



**MODEL STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)
BERBANTUAN FLASHCARD DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS II SD**

Eliya Permata Rizky^{1*}, Ahmad Gawdy Pranayasa², Tio Gusti Satria³

Universitas PGRI Silampari¹²³

*Email : eliyapermata35@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis ketuntasan hasil belajar Matematika pada siswa kelas II SD Negeri 25 Lubuk Linggau setelah menerapkan model *Student Teams Achievement* (STAD) Berbantuan *Flashcard*. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan kategori *one group pretest-posttest*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 25 Lubuk Linggau dengan populasi kelas II. Sampel yang terpilih adalah kelas II.b melalui teknik *random sampling*. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat secara signifikan setelah diterapkan model STAD berbantuan *flashcard*. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata *pretest* dari 57,68 menjadi 78,41 pada *posttest*, yang berarti ada peningkatan sebesar 20,73. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai KKTP juga mengalami drastis. Analisis data dengan taraf signifikan $\alpha=5\%$ menunjukkan nilai $t_{hitung} = 3,29$ dan $t_{tabel} = 1,720$ maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Sehingga terbukti bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Kesimpulan, hasil belajar matematika peserta didik kelas II SD Negeri 25 Lubuk Linggau Tahun ajaran 2025/2026 setelah menerapkan model pembelajaran STAD berbantuan *flashcard* secara signifikan mencapai KKTP.

Kata Kunci: *Flashcard*, Matematika, Sekolah Dasar, Penerapan, STAD.

ABSTRACT

This study aims to analyze the completeness of Mathematics learning outcomes in second-grade students of SD Negeri 25 Lubuk Linggau after implementing the Flashcard-Assisted Student Teams Achievement (STAD) model. The research design used is a pre-experimental design with one group pretest-posttest category. This research was conducted at SD Negeri 25 Lubuk Linggau with a population of second grade. The selected sample was class II.b through random sampling technique. Based on the results of the study, it was concluded that student learning outcomes increased significantly after the implementation of the flashcard-assisted STAD model. This was indicated by an increase in the average pretest score from 57.68 to 78.41 on the posttest, which means there was an increase of 20.73. In addition, the number of students who achieved KKTP also experienced a drastic increase. Data analysis with a significance level of $\alpha = 5\%$ showed a value of t count = 3.29 and t table = 1.720, so t count $\geq t$ table. So it is proven that H_a is accepted and H_o is rejected. In conclusion, the mathematics learning outcomes of class II students at SD Negeri 25 Lubuk Linggau in

the 2025/2026 academic year after implementing the STAD learning model assisted by flashcards significantly reached the KKTP.

Keywords: *Implementation; STAD; Flashcard; Mathematics; Elementary Schools*

PENDAHULUAN

Penerapan model pembelajaran memegang peranan penting dalam mewujudkan tujuan pembelajaran yang dicapai. Dalam hal ini, agar pembelajaran tidak monoton, pendidik dapat melakukan inovasi dalam strategi belajar-mengajar untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik terhadap proses belajar. Kondisi pembelajaran saat ini sering kali masih terfokus pada metode ceramah yang berpusat pada guru, sehingga menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang termotivasi.

Dalam proses pembelajaran ini, siswa tidak hanya menerima materi pelajaran, tetapi juga dilengkapi dengan keterampilan untuk berpikir kritis siswa, mengajukan pertanyaan secara aktif, dan memecahkan masalah. Selain itu, dalam pembelajaran dibutuhkan variasi model pembelajaran dan penggunaan media terutama media konkret. Menurut Susanto (2019:121) penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar dapat meningkatkan pemahaman konsep, daya ingat, serta minat belajar siswa. Hal ini memiliki hubungan yang sangat erat dengan pelajaran matematika.

Pelajaran matematika menjadi mata pelajaran yang sangat ditakuti dikalangan peserta didik. Salah satu faktor utamanya adalah sifat abstrak materi pelajaran, yang membuat proses belajar menjadi sulit. Akibatnya, banyak siswa tidak tertarik pada pelajaran matematika, sehingga kegiatan mengajar dan belajar menjadi tidak efektif dan hasilnya tidak memuaskan. Kenyataan ini masih umum terjadi, di mana banyak siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika.

Menurut Maeswaty (2023:173) *Flashcard* salah satu media yang mampu menarik perhatian peserta didik dan mampu membuat peserta didik mengingat materi dengan lebih mudah. *Flashcard* sebagai media visual, menyediakan stimulus yang kuat untuk untuk memori jangka panjang, meningkatkan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, bentuknya yang sederhana dan fleksibel memudahkan guru mengadaptasikan materi sesuai kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari senin tanggal 27 Oktober 2025, dengan Ibu LSW selaku guru kelas II di SD Negeri 25 Lubuk Linggau. Bahwa banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini dapat dilihat dari 22 peserta didik pada hasil nilai ulangan harian mata pelajaran Matematika yaitu 6 peserta didik dengan presentase 17,24% memperoleh nilai di atas KKTP dengan rata-rata 72 sedangkan 16 peserta didik yaitu dengan presentase 82,76% memperoleh nilai di bawah standar KKTP dengan rata-rata 57. KKTP mata pelajaran Matematika yaitu 70 yang telah ditetapkan oleh SD Negeri 25 Lubuk Linggau. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika masih cukup rendah.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan hasil belajar matematika masih cukup rendah disebabkan (a). Pembelajaran yang digunakan di kelas belum menggunakan model yang bervariasi seharusnya menurut Sanjaya (2025) model variasi mengajar diperlukan untuk menciptakan suasana menarik, mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik SD, dan meningkatkan pemahaman konsep abad 21 (b). Proses masih terpusat pada guru, seharusnya menurut Lince (2022) pembelajaran

berpusat pada peserta didik paling sesuai untuk revolusi pendidikan karena membuat peserta didik aktif, mandiri, dan memperkuat literasi teknologi (c). Guru kurang menggunakan media saat pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi abstrak. Aeni, dkk (2019) menjekaskan penggunaan media pembelajaran dengan benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Angga & Wayan (2020) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) terbukti efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SD Undiksha. Penerapan model STAD meningkatkan kerja sama kelompok, aktivitas belajar yang lebih tinggi, dan tanggapan positif dari peserta didik. Sehingga menghasilkan peningkatan aktivitas peserta didik hingga 79,16%.

Berdasarkan uraian di atas, adapun substansi kelebihan penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya yaitu mengintegrasikan penggunaan media *flashcard* yang didesain menggunakan aplikasi *canva*. Di mana media visual ini menjadi alat bantu konkret untuk memperkuat daya ingat dan antusias peserta didik. Oleh karena itu, penulis memilih penelitian dengan judul “Penerapan Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD Negeri 25 Lubuk Linggau”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini menggunakan *pre-experimental design* dengan kategori *one group pre-test* dan *post-test*. Dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1
Desain Penelitian

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

(Sugiyono, 2022:74)

Keterangan:

O₁ : Nilai *pre-test* (sebelum diberikan perlakuan/*treatment*)

X : Perlakuan dengan menggunakan model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD)

O₂ : Nilai *post-test* (setelah diberikan perlakuan/*treatment*)

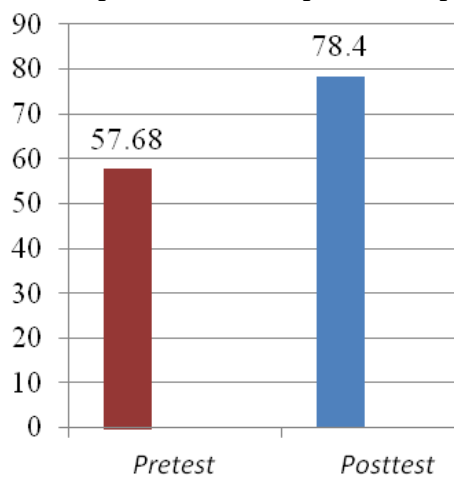
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan *flashcard* dengan mata pelajaran yang digunakan yaitu Matematika BAB 6 Pecahan Topik A Bangun Ruang. Sebelum penelitian dilaksanakan di kelas II.b, Penelitian terlebih dahulu menguji coba instrument soal pada kelas III.a yang beranggotakan 22 siswa pada tanggal 27 April dari 20 soal pilihan ganda dengan materi bangun ruang yang digunakan dalam uji coba tersebut, ditemukan bahwa 16 soal memenuhi syarat validitas dan 4 soal lainnya memenuhi kriteria tidak valid dan dianggap gagal.

Tabel 2
Deskripsi Penelitian

Pertemuan	Kegiatan	Waktu
1	<i>Pretest</i>	27 April 2026
2	Pertemuan pertama implementasi model pembelajaran PBL	28 April 2026
3	Pertemuan kedua implementasi model pembelajaran PBL berbantuan LKPD	4 Mei 2026
4	Pertemuan ketiga implementasi model pembelajaran STAD berbantuan <i>flashcard</i>	6 Mei 2026
5	<i>Posttest</i>	7 Mei 2026

Penelitian ini diimplementasikan melalui dengan beberapa fase yaitu dengan rincian satu kelas tes kemampuan awal yaitu *pretest* pada pertemuan pertama. Setelah itu, pertemuan kedua hingga kelima untuk implementasi diadakan dikelas II.b SD Negeri 25 Lubuk Linggau di semester genap tahun 2025/2026 menggunakan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan *flashcard*. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan *posttest*, yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah model pembelajaran ini diterapkan. Hal ini dapat dilihat pada diagram 1.



Grafik 1. Peningkatan Hasil Belajar dari Pretest ke Post-test

Hasil belajar menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar dari *pretest* ke *posttest*, terdapat 3 orang tuntas (13,64) saat *pretest* menjadi 18 orang tuntas (81,81%) saat *posttest*. Ketika *pretest*, rata-rata hasil belajar siswa 57,68 meningkat ketika *posttest* menjadi 78,40 atau mengalami peningkatan sebesar 20,72 poin.

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	χ^2_{hitung}	$dk (n-1)$	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	2,393	4	9,488	Normal
<i>Posttest</i>	2,868	4	9,488	Normal

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan nilai χ^2 hitung data *pretest* dan *posttest* lebih kecil dari χ^2 tabel (χ^2 hitung < χ^2 tabel). Dengan demikian data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Tabel 4
Rekapitulasi Hasil Uji t Hipotesis Data *Posttest*

t_{hitung}	$dk (n-1)$	t_{tabel}	Kesimpulan
3,29	21	1,720	H_0 ditolak dan H_a diterima

Berdasarkan hasil analisis pengujian hipotesis diperoleh bahwa t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} pada distribusi t dengan $t_{tabel} = 1,720$, diperoleh $t_{hitung} = 3,29$. Dengan demikian $t_{hitung} (3,29) \geq t_{tabel} (1,720)$. Hal ini berarti H_0 ditolak H_a diterima. Dengan kata lain hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan *flashcard* efektif untuk mengukur hasil belajar Matematika Siswa kelas II SD Negeri 25 Lubuk Linggau.

Penelitian ini terdapat beberapa siswa yang belum tuntas dikarenakan ada beberapa faktor yang tidak berubah walaupun diterapkan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan *flashcard* yaitu siswa sering ribut dan kurang fokus. Hal ini diperkuat oleh Bujuri (2018:44) menegaskan bahwa rentang fokus anak umumnya dua hingga tiga kali lipat usia mereka, anak usia 6 tahun memiliki rentang fokus 12-18 menit, sedangkan anak usia 12 tahun meningkat menjadi 24-36 menit. Pemahaman ini penting bagi guru untuk mengatur durasi aktivitas agar tetap efektif. Perbedaan kemampuan belajar pada setiap siswa menjadi faktor utama. Sebagian siswa mampu memahami materi dengan cepat, sementara yang lain memerlukan waktu yang lebih panjang untuk memahami materi.

Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan *flashcard* menggabungkan elemen permainan dan kompetisi yang positif antar kelompok, sehingga suasana belajar tidak membosankan, dan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif. Penggunaan *flashcard* dalam model STAD menjadikan materi Matematika disajikan dalam bentuk yang menarik dan menantang, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Hal ini sejalan dengan Sidabutar (2024) menjelaskan bahwa *flashcard* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk mengajak siswa menemukan konsep dan fakta melalui alat bantu berupa kartu yang berisi materi pelajaran.

Student Teams Achievement Division (STAD) berbantuan *flashcard* melibatkan interaksi sosial dan kompetisi antar tim secara langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Muamala & Wulandari (2024) melalui kerja tim atau kolaborasi yang baik, hal ini dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan cara berpikir kritis siswa. Kombinasi ini mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dan menjaga tingkat keterlibatan yang tinggi.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas II SD Negeri 25 Lubuk Linggau Tahun ajaran 2025/2026 setelah menerapkan model pembelajaran STAD berbantuan *flashcard* secara signifikan mencapai KKTP. Hal ini berdasarkan setelah penerapan model STAD berbantuan *flashcard* terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. N., Darusman, Y., & Mahendra, H. H. (2019). Penggunaan media pembelajaran dengan benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 36-45.
- Bujuri, D. A., (2018). Analisis Perkembangan Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal almaata literasi*, 9(1), 37-50. <https://doi.org/10.25138/jla.v16i1.201281>
- Lince (2022). Penerapan model kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 63-72. <https://doi.org/10.3104/jpd.v6i2.637>
- Maeswaty, A. D., Mulyasari, E., & Rahmawati, E. (2023). Development of Flashcard Learning Media Using Canva Application on Beginning Reading Material for First Grade Students. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(Agustus), 170-180. <https://doi.org/10.31949/jee.v8i1.12926>
- Muamala, Y. R., & Wulandari. (2024). Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam upaya meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 122-135. <https://doi.org/10.239/jurnalpendidikan.v3i1.109>
- Rusman. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sanjaya, R. (2025). Penerapan Variasi Mengajar, Keterampilan Penjelasan, dan Strategi Pembukaan-Penutupan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar UNPAS*, 10(1) 124-166. <https://doi.org/pendasunpas10.32453.v1i2.0149>
- Shohimin. A. (2021). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruz Media.
- Sidabutar (2024). Penerapan model STAD berbantuan flashcard hasil belajar siswa kelas III. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1) 10-23. <https://doi.org/pendas10.3452.v1i1.0144>
- Susanto (2022), *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Mahesa, 2(1), 120-131. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>