

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* BERBANTUAN MEDIA *FLIPBOOK* INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI DATA DAN DIAGRAM SISWA SMP PLUS AL HIDAYAH PARENGAN

SKRIPSI



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

DHIFA AFI LUQYANA

22310037

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT
TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* BERBANTUAN
MEDIA *FLIPBOOK* INTERAKTIF TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI DATA DAN
DIAGRAM SISWA SMP PLUS AL HIDAYAH
PARENGAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada
IKIP PGRI Bojonegoro
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh:

DHIFA AFILUQYANA
22310037

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Proposal Penelitian Kuantitatif dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media *Flipbook* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Data dan Diagram Siswa SMP Plus Al-Hidayah Parengan disusun oleh :

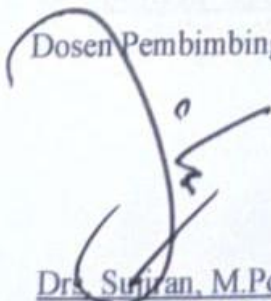
Nama : Dhifa Afi Luqyana

NIM : 22310037

Program Studi : Pendidikan Matematika

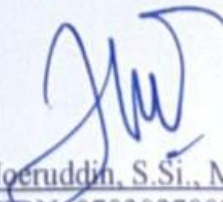
Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap Seminar Proposal.

Dosen Pembimbing I,



Dr. Surijan, M.Pd.
NIDN. 0002106302

Dosen Pembimbing II,



Ali Noeruddin, S.Si., M.Pd.
NIDN. 0703027002

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul Pengaruh Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media *Flipbook* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Data dan Diagram Siswa SMP Plus Al-Hidayah Parengan disusun oleh :

Nama : Dhifa Afi Luqyana

NIM 22310037

Program Studi : Pendidikan Matematika

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Selasa tanggal 21 Juli 2026.

Bojonegoro, 21 Juli 2026

Ketua,



Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd
NIDN.0725079001

Sekretaris



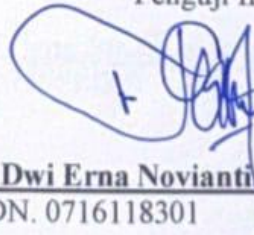
Novi Mayasari, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0708118601

Penguji I



Ari Indriani, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0706098702

Penguji II



Dr. Dwi Erna Novianti, S.Si., M.Pd
NIDN. 0716118301

Rektor,

Dr. Dra Junarti, M.Pd
NIDN. 0014016501

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S Al-Insyrah: 5-6)

Persembahan :

Di antara seluruh halaman dalam skripsi ini, lembar persembahan adalah halaman yang paling bermakna, karena di sinilah penulis menitipkan rasa terima kasih yang tidak mampu terucap oleh kata-kata. Bismillahirrahmanirrahim, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- ❖ Untuk diri saya sendiri, terima kasih karena telah mampu bertahan, berjuang, dan tidak menyerah dalam setiap proses yang dilalui. Terima kasih atas kerja keras, kesabaran, serta keteguhan hati dalam menghadapi berbagai tantangan selama menempuh pendidikan hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.
- ❖ Dengan penuh cinta, karya ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta dan mertua saya, yang tidak pernah berhenti mendoakan, memberikan kasih sayang, pengorbanan, serta dukungan tanpa batas. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada kalian.
- ❖ Untuk suami tercinta, Rajendra Ivan, terima kasih telah menjadi pasangan terbaik yang selalu menemani setiap langkah perjuangan saya. Terima kasih atas cinta, kesabaran, doa, dukungan, dan pengorbanan yang tiada henti. Kehadiranmu adalah kekuatan terbesar yang membuat saya mampu menyelesaikan perjalanan ini.
- ❖ Terakhir, untuk buah hati tersayang, Archio Devanka Rajendra, engkaulah alasan terbesar saya untuk terus berjuang dan tidak pernah menyerah. Semoga kelak karya sederhana ini menjadi salah satu bukti bahwa setiap perjuangan akan berbuah manis, dan semoga aku selalu dapat menjadi sosok yang membanggakan bagimu.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dhifa Afi Luqyana

NIM : 22310037

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

“Pengaruh Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media *Flipbook* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Data dan Diagram Siswa SMP Plus Al-Hidayah Parengan”

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 17 Jul 2020



Dhifa Afi Luqyana
22310037

ABSTRAK

Dhifa Afi Luqyana (22310037). Pengaruh Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Data dan Diagram Siswa SMP Plus Al-Hidayah Parengan. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing (I) Drs. Sujiran, M.Pd. dan Pembimbing (II) Ali Noeruddin, S.Si., M.Pd.

Kata Kunci : *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Flipbook* Interaktif, hasil belajar matematika, data dan diagram.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh positif yang signifikan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Flipbook* terhadap hasil belajar matematika pada materi Data dan Diagram siswa SMP Plus Al Hidayah Parengan. Penelitian dilaksanakan sebagai upaya menghadirkan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan memanfaatkan media digital sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design* dan rancangan *Posttest-Only Control Design*. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang terdiri atas 15 siswa kelas eksperimen dan 15 siswa kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* serta uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Flipbook* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Selain itu, hasil belajar dan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, model pembelajaran STAD berbantuan media *Flipbook* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi Data dan Diagram siswa SMP Plus Al Hidayah Parengan.

ABSTRACT

Dhifa Afi Luqyana (22310037). *The Effect of the Student Team Achievement Division (STAD) Learning Model Assisted by Flipbook Media on Mathematics Learning Outcomes regarding Data and Diagrams among Students at SMP Plus Al-Hidayah Parengan. Undergraduate Thesis, Mathematics Education Study Program, IKIP PGRI Bojonegoro; Supervisor (I) Drs. Sujiran, M.Pd. and Supervisor (II) Ali Noeruddin, S.Si., M.Pd.*

Keywords : *Student Team Achievement Division (STAD), Interactive Flipbook, mathematics learning outcomes, data and diagrams.*

This study aimed to determine the positive and significant effect of the Student Team Achievement Division (STAD) learning model assisted by Interactive Flipbook media on students' mathematics learning outcomes in the topic of Data and Diagrams at SMP Plus Al Hidayah Parengan. The study was conducted to provide a more active, collaborative, and technology-supported learning process that could improve students' mathematics learning outcomes.

This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Posttest-Only Control Design. The sample consisted of 30 students, including 15 students in the experimental class and 15 students in the control class. Data were collected through a mathematics achievement test and analyzed using prerequisite tests, namely the normality and homogeneity tests, followed by an Independent Samples t-test and an N-Gain analysis to measure the improvement in students' learning outcomes.

The results showed that the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_1) was accepted. This indicates that the Student Team Achievement Division (STAD) learning model assisted by Interactive Flipbook media had a positive and significant effect on students' mathematics learning outcomes. Furthermore, students in the experimental class achieved higher learning outcomes and greater learning improvement than those in the control class. Therefore, the Student Team Achievement Division (STAD) learning model assisted by Interactive Flipbook media is effective in improving students' mathematics learning outcomes on the topic of Data and Diagrams.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media *Flipbook* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Data dan Diagram Siswa SMP Plus Al-Hidayah Parengan" dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada Rektor IKIP PGRI Bojonegoro, Ibu Dr. Dra. Junarti, M.Pd., yang telah memberikan fasilitas dan dukungan penuh dalam proses pembelajaran hingga penyusunan skripsi ini.
2. Kepada Dekan Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FPMIPA), Ibu Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd., yang telah memberikan izin dan arahan selama proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.
3. Novi Mayasari, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan dukungan dan kemudahan dalam penyelesaian studi.
4. Kepada Bapak Drs. Sujiran M.Pd. selaku pembimbing I dan Bapak Ali Noeruddin, S.Si., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang banyak memberikan petunjuk yang berguna dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Kepada dosen penguji saya, Ibu Ari Indriani, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dr. Dwi Erna Novianti, S.Si., M.Pd terima kasih atas masukan, kritik, dan saran yang sangat berarti dalam penyempurnaan skripsi ini.
6. Para Dosen, karyawan, rekan-rekan, dan semua pihak yang telah memberikan berbagai bentuk bantuan dalam proses penelitian dan penulisan skripsi ini.
7. Kepada seluruh keluarga besar SMP Plus Al hidayah Parengan, terima kasih atas doa, dukungan, kebersamaan, serta pengalaman berharga yang telah menjadi bagian dari perjalanan saya dalam menyelesaikan pendidikan ini.
8. Terakhir, kepada teman-teman seperjuangan, terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, semangat, bantuan, serta kenangan indah yang telah kita lalui bersama. Semoga persahabatan ini tetap terjalin dan kita semua diberikan kesuksesan di jalan masing-masing.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan ke depan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan matematika.

Bojonegoro, 28 Juli 2026

Dhifa Afi Luqyana

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional	8
BAB II kajian pustaka, kerangka teoritis, kerangka berpikir dan hipotesis	10
A. Kajian Pustaka	10
B. Kerangka Teoritis	14
1. Media Pembelajaran.....	14
2. Media <i>Flipbook</i>	20
3. Media Pembelajaran.....	22
4. Hasil Belajar Matematika	34
5. Materi Data dan Diagram	39
C. Kerangka Berpikir	44
D. Hipotesis	47
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Pendekatan Penelitian.....	48
B. Tempat dan Waktu Penelitian	49
C. Populasi, Sampel dan Sampling	49
D. Teknik Pengumpulan Data	51
E. Teknik Analisis Data	51
F. Teknik Validasi Data.....	55

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Hasil Penelitian.....	61
B. Pembahasan	75
BAB V PENUTUP	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80
DAFTAR RUJUKAN	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Pencarian Data.....	84
Lampiran 2. Surat Validasi Oleh Dosen.....	85
Lampiran 3. Instrumen Tes Hasil Belajar.....	88
Lampiran 4. Hasil Uji Normalitas	99
Lampiran 5. Hasil Uji Homogenitas.....	100
Lampiran 6. Hasil Uji Hipotesis	101
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas.....	102
Lampiran 8. Hasil Uji Reliabilitas	103
Lampiran 9. Hasil Uji Daya Beda	104
Lampiran 10. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	105
Lampiran 11. Gambar R-Tabel	106
Lampiran 12. Data Siswa	107
Lampiran 13. Surat Selesai Penelitian.....	108
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian	109
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian	111

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran	39
Tabel 2.2 Perbandingan jenis jenis diagram.....	42
Tabel 3.1 Desain Penelitian	49
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas VII SMP Plus Al Hidayah Parengan	50
Tabel 3.3 Kriteria Reliabilitas Soal	58
Tabel 3.4 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda.....	59
Tabel 3.5 Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	60
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas.....	64
Tabel 4.2 Hasil Uji Homogenitas	65
Tabel 4.10 Hasil uji keseimbangan.....	66
Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis	67
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Pearson Product Moment	69
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas	71
Tabel 4.7 Hasil Uji Daya Beda.....	72
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Diagram Batang Vertikal	43
Gambar 2.2 Contoh Diagram Lingkaran	44
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Penelitian	46
Gambar 4.1 Diagram Perbandingan Statistik Deskriptif	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi tolok ukur pencapaian terhadap kemampuan peserta didik. Pendidikan matematika memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, analitis, dan kreatif. Pendidikan matematika menjadi sangat penting untuk dikuasai dalam era modern saat ini. Matematika tidak hanya menjadi suatu keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga merupakan pondasi bagi banyak bidang ilmu seperti sains, teknologi, kedokteran, dan ekonomi. Peranan matematika ini tidak hanya pada ranah memahami konsep, namun termasuk penggunaan konsep matematika tertentu untuk dapat bertahan dan berkembang dalam pesatnya perubahan teknologi masa kini.

Menurut Suardi (2010: 7) tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang dicapai oleh peserta didik setelah diselenggarakan kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan, yakni bimbingan pengajaran atau latihan, diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Oleh sebab itu, setiap tenaga pendidik perlu memahami dengan baik terkait tujuan pendidikan. Melalui pembelajaran matematika, peserta didik dilatih untuk memecahkan masalah, menalar secara rasional, serta 2 mengaplikasikan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi dasar yang mampu melatih peserta didik berpikir kritis adalah materi data dan diagram.

Pada materi tersebut mampu mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi, mengolah data, menafsirkan hasil, dan menyimpulkan dengan tepat. Sehingga peserta didik dapat menerapkan materi tersebut pada kehidupan sehari-hari di berbagai bidang yang bersangkutan. Selain itu data dan diagram merupakan dasar materi untuk mempelajari statistika. Namun kenyataannya, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi tersebut. Bahkan tidak sedikit peserta didik yang kurang berminat dalam pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher centered), rendahnya keterlibatan aktif para peserta didik dalam proses pembelajaran, serta keterbatasan media pembelajaran baik non digital maupun digital.

Perkembangan teknologi digital sangat berpengaruh pada sistem pendidikan dan membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Era digital ditandai dengan kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi, seperti internet, komputer, smartphone, serta berbagai aplikasi pembelajaran daring (online). Perubahan ini tidak hanya mempengaruhi cara manusia berinteraksi, tetapi juga mengubah cara pendidik dalam mengajar dan cara peserta didik ketika belajar. Tanpa pemahaman yang kuat tentang matematika, sulit bagi individu untuk berkontribusi pada inovasi teknologi yang membutuhkan 3 pemahaman algoritma, analisis data, dan pemrograman komputer yang pada akhirnya dapat mendorong kemajuan dalam bidang teknologi digital seperti kecerdasan buatan, ilmu data, dan teknologi informasi.

Lebih lanjut, pendidikan matematika turut serta berperan dalam mengasah keterampilan berpikir abstrak yang memungkinkan seseorang untuk memodelkan dan memecahkan masalah yang kompleks. Sehingga kedepannya seseorang tersebut dapat terjun untuk berkarir secara profesional dalam karir modern yang tersedia masa kini, seperti sains data, ekonomi digital, analisis keuangan, web developer, dan programmer. Dengan adanya internet, peserta didik dan pendidik dapat mengakses berbagai sumber belajar dari seluruh dunia kapan pun dan di mana pun.

Dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*), teknologi digital sangat dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Pendidik kini dituntut akan melek teknologi (*digital literacy*) dalam merancang bahan ajar, mengelola kelas virtual, dan memanfaatkan media interaktif. Sementara itu, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21, yaitu: *Critical thinking* (*berpikir kritis*), *Creativity* (*kreativitas*), *Collaboration* (*kolaborasi*), *Communication* (*komunikasi*) Selain hal tersebut, peran orang tua, wali murid, dan lingkungan sekitar peserta didik juga memiliki pengaruh penting dalam pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Puput Wulandari, S.Pd. selaku guru matematika di SMP Plus Al Hidayah Parengan, kondisi peserta didik kurang mendapat dukungan dan peran orangtua dalam belajar. Hal ini disebabkan karena SMP Plus Al Hidayah Parengan merupakan sekolah berbasis pondok pesantren. Sehingga keseharian peserta didik kurang mendapatkan dampingan dan perhatian dari orang tua, mereka hanya mendapatkan bimbingan dari lingkungan sekolah. Meskipun tergolong pendidikan berbasis pondok

pesantren, peserta didik diperbolehkan membawa handphone untuk menunjang pembelajaran yang menggunakan internet. Dengan harapan peserta didik tetap dapat mengikuti perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan dan sebagai sarana komunikasi dengan pihak keluarga maupun dalam lingkungan pesantren.

Pesatnya perkembangan teknologi digital akan berdampak pada pola pikir dan perilaku anak. Sehingga dari berbagai sudut pandang pendidikan, semua masyarakat di sekitar peserta didik memiliki pengaruh masing masing dalam setiap konteks. Oleh karena itu, teknologi digital diharapkan mampu menunjang perkembangan pengetahuan peserta didik baik secara kognitif, afektif, maupun psikologis. Hal ini memungkinkan peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun menggunakan gadget atau elektronik lainnya melalui jaringan internet. Sehingga peserta didik tidak merasa monoton dan lebih tertarik untuk memahami materi. Berbagai aplikasi digital dapat diterapkan pada dunia pendidikan, salah satunya adalah *Flipbook*.

Pada pembelajaran kurikulum merdeka, guru dituntut untuk menggunakan model pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered*). Hal ini bertujuan untuk membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, mampu berpikir kritis, dan terlibat aktif bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan konsep pembelajaran matematika. Pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*), peran seorang guru adalah sebagai fasilitator dan peserta didik diharapkan mampu menemukan konsep serta pemahaman secara mandiri melalui berbagai sumber baik offline maupun online. Sumber offline berasal dari berbagai media atau

bahan yang tidak memerlukan koneksi internet untuk diakses. Sumber online berasal dari media atau bahan yang diakses melalui internet. Informasi sumber online dapat diperoleh secara cepat dan mudah melalui berbagai situs atau *platform* digital.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis *Flipbook* dapat memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar matematika. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan E-LKPD berbantuan *Flipbook* atau penggunaan *Flipbook* sebagai media pembelajaran secara mandiri. Penelitian yang mengintegrasikan media *Flipbook* dengan model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division* (STAD), khususnya pada materi Data dan Diagram di SMP Plus Al Hidayah Parengan, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan media *Flipbook* terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Flipbook* memiliki potensi untuk mendukung proses pembelajaran matematika, meningkatkan keaktifan peserta didik, serta membantu meningkatkan hasil belajar. Namun, penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada pengembangan E-LKPD berbantuan *Flipbook*, sehingga masih diperlukan penelitian yang mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Flipbook* terhadap hasil belajar matematika. Oleh karena itu,

penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut, khususnya pada materi Data dan Diagram di SMP Plus Al Hidayah Parengan.

Melalui pemanfaatan media teknologi digital *Flipbook*, penulis ingin menumbuhkan minat, motivasi, dan semangat belajar peserta didik. Selain itu, penulis bertujuan ingin meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan perkembangan teknologi digital dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan data dan diagram kelas 7 Sekolah Menengah Pertama.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh positif yang signifikan model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* berbantuan media *Flipbook* terhadap hasil belajar matematika pada materi data dan diagram siswa SMP Plus Al Hidayah Parengan?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah “untuk mengetahui pengaruh positif yang signifikan model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* berbantuan media *Flipbook* terhadap hasil belajar matematika pada materi data dan diagram siswa SMP Plus Al Hidayah Parengan.”

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penerapan model pembelajaran *Student Team*

Achievement Division (STAD) yang dipadukan dengan media *Flipbook* sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji model pembelajaran kooperatif dan pemanfaatan media pembelajaran digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan melalui model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* berbantuan media *Flipbook*. Dengan demikian, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi data dan diagram serta memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif dalam memanfaatkan media *Flipbook* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan efektif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif melalui penerapan model pembelajaran *Student Team Achievement*

Division (STAD) berbantuan media *Flipbook* sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar matematika siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* berbantuan media *Flipbook* pada pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bekal dalam mengembangkan kompetensi sebagai calon pendidik maupun sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya yang relevan.

E. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)*

Model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* adalah model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dengan membentuk kelompok belajar heterogen yang terdiri atas peserta didik dengan kemampuan akademik yang berbeda. Dalam penelitian ini, model STAD dilaksanakan melalui tahapan penyampaian materi, kegiatan belajar dalam kelompok, kuis individu, perhitungan skor peningkatan individu, dan pemberian penghargaan kepada kelompok untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

2. Media *Flipbook*

Media *Flipbook* adalah media pembelajaran digital berbentuk buku elektronik interaktif yang digunakan sebagai sarana penyampaian materi

Data dan Diagram. Dalam penelitian ini, *Flipbook* memuat materi, gambar, contoh soal, latihan, dan unsur multimedia yang mendukung proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

3. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika merupakan variabel terikat dalam penelitian ini, yaitu tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi Data dan Diagram setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Student Team Achievement Division (STAD)* berbantuan media *Flipbook*. Hasil belajar diukur menggunakan instrumen tes berbentuk pilihan ganda yang diberikan setelah perlakuan (posttest). Skor yang diperoleh peserta didik digunakan sebagai data untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* berbantuan media *Flipbook* terhadap hasil belajar matematika.