masih konvensional dan belum adanya

pembaharuan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar (Hamidaturrohmah dkk., 2019).

Ilmu serta teknologi yang meningkat setiap harinya. Perkembangan yang kian canggih tentunya akan berdampak besar pada berbagai perspektif kehidupan manusia, salah satunya adalah Pendidikan. Dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi, pendidik dapat menerapkan berbagai metode, model, atau media pembelajaran yang menarik di dalam kelas dan menggunakannya sebagai alat pembelajaran (Deliviana, 2017).

Peranan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, mempengaruhi motivasi, minat dan atensi siswa dalam belajar, dapat membantu dalam memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga mampu membuat pembelajaran lebih menarik (*joyfull learning*), pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi atau menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh siswa, sehingga media juga menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran (Agustin dkk., 2021).

Pemanfaatan media yang baik diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Jika pembelajaran dapat membuat peserta didik merasa

senang, maka peserta didik dapat secara mudah memahami materi pelajaran tersebut (Sari & Manurung, 2021).

Era digital yang terkoneksi dengan kemajuan teknologi, ditandai dengan semakin bergantungnya dunia pendidikan kepada teknologi dalam memperlancar pembelajaran (Awalia dkk., 2019). Guru perlu untuk mengintegrasikan keterampilannya dalam mengelola pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut untuk dijadikan alat atau media dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk menghindari pembelajaran yang bersifat monoton dan konvensional adalah dengan memanfaatkan hasil kemajuan teknologi untuk menjadi media pembelajaran yang menarik (Sulaiman & Rahmayani, 2023).

Penelitian yang dilakukan Sunami & Aslam (2021) teknologi mulai berkembang di Indonesia sudah cukup banyak teknologi pembelajaran yang dipakai pada setiap sekolah. Guru masih banyak yang tidak memanfaatkan teknologi, banyak faktor yang membuat peserta didik memiliki minat belajar yang rendah pertama sulit memahami materi pembelajaran, kedua media pembelajaran kurang menarik dan ketiga kurang adanya minat belajar karena peserta didik menganggap sulit.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas X SMAN 1 Kampar

Utara, guru tidak menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran dan cenderung menggunakan buku pelajaran sebagai satu-satunya sumber belajar. Munculnya permasalahan tersebut sehingga terlihat siswa tidak memperhatikan dan tidak bersemangat dalam menerima penjelasan dari guru sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Guru masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar sehingga siswa memiliki kecenderungan malas dan kurangnya minat belajar dalam diri siswa ketika melakukan kegiatan pembelajaran.

Sebagai suatu upaya menarik minat belajar siswa dalam proses belajar matematika, guru sebagai pendidik perlu menggunakan sebuah model dan media. Model dan media pembelajaran yang dapat dijadikan pilihan untuk diaplikasikan ialah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan media pembelajaran yang dapat dijadikan pilihan untuk diaplikasikan ialah media berbasis teknologi dengan menggunakan video animasi pada aplikasi *Powtoon*. Media pembelajaran animasi *Powtoon* merupakan salah satu jenis layanan *online* yang memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video. Ini adalah salah satu alternatif dari berkembangnya teknologi untuk digunakan media pembelajaran

interaktif pada materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan karena disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual. Oleh karena itu, media ini sangatlah menarik untuk digunakan di dalam kelas sebagai alternatif media pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran selain itu juga membuat media pembelajaran guru lebih bervariasi (Ariyanto dkk., 2018).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Tiwow dkk., (2022), hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*, pembelajaran yang disampaikan terasa begitu nyata, jelas, dan peserta didik lebih muda memahami pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berbasis *Powtoon* mempunyai pengaruh yang sangat baik dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media Pembelajaran Audiovisual *Powtoon* terhadap Minat Belajar Matematika Siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis Penelitian ini adalah penelitian *Quasi Experiment* (eksperimen semu) dengan desain *nonequivalent*

*control group design* dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih, kemudian diberi angket untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media pembelajaran audiovisual *Powtoon*, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media pembelajaran audiovisual *Powtoon*. Adapun pola desain dari penelitian adalah sebagai berikut.

**Tabel 1.** Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : Hasil *pretest* kelas eksperimen
- O<sub>3</sub> : Hasil *pretest* kelas kontrol
- X : *Treatment* atau perlakuan
- : Tidak ada perlakuan
- O<sub>2</sub> : Hasil *posttest* kelas eksperimen
- O<sub>4</sub> : Hasil *posttest* kelas kontrol

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kampar Utara yang beralamat di Jl. Raya Bangkinang-Pematang Kulim KM 13, Kec. Kampar Utara. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di SMA Negeri 1 Kampar Utara. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kampar Utara. Sampel dalam penelitian

ini terdiri dari dua kelas X, dimana kelas X1 berupa kelas kontrol dan kelas X2 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu teknik *purposive sampling* yang mana teknik ini merupakan suatu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Retnawati, 2015). Instrumen yang digunakan adalah soal tes kemampuan koneksi matematis siswa. Teknik pengumpulan data adalah tes kemampuan koneksi matematis siswa.

Data penelitian ini selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik statistik dekriptif akan digunakan dalam mendeskripsikan hasil tes dari siswa baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Teknik statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas varians dan uji T dengan menggunakan bantuan SPSS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun perolehan skor hasil analisis dikelompokkan menjadi lima kategori. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2.** Presentase Hasil Analisis Angket Minat Belajar Siswa Sebelum Perlakuan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Interval Score	Kategori	Pre-test			
		Kontrol		Eksperimen	
		F	%	F	%
>80	Sangat Minat	0	0	0	0
66-79	Minat	0	0	0	0
55-65	Cukup Minat	3	12	1	4
45-54	Kurang Minat	1	40	9	36
<45	Tidak Minat	1	48	1	60
	Jumlah	2	10	2	10
		5	0	5	0

Berdasarkan Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan minat belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen masih tergolong sangat rendah, hal ini didasarkan karena presentase siswa yang memiliki minat belajar matematika masih cenderung rendah dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki minat belajar matematika. Selanjutnya perolehan skor hasil analisis dikelompokkan menjadi lima kategori yang dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Presentase Hasil Analisis Angket Minat Belajar Siswa Sesudah Perlakuan

Interval Score	Kategori	Post-test			
		Kontrol		Eksperimen	
		F	%	F	%
>80	Sangat Minat	0	0	7	28
66-79	Minat	0	0	13	52

		Post-test			
		Kontrol		Eksperimen	
55-65	Cukup Minat	1	4	5	20
45-54	Kurang Minat	22	8	0	0
<45	Tidak Minat	2	8	0	0
	Jumlah	1		100	
		25	0	25	100
		0			

Berdasarkan Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa minat belajar matematika siswa pada kelas kontrol masih rendah dibandingkan dengan minat belajar matematika siswa pada kelas eksperimen.

Setelah nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh maka nilai tersebut diolah dengan melakukan uji analisis menggunakan program SPSS. Adapun uji analisis yang dilakukan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (*independent t test*). Uji prasyarat analisis akan menggunakan data *pretest* dan *posttest* yang telah dikumpulkan.

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui bahwa apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak, dengan ketentuan jika nilai signifikansinya  $> 0,05$  maka data dapat dikatakan berdistribusi normal, dan apabila jika nilai signifikansinya  $< 0,05$  maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Tujuan uji normalitas adalah untuk menguji serangkaian data, apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak, jika berdistribusi normal, maka dapat

digunakan uji statistik berjenis parametrik (Tawe & Bado, 2022). Hasil uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 4.** Uji Normalitas dengan *Kolmogorof-Smirnof*

Kelas	Pre-test	Post-test
Eksperimen	.379	.449
Kontrol	.872	.107

(Sumber: Output data SPSS)

Berdasarkan Tabel 4 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *Pre-test* pada kelas kontrol mempunyai sig 0.872 yang mana itu  $> 0.05$  dan hasil belajar kelas eksperimen mempunyai sig 0.379 yang juga  $> 0.05$ , sedangkan hasil belajar *Post-test* pada kelas kontrol mempunyai sig 0.107 yang berarti  $> 0.05$  dan hasil belajar pada kelas eksperimen mempunyai sig 0.449 juga  $> 0.05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh data kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai sig  $> 0,05$  dan berdistribusi normal.

Selanjutnya uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi data dari sampel yang di teliti homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dapat dilakukan dengan uji Levene's. Dalam penelitian ini data dapat dikatakan homogen jika tingkat signifikansi  $> 0,05$ , akan tetapi jika data  $< 0,05$  data dikatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 5.** Uji Homogenitas Data Pre-Test dan Post-Test

	Pre-test	Post-test
<i>Levene,s Test</i>	.257	.862

(Sumber: Output data SPSS)

Berdasarkan tabel uji homogenitas diatas pada hasil belajar *pre- test* kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai signifikansi .257 yang berarti  $> 0,05$ , sedangkan pada hasil belajar *Post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai signifikansi .862 yang mana berarti juga  $> 0,05$ , sehingga dapat dikatakan bahwa kedua data tersebut homogen.

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas yang diketahui bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal dan homogen maka selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji statistic parametrik yaitu Independent simple t-test. Tes ini dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Kriteria dalam pengambilan keputusan uji independent sample t-tes ini yaitu jika nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dan jika nilai signifikansi (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

**Tabel 6.** Uji Hipotesis dengan Independent Sample T-Test

<i>Equal variencesassumed</i>	Sig.(2-tailed)
Hasil belajar	.000

Berdasarkan pada Tabel 6 di atas maka dapat diketahui bahwa nilai *sig* (*2-tailed*) < 0,05 yaitu 0,000. Berlandaskan pada hipotesis penelitian dimana jika nilai *sig* (*2-tailed*) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya pada taraf signifikansi 0,000 dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh minat belajar matematika antara peserta didik pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media pembelajaran audiovisual *Powtoon* dengan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menunjukkan hasil rata-rata minat belajar pada peserta didik yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media pembelajaran audiovisual *Powtoon* lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang menerapkan pembelajaran konvensional. Pada awal sebelum dimulainya pembelajaran peserta didik diberikan *pre-test* pada kelas kontrol dengan jumlah responden 25 peserta didik dengan memiliki *mean* (rata-rata) sebesar 45,28 sedangkan pada kelas eksperimen dengan jumlah responden sebanyak 25 peserta didik memiliki *mean* (rata-rata) sebesar 43,00. Setelah diberikan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dan diberikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media pembelajaran audiovisual *Powtoon* kepada

kelas eksperimen kemudian di akhir diberikan *post-test* terhadap 2 kelas tersebut, yaitu kelas kontrol dengan responden 25 peserta didik memiliki *mean* (rata-rata) 53,20 sedangkan kelas eksperimen memiliki *mean* (rata-rata) 71,76. Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh nilai rata-rata minat belajar matematika siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini sesuai dengan pernyataan Amelia & Manurung, (2022) penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media pembelajaran audiovisual *Powtoon* dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Hasil temuan yang peneliti peroleh selama melakukan penelitian di kelas eksperimen terhadap minat belajar matematika siswa sudah sesuai dengan indikatornya, indikator yang pertama perasaan senang terhadap pembelajaran matematika siswa senang mengikuti pelajaran, bersemangat dalam proses pembelajaran, tidak ada perasaan bosan dan hadir saat Pelajaran. Kedua ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika terlihat dari siswa antusias dalam mengikuti pelajaran, aktif berinteraksi dengan teman sekelompok, dan fokus pada tugas yang diberikan. Ketiga perhatian siswa terhadap pembelajaran matematika terlihat dari siswa yang memperhatikan dan menyimak

tayangan penjelasan materi yang disampaikan dengan media pembelajaran audiovisual *Powtoon* dan mencatat materi, siswa selalu berusaha menyelesaikan soal matematika dengan sebaik-baiknya bersama teman kelompok. Keempat keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika terlihat dari keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran perhatian dan aktivitas dalam mengikuti pembelajaran dikelas, aktif dalam diskusi, aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan dari guru. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media pembelajaran audiovisual *Powtoon* memberikan dampak positif terhadap minat belajar matematika siswa (Puspita dkk., 2024).

Pada pengujian analisis inferensial yaitu pengujian hipotesis yang menggunakan *software* SPSS dengan *Independent Sample T-Test* memperoleh hasil *sig.(2-tailed)*  $0,000 < 0,05$   $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media pembelajaran audiovisual *Powtoon* terhadap minat belajar matematika siswa pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kampar Utara. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arisuci & Utomo (2024) dalam penelitiannya mengungkapkan media pembelajaran

aplikasi *Powtoon* terhadap minat belajar siswa terdapat pengaruh signifikan minat belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media *Powtoon*, dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan tanpa menggunakan media pembelajaran *Powtoon*. Selanjutnya itu juga relevan dengan hasil penelitian Mahasari (2022) yang menyatakan pengaruh penerapan model pembelajaran STAD terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas V SDN 223 balantang Kabupaten Luwu Timur terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media pembelajaran audiovisual *Powtoon* memberikan kesan menyenangkan, dan mempermudah mengingat materi pembelajaran (Firdausi, 2020).

Analisis data dari hasil angket minat belajar matematika siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media pembelajaran audiovisual *Powtoon*. Pada kelas eksperimen yang diberi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media pembelajaran audiovisual *Powtoon* menghasilkan peningkatan 28% minat belajar matematika siswa dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya

meningkat sebesar 8% karena menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian Parluji & Nainggolan (2017) hasil penelitiannya menyatakan bahwa pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matematika materi eksponen siswa kelas X SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong sebesar 47,3%. Keberhasilan peserta didik tersebut terjadi karena pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media pembelajaran audiovisual *Powtoon* dimana model pembelajaran dan media ini dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa (Raharja dkk., 2017). Jadi, berdasarkan uraian di atas dan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media pembelajaran audiovisual *Powtoon* mampu mempengaruhi minat belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 1 Kampar Utara.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar matematika siswa yang cukup signifikan antara siswa yang

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media pembelajaran audiovisual *Powtoon* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional dikelas X SMA Negeri 1 Kampar Utara pada materi barisan dan deret. Pernyataan ini dapat dibuktikan dengan perbandingan nilai rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelas yang tidak diberi perlakuan atau kelas kontrol memiliki rata-rata lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media pembelajaran audiovisual *Powtoon*.

## Ucapan Terima Kasih (Opsional)

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada seluruh dosen prodi matematika yang telah membimbing penulis selama pengerjaan artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R., Nurmalina, N., & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1385>
- Amelia, C. & Manurung, A. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran

- Audiovisual Powtoon terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4346–4355. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2848>
- Amelia, E., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Pengaruh Model Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Manipulatif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 542–548. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4341>
- Arisuci, D. R. & Utomo, E. S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Powtoon terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 3(2), 193–208. <https://doi.org/10.31980/pme.v3i2.1477>
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 6(1), 1689–1699. <https://doi.org/http://repository.uki.ac.id/id/eprint/354>
- Dery, D. W. & Putra, K. E. (2019). Penerapan Model Kooperatif Tipe Think Talk Write untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 1(1), 25–37. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i1.338>
- Faradina, E., Sisworo, & Hidayanto, E. (2022). Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 51–65. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v7i1.2601>
- Firdausi, N. I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Menggunakan Media Film Animasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MTs. Al-Intishor Sekarbela Tahun Pelajaran 2019/2020. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31764/orbita.v6i2.2876>
- Hamidaturrohmah, Zumala, F., Hasanah, U., & Suroyya, S. (2019). Efektivitas Pembelajaran IPA Menggunakan Media Powtoon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 1(2), 122–131. <https://doi.org/https://doi.org/10.34001/jtn.v1i2.1462>
- Kartini, K. S. & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*,

- 3(2), 8–12.  
<https://doi.org/10.33627/re.v3i2.417>
- Mahasari, W. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Division (STAD) terhadap Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SD 223 Balatang Kabupaten Luwu Timur. *Pinisi: Journal Of Teacher Professional*, 3(1), 134–146.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.26858/tpj.v3i2.39610>
- Nisah, N., Widiyono, A., Milkhaturohman, M., & Lailiyah, N. N. (2021). Keefektifan Model Project Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(2), 114–126.  
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i2.4882>
- Parluji & Nainggolan, J. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Minat, dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(3), 52–61.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31957/jipi.v4i3.380>
- Puspita, D., Suparman, T., & Asmara, A. S. (2024). Pengaruh Media Interaktif Powtoon terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1), 51–58.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/didaktika.v7i1.75530>
- Raharja, I. G. N. K. R., Gitakarma, M. S., & Ariawan, K. U. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(3), 96–105.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpte.v6i3.20853>
- Retnawati, H. (2017). Teknik Pengambilan Sampel. *Workshop Update Penelitian Kuantitatif, Teknik Sampling, Analisis Data, Dan Isu Plagiarisme*, 1-7. Yogyakarta: September.
- Sari, I. Y. & Manurung, A. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III SDN Gudang Tigaraksa. *Inovasi Penelitian*, 2(3), 1015–1024.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v2i3.809>
- Sulaiman, S. & Rahmayani, M. (2023). Pengaruh Media Powtoon dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII. *Islamika*, 5(1), 57–70.  
<https://doi.org/10.36088/islamika.v5i1.2361>
- Sunami, M. A. & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Tawe, A. & Bado, B. (2022). *Analisis Statistik Parametrik*. Makassar: Yayasan Khalifah Cendekia Mandiri.
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). P Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122.  
[https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v4i2.4219](https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219)