

Analysis of the STAD Type Cooperative Learning Model in the Anime *Boruto: Naruto Next Generations* by Noriyuki Abe

Abdul Gania¹, Rani Ardesi Pratiwi², Muhammad Iqbal³

Universitas Malikussaleh^{1,2,3}

*E-mail: raniardesip@unimal.ac.id

Abstract

The purpose of this study is to analyze the application of the STAD (Student Teams-Achievement Divisions) type of cooperative learning model in the anime *Boruto: Naruto Next Generations*. The research method uses a qualitative approach with a type of library research. Data collection was carried out using the observation and note-taking technique on dialogues and scenes that represent the five STAD syntaxes equipped with document studies on. Data analysis techniques through three stages, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study reveal: (1) The material presentation focused on building positive interdependence, such as team exercises that emphasize "one member's failure is the team's failure." in Episodes 12, 15, 37, and 38; (2) Group division in Episode 38 work is realized through dividing heterogeneous teams with collaborative tasks in the Byakuya Gang mission Episode 44; (3) Individual tests in the Chunin Exam measure individual abilities as well as group contributions in Episodes 221 and 223; (4) Assessment of individual progress in episodes 112 and 221 (5) Group awards such as awarding certificates of appreciation in Episode 179 and inauguration of chunin in Episode 227. This study offers inspiration for innovative cooperative learning strategies.

Keywords: learning model, STAD cooperative type, anime, *Boruto: Naruto Next Generations*



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang berperan penting dalam membentuk generasi penerus bangsa melalui proses pembelajaran yang mencakup aspek akademis, sosial, spiritual, emosional, budaya, dan teknologi (Firnanda, 2020:92). Di era digital ini, sekolah menghadapi tantangan dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan inklusif karena minat pelajar sering teralihkan oleh teknologi (Saerang, 2023:66). Oleh karena itu, pendidik perlu mengembangkan model pembelajaran berbasis multimedia untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, sekaligus mempertahankan relevansi dan keterlibatan aktif peserta didik (Yusuf & Syurgawi, 2020:2)

Pembelajaran berpusat pada peserta didik mengedepankan pemahaman bahwa pembelajaran harus memenuhi kebutuhan murid yang memiliki perbedaan kemampuan (Wahyudin, 2024:30). Model pembelajaran kooperatif khususnya tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) semakin gencar diteliti karena sangat cocok untuk mengelola keberagaman murid demi mencapai tujuan akademik dan sosial (Suardiana, 2021:178). Model kooperatif tipe STAD dikembangkan oleh Robert E. Slavin di Universitas John Hopkins tahun 1978 untuk menciptakan tim yang adil dan ideal berdasarkan kemampuan, peringkat, keterampilan, ras, suku, agama, jenis kelamin, dan kepribadian (Prihatin, 2019:24). Model ini menggabungkan kolaborasi dan kompetisi yang disukai generasi muda karena adanya kerja sama tim dan tantangan serta mengurangi faktor penghambat semangat belajar (Ridwan, 2022:449). Model kooperatif STAD adalah strategi pembelajaran yang mengubah keberagaman menjadi

satu kekuatan melalui semangat kebersamaan dengan mengeluarkan seluruh energi dan sinergi sosial generasi muda secara maksimal dalam belajar (Abdurahman, 2023:162). Dalam penerapannya, model STAD terdiri dari lima langkah utama, yaitu penyajian materi, pembentukan tim heterogen, tes individu, penilaian kemajuan individu, dan penghargaan kelompok (Simamora dkk, 2024:25).

Model kooperatif STAD memberikan kesempatan bagi murid untuk melakukan penyelidikan secara intensif terhadap suatu masalah untuk diselesaikan bersama tim dengan mengedepankan interaksi yang melatih bakat kepemimpinan (Manasikana, 2022:26). Model STAD dapat mengurangi ketimpangan prestasi, mempromosikan keterlibatan sosial, meningkatkan harga diri, memenuhi kebutuhan pelajar, memperbaiki hubungan, mengangkat citra kelompok, dan meningkatkan daya serap murid yang lamban melalui bantuan teman sebaya (Rozzy, 2024:53). Model kooperatif STAD merupakan strategi belajar campuran yang melibatkan pengakuan dan penghargaan terhadap orang lain, serta mengajarkan toleransi yang membantu pertemanan lintas ras, agama, suku, dan gender (Mufidah, 2022:54). Model kooperatif STAD menyatukan pengetahuan dengan kemampuan dan keterampilan murid agar murid dapat mengintegrasikan beberapa pemahaman ke dalam kerangka berpikir mengenai fakta, prosedur, konsep, dan teori dalam menuntaskan masalah (Mulyani, 2022:335). Dari semua keunggulan tersebut, nyatanya model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah pendekatan yang paling sederhana dan masuk kategori baik dalam semua aspek, bagus bagi para guru yang baru terjun mengajar dengan model kooperatif, mudah diadaptasi dengan berbagai mata pelajaran, mudah dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain, dan mampu mengatasi kendala waktu maupun jumlah tugas di lapangan karena keterbatasan sarana atau prasarana (Kamal, 2023:26).

Di sisi lain, perkembangan teknologi dan media populer seperti anime telah memengaruhi cara generasi muda belajar, berpikir, dan berinteraksi (Lira, 2022:196). Anime adalah kartun populer Jepang yang memiliki karakteristik khusus dan gaya unik yang menjadikannya berbeda dari animasi negara lain (Firmansyah, 2022:123). Anime merupakan hasil evolusi seni visual Jepang yang muncul pada tahun 1907 terinspirasi dari animasi Barat seperti Disney. Perkembangannya dimulai dari film pendek seperti *Namakura Gatana* (1917) karya Oten Shimokawa dkk. yang menjadi pionir anime modern (Budianto, 2014:179). Awalnya, anime digunakan untuk iklan dan propaganda Perang Dunia II, anime kemudian berkembang pesat pasca-perang dengan teknologi seperti *cell animation* (1923) dan *CGI* (2010). Fase pentingnya meliputi era pra-1960-an (film pendek), 1960–2000 (masuk televisi dan *go-internasional*), serta 2000–sekarang di era globalisasi dengan produksi massal berbasis computer (Centric, 2020). Tak hanya sebagai hiburan, anime juga menjadi produk industri yang mencerminkan budaya Jepang dan dipengaruhi perkembangan teknologi. Di Indonesia, anime mulai populer sejak 1980 melalui siaran TVRI dan RCTI (Ardiansyah, 2023:17).

Anime bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga menyimpan nilai-nilai pendidikan yang potensial untuk dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran (Syahputri, 2024:1-2). Salah satu anime yang memuat unsur-unsur kerja sama yang kuat dan pembelajaran kelompok adalah *Boruto: Naruto Next Generations* karya Noriyuki Abe. Anime ini menggambarkan dinamika kerja sama tim dari kehidupan para ninja muda yang belajar di akademi, berproses misi kelompok, mengikuti ujian, dan meraih penghargaan yang mencerminkan unsur-unsur model STAD secara implisit. Namun, penelitian tentang model pembelajaran kooperatif STAD dalam anime *Boruto* belum pernah dikaji. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut

Penelitian memiliki sejumlah kesamaan dengan penelitian-penelitian relevan yang telah dikaji sebelumnya, terutama dalam hal topik utama dan penggunaan media visual. Sama seperti penelitian Bahtiar (2020), Cahyaningrum (2022), dan Ole (2024). Penelitian ini sama-sama membahas model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan mengaitkannya dengan media animasi atau anime. Kesamaannya juga terlihat pada fokus terhadap nilai-nilai edukatif yang muncul dalam media pembelajaran, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan pengembangan karakter, sebagaimana yang

juga diteliti oleh Annisa (2022), serta Mabruroh (2023). Bahkan, kesamaan konteks penggunaan anime sebagai alat bantu pembelajaran juga tampak dalam penelitian Anam dkk (Anam, 2023) meskipun dengan model pembelajaran yang berbeda.

Namun demikian, penelitian ini juga memiliki perbedaan dan kebaruan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Pertama, dari segi metode, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis konten terhadap anime *Boruto*, sementara sebagian besar penelitian lain menggunakan pendekatan kuantitatif dengan eksperimen langsung di ruang kelas. Kedua, objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah karya fiksi anime yang dianalisis dalam konteks pendidikan non-formal, bukan penerapan langsung di mata pelajaran sekolah. Ketiga, penelitian ini tidak berfokus pada pengembangan atau pengujian efektivitas model STAD terhadap hasil belajar, melainkan pada analisis penerapan lima langkah STAD dalam alur cerita kerja sama dari dialog dan adegan dalam anime. Penelitian ini bertujuan menunjukkan bahwa media fiksi seperti anime dapat berperan sebagai pendukung pembelajaran sosial, kepemimpinan, dan tanggung jawab, menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik generasi muda masa kini yang menyukai kompetisi, kolaborasi, dan penghargaan.

Penelitian ini penting untuk dikaji untuk memberikan pemahaman bagi para penggemar bahwa anime *Boruto* mengandung nilai kerja sama yang sangat kuat dan sejalan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan inovasi pembelajaran kooperatif yang mengikuti perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik masa kini. Di tengah arus digitalisasi dan media populer semakin kuat, penggunaan media konvensional dalam pembelajaran kerap dianggap monoton dan kurang menarik. Anime sebagai salah satu media visual yang sangat populer di kalangan remaja dan menyimpan potensi edukasi yang belum banyak dikaji manfaatnya. Pertanyaannya bagaimanakah anime *Boruto: Naruto Next Generations* menampilkan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe STAD?

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menekankan pemahaman mendalam terhadap proses, makna, perilaku, dan perspektif untuk dijelaskan secara menyeluruh (Abdussamad, 2021:79). Penelitian kualitatif berfokus pada konteks dan interpretasi mendalam terhadap makna yang terkandung dalam tindakan dan interaksi subjek yang diteliti, sehingga cocok untuk mengkaji isi media fiksi yakni penerapan model STAD dalam anime *Boruto: Naruto Next Generations*. Jenis penelitian pustaka merupakan serangkaian kegiatan berkenaan dengan metode pengumpulan data dengan membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian dari berbagai sumber kepustakaan berupa cetak, digital, dan dokumen (Magdalena, 2021:74). Penelitian pustaka digunakan karena teknik pengumpulan data berupa dialog dan adegan dilakukan dengan teknik simak dan catat dari sumber data berupa tayangan video anime *Boruto: Naruto Next Generations* beserta dokumentasi literatur terkait. Analisis konten adalah jenis analisis data kualitatif yang digunakan untuk mengkaji semua bentuk komunikasi yang didokumentasikan secara objektif, generalis, dan sistematis (Ulfah & Dkk, 2022:25). Penelitian ini berfokus pada menganalisis isi teks dan visual dari episode-episode relevan, sehingga teknik keabsahan data analisis konten paling sesuai untuk mendalami makna dan konteks dalam video anime yang bersifat fiksi untuk menghindari subjektivitas dan memiliki tingkat keabsahan yang tinggi. Teknik analisis data menggunakan tahapan analisis data kualitatif, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil analisis terhadap anime *Boruto: Naruto Next Generations* karya Noriyuki Abe menunjukkan penerapan lima sintaks utama model kooperatif STAD dengan jelas sebagai berikut.

Tabel 1.
Rekapitulasi Data Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif STAD dalam Anime
Boruto: Naruto Next Generations Karya Noriyuki Abe

Sintaks STAD	No. Data	Episode	Menit	Dialog/Adegan
Penyajian Materi	PM1	12	05.20	Shino mengadakan lari halang-rintang
	PM2	15	03.40	Shino menguji coba formasi tim
	PM3	37	20.12	Shino menyampaikan tujuan ujian
	PM4	38	04.30	Shino menjelaskan maksud kerja sama tim
Kerja Kelompok	KK1	38	06.00	Shino sensei membagi murid menjadi 6 tim
	KK2	44	00.05	Tim 7 bekerja sama menghadapi penjahat
Tes Individu	TI1	221	00.01	Ujian Chunin tahap 1: Ujian Akademik
	T12	223	05.30	Ujian tahap 3 Pertarungan satu lawan satu
Skor Kemajuan Individu	SKI1	112	00.15	Konferensi Pemilihan Chunin 1
	SKI2	221	19.15	Konferensi Pemilihan Chunin 2
Penghargaan Kelompok	PIK1	179	14.35	Penghargaan kepada Tim 7
	PIK2	227	17.15	Pelantikan Chunin dan penghargaan

2. Pembahasan

Pembahasan akan disajikan berdasarkan tabel rekapitulasi lima langkah/sintaks utama penerapan model pembelajaran kooperatif STAD pada Tabel 1 yaitu: (1) penyampaian materi, (2) kerja kelompok, (3) kuis individu, (4) penilaian kemajuan individu, dan (5) penghargaan (Prihatin, 2019:75), (Hariani, 2021:42), (Ridwan, 2022:450), (Tsabita, 2023:467), (Simamora dkk, 2024:25).

1. Penyajian Materi

Penyajian materi adalah pembuka atau fondasi awal dalam tahapan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Penyajian materi dalam pembelajaran kooperatif harus memenuhi empat syarat utama: (1) dirancang khusus untuk dipelajari secara berkelompok dengan struktur yang mendorong interaksi maksimal, (2) disampaikan secara merata untuk memastikan pemahaman yang setara bagi semua peserta didik, (3) disajikan secara menarik guna membangkitkan perhatian dan minat belajar seluruh murid, serta (4) mengarahkan fokus pembelajaran pada tujuan kompetensi yang jelas. Keempat prinsip ini menjamin materi tidak hanya transfer pengetahuan tetapi juga membangun kolaborasi aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama. Penyajian materi dapat dilakukan dengan presentasi, diskusi, demonstrasi, simulasi, dan praktik (Simamora dkk, 2024:28).

Shino sensei: "Perhatian semuanya, untuk latihan kali ini, semuanya gagal, jika tidak diselesaikan bertiga, kalian akan gagal. Alasannya karena genin bekerja bertiga dalam satu tim. Dengan kata lain, mereka harus menyelesaikan misi ini bersama-sama. Agar kalian sukses dalam misi, kerja sama tim sangatlah penting. Kalian tidak boleh mengabaikan rekan satu tim".

Konohamaru sensei: "Setelah kalian lulus nanti, kalian akan berada di bawah bimbingan kami, kami akan terus mengawasi kalian untuk tujuan pembentukan tim"

Moegi sensei: "ya jangan diambil hati, untuk sekarang, cobalah formasi tim yang berbeda"

(PM1 Episode 12:05.20)

Latihan ini dirancang dalam bentuk tim tiga orang di fasilitas yang telah disediakan. Perkataan Shino sensei "jika tidak diselesaikan bertiga, kalian akan gagal" menegaskan bahwa tim akan dinyatakan berhasil apabila latihan diselesaikan secara bersama-sama. Sebelumnya, saat Boruto melakukan kenakalan, Shino sensei turut menghukum teman-teman yang bersamanya sebagai tanggung jawab bersama. Kedua hal tersebut menunjukkan bahwa pengajaran Shino sensei sangat menitikberatkan keberhasilan tim sebagai keberhasilan semua anggotanya, sedangkan

kegagalan satu anggota adalah kegagalan tim. Pencatatan skor setiap tim oleh Shino menunjukkan adanya sistem penilaian kontribusi anggota. Lalu, Konohamaru sensei memperkuat konsep pembentukan tim jangka panjang yang mencerminkan fase STAD dalam membentuk kelompok stabil untuk mencapai tujuan bersama. Terakhir, Moegi sensei mengajak pembentukan tim yang bervariasi untuk meningkatkan dinamika kolaborasi. Penyajian materi tersebut mencerminkan model STAD dirancang untuk mengembangkan kerja sama, motivasi, kekaraban, dan tanggung jawab murid. Murid yang paham materi membantu temannya yang belum menguasai, sesuai prinsip STAD yang menekankan partisipasi aktif dalam mengasah kemampuan kognitif dan afektif melalui kegiatan kolaboratif (Wulandari, 2022:19)

Shino sensei: "jadi hari ini kita akan membentuk tim yang berisi tiga orang"

Denki: "apa maksudnya kita akan membentuk tim yang berbeda dari sebelumnya"

Shino sensei: "benar, kita akan mencoba formasi yang berbeda untuk menemukan anggota yang cocok dijadikan tim setelah kelulusan. Kita akan membentuk tim dengan murid yang hadir pada hari ini. setelah kalian membentuk tim, konfirmasi tim kalian padaku. Kita akan mulai praktik latihan besok" (PM2 Episode 15:03.40)

Shino sensei menjelaskan bahwa latihan dengan formasi tim yang berbeda bertujuan untuk menemukan kecocokan formasi tim. Latihan kerja sama tersebut juga bertujuan memperkuat ikatan antar teman sekelas dan menyiapkan mereka untuk menghadapi tantangan pembelajaran kooperatif. Simulasi tantangan medan tempur melatih kerja sama dan strategi tim. Data tersebut selaras dengan teori Manasikana (2022:21) yang menjelaskan bahwa sebelum pembelajaran kooperatif STAD dimulai sebaiknya diawali dengan latihan-latihan kerja sama kelompok untuk menyiapkan mereka agar terbiasa belajar secara kolaboratif, sehingga mereka tidak terkejut saat menghadapi tantangan pembelajaran dalam tim yang sebenarnya kelak

Shino sensei: "Dalam ujian ini, kau akan gagal kalau menelantarkan teman-temanmu. Jika kalian bekerja sama dengan teman-teman, kalian lulus. Itu karena di misi sebenarnya, kalian akan menghadapi banyak rintangan. Dalam menghadapi rintangan-rintangan itu, jangan pernah membiarkan ikatan kalian dengan teman-teman sampai goyah. Tekad juga penting. Pokoknya selamat, kalian genin sekarang" (PM3 Episode 37:20.12)

Kakashi sensei memperdalam konsep pembelajaran, sementara Shino sensei menekankan pentingnya kerja sama, kepedulian, dan ikatan emosional dalam praktik nyata. Ujian ini menegaskan bahwa kelulusan ditentukan oleh keberhasilan tim secara keseluruhan, bukan individu, sekaligus menguji penerapan pengetahuan, keterampilan sosial, dan teori kerja sama yang telah dipelajari. Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya memperkuat pemahaman materi tetapi juga menanamkan semangat kebersamaan dengan memanfaatkan potensi dan sinergi kelompok secara optimal.

Shino sensei: "Kalian memang sudah lulus, tapi ini baru permulaan saja, pelatihan kalian belum selesai dengan kasih sayangku. Sekarang, sebelum aku umumkan tim-timnya. Regu bertiga adalah tim yang terdiri atas teman-teman yang saling menjaga satu sama lain. Alasannya karena kerja sama tim adalah faktor yang menentukan hidup mati kalian. Mulai saat ini, sebagai ninja, kalian akan mulai membentuk hubungan yang akan berlanjut sampai akhir hayat kalian, jangan lupakan itu" (PM4 Episode 38:04.30)

Pernyataan Shino sensei secara jelas menggambarkan prinsip pembelajaran kooperatif STAD. Penekanan pada pembentukan tim bertiga bukan sekadar struktur teknis, melainkan mengandung nilai tanggung jawab, interaksi, dan ikatan emosional yang mendalam. Kalimat "kerja

sama tim adalah faktor yang menentukan hidup mati kalian" menegaskan pentingnya saling ketergantungan positif - prinsip kunci STAD dimana keberhasilan tim bergantung pada kontribusi setiap anggota sebagaimana teori yang disampaikan oleh Salamun (2023:27) bahwa setiap murid bertanggung jawab atas nasib temannya, sehingga mereka harus merasa saling memiliki sebagai kesatuan yang terikat secara emosional. Salah satu cara untuk menciptakan rasa saling ketergantungan positif adalah melalui pemberian materi, tugas, atau motivasi yang mendukung hubungan pertemanan antara murid.

2. Kerja Kelompok

Pembelajaran kelompok adalah bagian paling penting dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Tim dibentuk secara heterogen terdiri dari 4-5 anggota berdasarkan peringkat tinggi-sedang-rendah, suku, kemampuan, dan kepribadian yang mewakili kemampuan belajar seluruh kelas. Setiap kelompok mempelajari materi dan mengerjakan tugas yang dibagikan, lebih khusus lagi mempersiapkan murid untuk menjalani tes individu Prihatin (2019:76).

*Shino sensei: "Baiklah, ketika aku panggil nama kalian, silakan masuk dengan tenang ke ruang lain"
Kaminarimon Denki, Metal Lee, Yuino Iwabe, kalian bertiga adalah Tim 5!
Izuno Wasabi, Kakei Sumire, Suzumeno Namida, kalian bertiga adalah Tim 15
Taketori Houki, Kuroi Hako, Kokubo Renga, kalian bertiga masuk Tim 25
Onikuma Enko, Goetsu Doushu, Itoi Tsuru, kalian bertiga Tim 40
Yamanaka Inojin, Nara Shikadai, Akimichi Chocho, Tim 10
yang tersisa otomatis akan jadi satu tim. (Uzumaki Boruto, Uchiha Sarada, Mitsuki) Tim kalian adalah tim 3 (menjadi tim 7)" (KK1 Episode 38:06.00)*

Sebelum pembelajaran kelompok STAD dimulai, guru sebaiknya menjelaskan bagaimana maksud bekerja sama dalam kelompok. Makna dari kelompok bertiga adalah adanya tanggung jawab, interaksi, ikatan, dan tolong menolong. Penguatan makna kerja sama tim secara eksistensial terlihat melalui ungkapan "kerja sama tim adalah faktor yang menentukan hidup atau mati kalian". Hal ini bukan hanya sekedar teknis struktur tim, pembentukan tim adalah simbol untuk saling menjaga dan mendukung satu sama lain melalui ikatan sosial dan emosional. Hal ini selaras dengan prinsip STAD yang menekankan saling ketergantungan positif, rasa tanggung jawab tim, dan membangun hubungan kerja tim jangka panjang antar teman belajar (Manasikana, 2022:23).

*Polisi: "menindaklanjuti perintah untuk menangkap Geng Byakuya, kami memerlukan bantuan kalian sebagai genin untuk waspada setiap saat. misi kalian hanya sebatas untuk mengobservasi dan melapor dari jalur. Kami akan memberikan setiap tim tugas bagian masing-masing. Tolong atur posisi kalian dan bersiap menerima instruksi"
(Tim 5 menjaga kawasan konstruksi. Tim 15 menjaga kawasan pasar dan toko perhiasan. Tim 7 ditugaskan menjaga brankas dan lorong jalan keluar di bawah gedung. Tim 10 ditugaskan menjaga dari atas gedung) (KK2 Episode 44:00.05)
Hokage: aku menyadari bahwa kinerja para genin mengagumkan. Biasanya genin tidak menonjol, namun kali ini, kita terbantu oleh genin yang bersiaga di tempatnya. Aku bersyukur atas bantuan mereka.*

Tim genin Konoha ditugaskan membantu menangani Geng Byakuya, tetapi dengan batasan ketat: hanya mengobservasi dan melapor, tanpa terlibat pertarungan. Tim 5 (Iwabe, Denki, Metal) gagal karena Iwabe nekat menangkap pencuri sendiri, berujung cedera pada Metal. Udon Sensei menegur mereka agar lebih patuh pada aturan. Tim 15 (Wasabi, Sumire, Namida) sukses berkat koordinasi dan bantuan Temari yang menunjukkan pentingnya kerja tim dan menghindari risiko. Tim 10 (Shikadai, Inojin, Cho-Cho), Shikadai menyadari rencana sebenarnya Geng Byakuya dan memutuskan untuk memeriksa laboratorium penelitian. Meski melanggar arahan, keputusan terbukti tepat dan berhasil menggagalkan pencurian. Tim 7 (Boruto, Sarada, Mitsuki) membantu

dengan mengidentifikasi genjutsu pada pendemo dan melaporkannya. Adegan tersebut menggambarkan prinsip pembelajaran kooperatif STAD yang memberikan kesempatan bagi murid-murid untuk menyelidiki kasus secara mandiri dari semua sumber informasi dan berusaha lebih cepat dari kelompok lain. Pembelajaran STAD juga menyediakan ruang berkompromi bersama tim mencari solusi terbaik untuk menyelesaikan pekerjaan secara produktif dengan kemampuan adaptasi yang tinggi (Khoirunnisa, 2023:92). Murid juga berupaya menemukan jawaban dan menyelesaikan misi lebih cepat dari kelompok lainnya. Guru juga menyarankan agar murid bekerja berpasangan sesuai tujuan yang ingin dipelajari (Manasikana, 2022:24). Pembelajaran STAD memiliki semangat bagi murid yang mempunyai pertanyaan untuk bertanya kepada teman setimnya terlebih dahulu sebelum pada guru, mereka tidak hanya mencocokkan jawaban, melainkan akan saling menjelaskan jawaban satu sama lain (Hariani, 2021:45).

3. Tes Individu

Dalam anime Boruto, tes individu pada Ujian *Chunin* 1 dan 2 berfungsi sebagai *achievement test* untuk mengukur pemahaman mandiri peserta setelah fase kerja kelompok. Hasil skor individu akan menjadi nilai kemajuan kelompok dalam model kooperatif STAD (Simamora dkk, 2024:28). Pembelajaran kooperatif STAD dapat dilaksanakan secara fleksibel baik di dalam kelas atau luar kelas, baik aktivitas rohani maupun jasmani yang mementingkan interaksi, partisipasi, kerjasama, dan kesimpulan (Wirta, 2021:717). Model pembelajaran STAD juga dapat dikombinasikan dengan metode lain seperti metode yang melibatkan aktivitas fisik dan mental untuk menciptakan ketegangan agar memunculkan strategi pemecahan masalah yang kritis dan efektif (Indrawathi, 2022:217).

(Di aula seleksi chunin)

Sai Sensei: "Ujian pertama seleksi chunin dimulai"

Hokage: "ujian ini dibuat bertujuan untuk memperbaiki sistem keamanan desa. Setiap Desa mengadakan ujian chunin serentak. Kita perlu menambah chunin sekelas kapten yang bisa menjadi kekuatan tempur Konoha"

Sai Sensei: "hanya tim dengan nilai rata-rata di atas 70 yang akan dinyatakan lolos ujian pertama. Jadi agar lolos, total nilainya adalah 210 untuk tim 3 orang dan 140 untuk tim 2 orang. Bekerja sama mengelabui mata pengawas ujian adalah salah satu teknik shinobi, tapi kalau ketahuan menyontek, kalian akan langsung didiskualifikasi" (TI1 Episode 221:00.01)

Ujian chunin berbasis soal tertulis tersebut selaras dengan teori Tsabita (2023:468) bahwa guru mengevaluasi pengetahuan murid dari kemampuannya menyerap ilmu pengetahuan melalui penilaian kemajuan murid itu sendiri yang dibuktikan dengan satu upaya pengukuran tes individu. Hasil belajar yang dicapai dalam suatu usaha merupakan perwujudan prestasi setiap murid yang diukur dari mengikuti tes. Primartadi (dalam Rando, 2021:296) juga menjelaskan bahwa setelah pembelajaran kelompok STAD diharapkan setiap anggota tim memiliki pemahaman dan kesempatan yang sama dalam belajar dan menguasai materi, jadi tidak ada perbedaan hasil belajar antar anggota setelah proses belajar tim. Hal ini karena setiap anggota tim diarahkan untuk belajar satu sama lain dan mendorong penguasaan materi bersama. Hariani (2021:45) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran STAD guru menekankan kelompok akan dianggap belum selesai belajar jika salah satu anggota timnya tidak mencapai target nilai, misalnya nilai yang ditargetkan dalam ujian chunin ini adalah 70 atau nilai total tim 210. Murid-murid dapat mengisi jawaban secara mandiri. Dalam ujian tersebut, tim akan didiskualifikasi jika salah satu anggotanya ketahuan. Hal itu sesuai dengan pernyataan Slavin bahwa murid tidak diperkenankan menolong temannya selama tes individu (Wulandari, 2022:19). Dalam pembelajaran STAD, kuis dan tes memiliki peranan penting untuk membangkitkan antusias belajar murid agar mencapai tiga target utama yakni hasil belajar, penerimaan, dan pengembangan sosial. (Hidayati & Istiati, 2020:179).

Hokage: "sekarang, kami akan mengumumkan ujian terakhir"
Sai Sensei: "ujian terakhir adalah tes individu satu lawan satu"
Shikamaru: "artinya hanya pemenang yang bisa menjadi chunin, yaitu setengah dari kalian"
Sai Sensei: "Ujian terakhir adalah tes individu, satu lawan satu"
Shikamaru: "kami akan menilai kemampuan adaptasi kalian terhadap situasi. Lawan kalian akan diumumkan di hari pertandingan"
Hokage: "satu hari besok boleh kalian gunakan untuk beristirahat, berlatih, atau apa pun"
Konohamaru: "ujian terakhir akan dimulai. Tunjukkan semua kemampuan kalian, syarat lulus hanya satu, menang. Ini pertarungan sungguhan tanpa peraturan. penggunaan alat sains diperbolehkan. Kalian bertarung sampai salah satu pihak tumbang atau mengaku kalah, serta situasi berbahaya. Lawan kalian akan ditentukan dengan undian" (TI2 Episode 223:05.30)

Ujian Chunin Tahap 3 menerapkan prinsip evaluasi STAD melalui pertarungan 1v1 yang menguji penguasaan individu sekaligus mencerminkan hasil pembelajaran kolaboratif sebelumnya. Houki menang berkat strategi labirin dan pertahanan mental, Wasabi menemukan keyakinan diri melalui inspirasi dari Iwabe, Sarada menunjukkan penguasaan *Sharingan* dan *Chidori*, sementara Denki membuktikan kemampuan menggabungkan teknologi dengan *ninjutsu* dasar. Sistem penilaian holistik ini tidak hanya mengukur kemampuan tempur, tetapi juga kemampuan adaptasi seperti Denki yang beralih ke *ninjutsu* saat alat dihancurkan, perkembangan karakter dari transformasi Wasabi, dan profesionalisme dari persaingan sehat Sarada vs Cho-Cho, sesuai dengan model STAD yang menilai baik pencapaian individu maupun kontribusi terhadap kelompok. Keempat pemenang membuktikan bahwa keberhasilan ujian ini merupakan akumulasi dari proses belajar kolaboratif sebelumnya, di mana setiap anggota tim saling memperkuat kelemahan dan mengembangkan keunggulan masing-masing. Pertarungan individu dalam ujian chunin tersebut mencerminkan tes individu dalam model pembelajaran kooperatif STAD sebagaimana teori Afidah (2020:7) bahwa pengetahuan murid diujikan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar individu selama berproses dalam kelompoknya dengan mempresentasikan kemampuan masing-masing. Hasil tes akan diakumulasikan sebagai nilai keseluruhan kelompok.

4. Skor Kemajuan Individu

Murid diberikan tes individu untuk memperoleh nilai akumulasi individu menjadi nilai kelompok karena pembelajaran STAD bersifat solidaritas untuk mendorong kegiatan (Abrori, 2023:303). Pembelajaran kooperatif STAD dapat dilaksanakan secara fleksibel baik di dalam kelas atau luar kelas, baik aktivitas rohani maupun jasmani yang mementingkan interaksi, partisipasi, kerjasama, dan kesimpulan (Wirta, 2021:717). Langkah ini dilakukan untuk menilai sejauh mana perkembangan peserta didik dibandingkan dengan performa mereka sebelum kerja kelompok. Fokusnya bukan hanya hasil akhir, tetapi juga pada perubahan dan peningkatan kemampuan masing-masing individu (Simamora dkk, 2024:27).

Hokage: "mari kita lihat Tim 5 dulu. Aku terkejut dengan kemajuan Iwabe dan Metal. Tapi mereka tipe petarung garis depan. Daripada menjadikan mereka sebagai kapten tim, lebih baik membuat mereka mendapat pengalaman dari pertarungan. Lalu, Wasabi dan Namida, tak bisa diragukan, mereka jadi bertambah kuat, tapi kurasa, mereka masih belum cukup untuk menjadi kapten tim. Sumire sudah cukup kuat dari awal, pemikirannya juga kuat dan memiliki kualitas untuk menjadi seorang chunin. Untuk Denki, kurasa dia yang terlihat paling berkembang sebagai seorang shinobi. lalu, cara dia membaca situasi dari belakang membuatnya cocok menjadi kapten"
Sikamaru: "baik, selanjutnya tim 7"
Shikamaru: "karena itu kemudian kita tahu bahwa dia menggunakan alat sains ninja selama ujian, karena itu, dia harus didiskualifikasi. Selain Boruto, mengenai Mitsuki dan Sarada, kurasa tidak ada alasan untuk tidak memilihnya"

Shikamaru: "Kita harus tegas mengeluarkan mereka yang tidak memiliki kualifikasi. Inojin belum siap untuk memimpin tim. Cho-Cho sudah jelas, bukan?"

Shikamaru: "kemampuan memimpin tim, kemampuan menganalisis situasi pertarungan. Sarada memiliki keduanya"

Hokage: "kualitas yang dibutuhkan seorang chunin, ya?" kebetulan kita sedang membahasnya, pemahaman Mitsuki terhadap dunia masih sangat kurang, karena itu, dia belum bisa menjadi chunin"

Dibandingkan dengan Denki dan Sumire, bisa dibilang kemampuan Sarada sudah jauh melampaui mereka. Baiklah, kurasa sudah diputuskan, kita akan mempromosikan Sarada menjadi chunin"

Shikamaru: "Karena kita tidak mempertimbangkan hal itu saat membuat keputusan. Aku ragu jika kita harus memilih Sarada"

Sasuke: "Dari perspektifku, seharusnya kau memilih orang berdasarkan kemampuan langsung daripada hasil ujian"

Hokage: "jadi, Boruto dan yang lainnya pergi ke desa lain dan kembali dengan selamat, kan? Di satu sisi bisa dibilang, mereka telah mencapai misi tingkat S. karena mereka semua kembali dengan selamat, itu sudah menunjukkan kemampuan Shikadai. Hanya tim 10 yang dikirim untuk menjemput tim 7. Sesuai prediksimu, Shikadai mendapat informasi krusial tentang insiden itu dan segera melaporkannya pada Konoha, pada kita. Berkat itu, kita bisa langsung bertindak. Dengan kata lain, kau mengirim Shikadai kepada Boruto sebagai penggantinya, kan? Karena posisi kita sekarang, kita tidak bisa bergerak bebas. Tapi, Shikadai bisa bertindak sebagai penggantinya. Dia bisa menjadi orang yang paling cerdas di Konoha. Itu sangat hebat"

(SK11 Episode 112:00.15)

Proses penilaian ujian Chunin dalam anime Boruto menerapkan prinsip STAD secara holistik dengan menilai tiga aspek utama: (1) perkembangan individu seperti peningkatan signifikan Denki dari *non-shinobi* menjadi analis handal, (2) kepemimpinan dan kolaborasi terlihat pada kemampuan Sarada menganalisis strategi dan Shikadai memimpin tim, serta (3) kedewasaan sikap Boruto yang kurang integritas meski berbakat. Sistem ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi pada peningkatan kompetensi relatif dari kemampuan awal masing-masing peserta.. Contohnya, Shikadai terpilih sebagai Chunin bukan karena keahlian individual, melainkan kontribusi nyata dalam krisis khususnya saat menyelesaikan insiden Iwagakure dan kemampuan mengoordinasikan tim yang sejalan dengan filosofi STAD tentang interdependensi positif. Penilaian ini juga memperhitungkan konteks dunia nyata di luar ujian formal, menunjukkan relevansi model STAD dalam pengembangan kompetensi jangka panjang. Hasilnya, sistem ini tidak hanya adil tetapi juga mendorong pertumbuhan menyeluruh setiap peserta sebagai ninja sekaligus pemimpin tim (Simamora dkk, 2024:26).

(Para sensei memantau ujian melalui monitor. Tsubaki menebas lipan raksasa dan menyelamatkan anggotanya ke garis finish)

Sai Sensei: "kemampuan Tsubaki sudah sekelas chunin"

Hokage: "iya, shinobi Konoha tidak boleh terlalu santai"

(Namida menemukan Mirai membuat api unggun, tapi dia tidak waspada)

Mirai: "tunggu sebentar, seorang shinobi yang tertinggal di wilayah musuh, tapi membuat api unggun yang akan membahayakannya, apakah tidak aneh?"

Sai Sensei: "untuk menjadi chunin, mereka harus bisa memerhatikan banyak hal di medan pertempuran"

Shikamaru: "orang yang tidak bisa melihat jebakan musuh, belum memenuhi kualifikasi"

(Tim 40 Doushu, Tsuru, dan Enko gagal karena terjebak dalam pasir hisap. Wasabi berebut target penyelamatan dengan Iwabe walau akhirnya mereka berdua finish. Mitsuki dapat melewati beberapa penguji dan finish membawa teman. Renga dan Hako menahan penguji demi meloloskan Houki. Cho-Cho dan Inojin finish dengan kemampuan mobilitas tinggi. Sementara itu, Sarada bisa mengenali penyamaran Mirai berwujud Mitsuki bahkan mampu melewatinya hingga menuju garis akhir)

(Denki melacak target penyelamatan melalui radar)

Denki: "aku menganalisis topografi sekitar untuk memperkirakan tempat tersembunyi"

Sai Sensei: "selain kemampuan fisiknya, pengetahuannya yang luas, kemampuan analisis informasi, serta kemampuan merancang strateginya bagus di atas rata-rata"

Shikamaru: "potensinya sebagai chunin juga tinggi"

Hokage: "tidak hanya itu, tekadnya juga luar biasa"

(Boruto juga menemukan seorang target penyelamatan, tetapi ia dihentikan oleh Kawanami Kaito dari Tim 9 di jalan. Tiba-tiba, beruang besar muncul hingga membuat Kaito jatuh ke jurang. Boruto tidak meninggalkannya, melainkan menyelamatkan Kaito walau waktu ujian tidak cukup baginya untuk sampai finish tepat waktu)

Moegi Sensei: "semuanya perhatian, peserta yang lulus akan diumumkan di Monitor. Tsubaki Kurogane, Houki Taketori, Inojin Yamanaka, Cho-Cho Akimichi, Denki Kaminarimon, Wasabi Izuno, Iwabe Yuino, Mitsuki, Sarada Uchiha, Sembilan orang ini ditambah Boruto Uzumaki. kami menilai secara keseluruhan"

Sai Sensei: "misi tidak mungkin selalu diselesaikan dengan sempurna, orang yang menelantarkan rekannya yang terluka di wilayah musuh, tidak mungkin dijadikan chunin" (SK12 Episode 221:19.15)

Ujian Chunin dalam anime Boruto mengimplementasikan prinsip STAD melalui penilaian menyeluruh yang memadukan aspek teknis dan moral. Ujian tahap kedua ini mengevaluasi kepemimpinan dan kerja sama meski berbentuk ujian individu, seperti ketika Hako dan Renga membantu Houki dan Boruto mengorbankan kelulusannya untuk menyelamatkan rival, mencerminkan nilai tanggung jawab positif STAD. Tahap ketiga pertarungan 1v1 menyeleksi kandidat terbaik di antara yang terbaik dan menghasilkan Houki, Wasabi, Sarada, dan Denki yang unggul dalam kemampuan memimpin dan teknis, sekaligus menunjukkan perkembangan signifikan dari kemampuan awal mereka (Hariyani, 2021:43). Sistem penilaian ini mengakumulasi seluruh proses pembelajaran, mulai dari kerja kelompok hingga ujian individu sesuai filosofi STAD yang menilai kemajuan relatif setiap peserta. Kriteria kelulusan tidak hanya berdasarkan kekuatan fisik, tetapi juga kesadaran situasional, integritas, dan kemampuan memimpin, menunjukkan adaptasi STAD dalam konteks dunia shinobi yang menekankan keseimbangan antara kompetensi individu dan nilai kolektif.

5. Penghargaan Individu dan Kelompok

Penghargaan kelompok dalam model pembelajaran kooperatif STAD diberikan ketika aktivitas pembelajaran sudah tuntas dilaksanakan. Penghargaan kelompok diberikan dengan ketentuan bahwa apapun prestasi yang dicapai merupakan hasil dari kerja sama kelompok. Penghargaan kelompok ditandai dengan pemberian predikat untuk masing-masing kelompok. Predikat tim diperoleh berdasarkan skor kemajuan kelompok. Skor kemajuan kelompok didapatkan dengan menggabungkan skor kemajuan masing-masing anggota untuk menghasilkan nilai total kelompok. Kemudian, nilai total kelompok dibagi dengan jumlah anggota, sehingga memperoleh nilai rata-rata yang merupakan nilai akhir kelompok. Guru akan mengumumkan perolehan skor tim yang mengalami peningkatan tertinggi. Setelah itu, guru memberikan penghargaan kelompok yang dapat berupa sertifikat, piagam, pujian, hadiah, atau barang lain sesuai kreativitas guru (Manasikana, 2022:25).

(Di Kantor Hokage)

Shikamaru: "Tim 7 sudah berkontribusi besar untuk menyelesaikan serangkaian insiden yang terjadi di Tanima no Kuni"

Hokage: "baiklah, ini adalah penghargaan langsung dari Hokage atas prestasi kalian. Aku berharap kalian mempertahankan kerja sama yang bagus ini ke depannya" (Piagam dan sertifikat penghargaan)

Sarada: "Sebuah kehormatan untukku"

Boruto: "jika ingin memuji kami, sebaiknya anda memberikan kami misi-misi tingkat tinggi"

Mitsuki: "ini pertama kalinya kita dapat pujian, kan? Apa kau senang, Boruto?"

Sarada: "itu karena ada seseorang yang terus melakukan tindakan yang membuat kita semua dimarahi"

Boruto: "maaf karena itu, aku senang jika mereka mengetahui kemampuanku" (PIK1 Episode 179:14.35)

Pemberian penghargaan kepada Tim 7 di Kantor Hokage menunjukkan penerapan prinsip penghargaan kelompok dalam model STAD. Penghargaan berupa piagam dan sertifikat dengan pujian dari Hokage berfungsi sebagai penguatan positif atas prestasi tim sekaligus motivasi untuk mempertahankan kerja sama sesuai filosofi STAD yang menekankan keberhasilan kolektif. Respon beragam dari anggota tim. Sarada yang menghargai simbolis, Boruto yang termotivasi, dan Mitsuki yang reflektif menunjukkan kompleksitas dinamika kelompok. Teguran Sarada kepada Boruto juga mencerminkan mekanisme evaluasi sejawat alami dalam tim. Hal ini menguatkan bahwa penghargaan STAD yang efektif harus mampu mengakui prestasi tim secara keseluruhan sementara tetap memberi ruang bagi ekspresi individual, sehingga menciptakan keseimbangan antara penguatan kelompok dan pengembangan pribadi masing-masing anggota. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif STAD bahwa penghargaan dikategorikan menjadi tim baik, tim hebat dan tim super. Hadiah simbolis diberikan menunjukkan bahwa tim tersebut adalah tim yang terbaik saat itu setelah mencapai target pembelajaran (Wirta, 2021:718)

Konohamaru Sensei: "ujian chunin telah selesai. Mereka yang berdiri di sini adalah chunin yang baru.

Mulai sekarang pun berlatihlah dengan tekun dan bertindaklah sebagai chunin

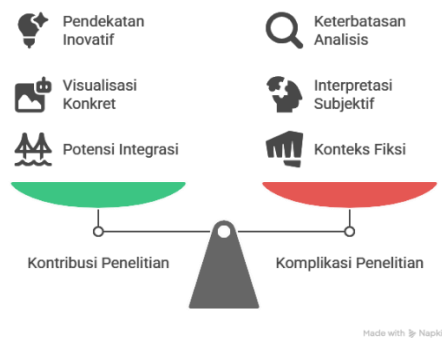
Hokage: "Houki Taketori, Wasabi Izuno, Sarada Uchiha, dan Denki Kaminarimon. Selamat, mulai hari ini, kalian adalah Chunin. Kalian akan memimpin tim kalian masing-masing. Sekarang kalian mewarisi tekad api untuk melindungi semua orang" (Penyerahan rompi chunin)

(Tim 10, tim 25, tim 7, Tim 5 dan tim 15, mereka semua merayakan kelulusan teman setimnya dan acara penutupan dengan senseinya)

(PIK2 Episode 226:17.15)

Upacara pengukuhan *Chunin* di Konoha merepresentasikan penerapan sempurna prinsip penghargaan kelompok dalam model STAD. Pengumuman Hokage yang mengangkat Houki, Wasabi, Sarada, dan Denki sebagai *Chunin* bukan sekadar pengakuan individu, melainkan pencapaian kolektif yang dibangun melalui kerja sama tim, sesuai filosofi STAD. Transformasi status mereka menjadi pemimpin tim mencerminkan tiga aspek kunci STAD: (1) pengakuan akademik melalui kelulusan ujian, (2) penghargaan sosial berupa pengukuhan publik, dan (3) pemberian tanggung jawab baru. Perayaan yang diadakan oleh semua anggota tim menunjukkan bahwa kesuksesan individu dianggap sebagai prestasi kelompok. Sistem ini juga menekankan pembelajaran berkelanjutan, dimana para *Chunin* baru kini beralih peran dari murid menjadi mentor, mewarisi nilai-nilai luhur sekaligus memikul tanggung jawab memimpin tim dalam misi nyata. Hal ini menunjukkan sebuah implementasi ideal dari model STAD yang tidak berhenti pada evaluasi akademik semata, tetapi berlanjut pada aplikasi praktis dalam kehidupan nyata.

Menyeimbangkan Inovasi dan Keterbatasan dalam Penelitian Pendidikan



Gambar 1. Kontribusi dan Komplikasi Penelitian

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anime *Boruto: Naruto Next Generations* menggambarkan penerapan kelima sintaks utama model pembelajaran kooperatif STAD: (1) Penyajian materi di akademi (12:05.20), (2) Kerja kelompok dengan pembagian tim heterogen (38:06.00) dan tugas kolaboratif (44:00.05), (3) Tes individu dalam ujian *Chunin* yang mengukur kemajuan (221:00.05), (4) Penilaian kemajuan individu berbasis perkembangan kompetensi relatif (112:00.15), dan (5) Penghargaan kelompok seperti pengukuhan *Chunin* yang menegaskan prestasi kelompok (226:17.15). Penelitian ini memperkaya kajian pembelajaran kooperatif dengan memperluas kajiannya ke dalam fiksi populer. Penelitian ini juga memberikan inspirasi/motivasi pembelajaran untuk meningkatkan semangat kebersamaan dalam menuntut ilmu dengan mengenalkan nilai kerja sama, kepemimpinan, tanggung jawab, dan penghargaan melalui anime yang diminati oleh karakteristik kalangan muda saat ini.

Daftar Rujukan

- Abdurahman, A. (2023). Pelatihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Pada Guru SMA Ramu Ibs Kota Bogor. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 161–170.
- Abdussamad. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna (ed.); 1st ed., Issue 1). Syakir Media Press.
- Abrori, A. N., Sumadi, C. D., Telang. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 2 SDN Morkoneng 1. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 296–315. <https://doi.org/10.55606/lencana>.
- Afidah, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V Mi Hidayatul Muftadi'in Tegalsari Barat Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang Tahun Ajaran 2019-2020. *Jurnal Ibtida*, 1(1), 1–19. <https://journal.stitpemalang.ac.id/index.php/ibtida/article/view/182/152>
- Anam, I. C. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK Karya Mandiri Nu Garung. *Proceedings of Life*. December 2023. <http://conference.um.ac.id/index.php/LAS/article/viewFile/8268/2572>
- Annisa, K., Zufriady, Z., & Syahrilfuddin, S. (2022). Analisis Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Serial Kartun *Boruto: Naruto Next Generation*. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(1), 10–21. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i1.32>
- Ardiansyah, T. (2023). Soft Power Budaya Jepang Dalam Film Animasi *Boruto* (Kawaki and Himawari Academy Arc) Di Indonesia Tahun 2022. In *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta 1445*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta 1445.
- Bahtiar, B., Kafrawi, M., & Yeni, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

- Menggunakan Media Film Animasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MTs. AL-Intishor Sekarbela. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(2), 207. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i2.2876>
- Budianto, F. (2014). *Tinjauan Buku Anime, Cool Japan, dan Globalisasi Budaya Populer Jepang*. 179–185.
- Cahyaningrum, N. E. O., & Abidin, Z. (2022). Pengembangan Media Animasi dalam Model Pembelajaran STAD Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di SMP. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–189. <https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p180>
- Centric, J. (2020). *The History of Anime: The Beginnings*. <https://www.japancentric.com/the-history-of-anime-the-beginnings/>
- Firmansyah, D. M. H., & Noviadi, A. (2022). Nilai Moral Dalam Anime Film Naruto the Movie Road To Ninja Karya Mashasi Kishimoto. *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 132. <https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v6i2.7803>
- Firnanda, Y. (2020). *Jurnal manajer pendidikan*. 14(1).
- Hariani, P. P. (2021). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Minat Belajar. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 4(1), 38–49. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v4i1.7496>
- Hidayati, N., & Istiati, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD). *ISEJ: Indonesian Science Education Journal*, 1(3), 178–185.
- Indrawathi, N. L. P. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Kombinasi Metode Drill terhadap Hasil Belajar Servis Bola Voli. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 3(3), 216–222. <https://doi.org/10.46838/spr.v3i3.237>
- Kamal, M., Marzuq, A., & Ilham, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Menerapkan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) di MTs Attaqwa 06 Bekasi. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 25–35. <https://doi.org/10.47776/praxis.v2i2.788>
- Khoirunnisa, S. I., & Sudiby, E. (2023). Profil Keterampilan Kolaborasi Siswa SMP dalam Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *ScienceEdu*, 6(1), 89. <https://doi.org/10.19184/se.v6i1.40152>
- Lira, R. A. (2022). Materi dan Metode Pendidikan Akhlak Dalam Film Anime One Piece Arc Alabasta. *Jurnal Al-Qayyimah*, 5(2), 1–23.
- Mabrurroh, S. S., & Ardianta, S. (2023). Nilai Karakter Islami Serial Kartun Boruto : Naruto Next Generation Episode 221-226. 2(2), 102–116. <https://journal.amorfati.id/index.php/JIPSI/article/view/113>
- Magdalena, & Dkk. (2021). *Metode Penelitian untuk Penulisan Laporan Penelitian dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam* (Sumarto (ed.); 1st ed.). Buku Literasiologi.
- Manasikana, Oktaffi Arinna, D. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP*. LPPM Unhasy Tebuireng Jombang.
- Mufidah, N., & Kurniawan, A. F. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dalam Meningkatkan Sikap Toleransi dan Hasil Belajar Siswa. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(1), 51–64. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v4i1.6151>
- Mulyani, S., & Sudiyana, B. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif STAD , Jigsaw , dan Konvensional Terhadap Hasil Belajar Membaca Teks Eksplanasi Siswa Kelas VI Gugus Pangeran Diponegoro. 31(3), 333–348.
- Ole, M. S. D., 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. In *Fraktal: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 5, Issue 1). fraktal: fkip universitas nusa cendana.
- Prihatin, Y. (2019). Model Pembelajaran Inovatif Teori dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. In *Model Pembelajaran Inovatif Teori dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*.

- Rando, A. R., & Pali, A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 295–300. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>
- Ridwan, A., Nur Amanah Asdiniah, E., Afriliani, M., & Fadia Nurul Fitri, S. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Sikap Kompetitif Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(01), 447–459.
- Rozzy, M. F., Kurniati, & Syarifuddin. (2024). Penerapan Model STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Bahasa Arab pada Siswa Pondok Pesantren Nurul Iman Kabupaten Bogor. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 4(1), 53–56.
- Saerang, H. M., Lembong, J. M., Sumual, S. D. M., & Tuerah, R. M. S. (2023). Strategi Pengembangan Profesionalisme Guru di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(1), 65–75. <https://doi.org/10.19109/elidare.v9i1.16555>
- Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Iwan, R. N. A., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Suleman, Y. N., Lotulung, C., & Arief, M. H. (2023). *Buku-Referensi-Model-Model-Pembelajaran-Inovatif*.
- Simamora dkk. (2024). *Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook aprido dkk* (N. Sihombing (ed.); 1st ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Suardiana, I. M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Action Research*, 5(3), 176–186. <https://doi.org/10.23887/year.v5i3.34677>
- Syahputri, Y. A. (2024). *Hubungan Fanatisme Dengan Perilaku Konsumtif Pada Penggemar Anime Di Medan*.
- Tsabita, D. W., Zulkarnain, F. O., Adi, & Evaldus, J. D. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar Siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 466–474. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i2.321>
- Ulfah, A. K., & Dkk. (2022). *Ragam Analisis Data Penelitian* (S. R. Wahyuningrum (ed.); 1st ed.). IAIN Madura Press.
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana. (2024). Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. *Kemendikbud*, 1–143.
- Wirta, I. M. (2021). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PPKN Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Students Team Achievement Division (STAD). *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(4), 716–725. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4562076>
- Wulandari, I. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 17–23. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v4i1.1754>
- Yusuf, M., & Syurgawi, A. (2020). Konsep Dasar Pembelajaran. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.55623/au.v1i1.3>