

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada tingkat sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam perkembangan berbagai keterampilan. Keterampilan yang harus dikembangkan kepada siswa mencakup kemampuan critical thinking (berpikir kritis), creativity (kreativitas), collaboration (kolaborasi), dan communication (komunikasi) atau dikenal dengan istilah 4C¹. Salah satunya yang terpenting adalah keterampilan kolaborasi. Keterampilan kolaborasi sangat dibutuhkan, karena bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran siswa tentang pentingnya menghormati perbedaan, mendengarkan pendapat orang lain, dan bekerja sama dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, keterampilan kolaborasi sangat penting diajarkan, konteks kolaborasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat diterapkan melalui diskusi kelompok, proyek bersama, atau aktivitas sosial yang mengikutsertakan siswa untuk menerapkan nilai-nilai Islam dalam interaksi sosial. Dengan

¹ Aulia Ainis Lisa and Sofa Muthohar, "Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C+S Siswa," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 001 (2024): 125–38, <https://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1492/752>.

kolaborasi, siswa tidak hanya belajar ajaran agama islam, tetapi juga menyadari nilai-nilai kebersamaan dan toleransi dalam kehidupan².

Namun kenyataannya, keterampilan kolaborasi siswa di sekolah dasar kerap kurang dikuasai serta menjadi tantangan. Tidak sedikit siswa yang masih cenderung bekerja secara individual, kurang mampu menghargai pendapat teman, serta belum terbiasa bekerjasama secara harmonis. Rendahnya tingkat kolaborasi terlihat dari sedikitnya partisipasi siswa dalam berdiskusi kelompok, kurangnya interaksi yang baik antar teman, serta rendahnya semangat siswa untuk belajar³. Salah satu penyebab hal tersebut terjadi karena belum ada media pembelajaran yang sesuai yang dimanfaatkan selama proses pembelajaran. Hal ini seperti halnya salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru kelas V pelajaran PAI.

Pada saat peneliti melakukan observasi di SD Attarbiyah Semampir Surabaya. Hal ini terlihat dari hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa hanya beberapa siswa yang aktif dan tidak sedikit yang pasif. Serta dalam hasil wawancara peneliti ke beberapa anak kelas V pada pelajaran PAI, peserta didik cenderung menyukai pembelajaran individu daripada kelompok yang ditunjukkan peserta didik memilah teman dalam berkelompok. Kurang berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan belum mampu menghargai perbedaan pendapat antar teman kelas. Salah satu

² Helmi Medinah, "Transformasi Kurikulum PAI: Integrasi Keterampilan Abad 21," *PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan Dan Riset* 2, no. 3 (2024): 375–84, <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/view/961>.

³ Meiliana Dwi Cahya et al., "Analisis Karakteristik Siswa Sebagai Dasar Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Peningkatan Kolaborasi Siswa," *BIOMA: Jurnal Biologi Dan Pembelajaran Biologi* 75 (2023): 31–45, <https://doi.org/10.32528/bioma.v8i1.372>.

penyebab hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang efektif yang digunakan guru dikelas V pada pelajaran PAI.

Dalam hasil percakapan dengan guru PAI kelas V juga mendapatkan hasil bahwa media belajar yang digunakan guru hanya puzzle, siswa di tugaskan hanya menggunting dan menempel dengan tujuan akhir sebagai hasil karya siswa dan sebagai penugasan, bukan sebagai sumber utama menyampaikan materi. Sehingga siswa masih terkecoh dalam menggunakan media tanpa tahu maksud fungsi media tersebut. Metode yang digunakan masih bersifat tradisional yaitu ceramah dan tanya jawab. Meskipun begitu, terdapat quiz seperti cerdas cermat dalam bentuk berkelompok.

Dengan permasalahan tersebut, Peranan pendidik dalam proses pembelajaran memiliki signifikansi besar. Pendidik harus dapat mengembangkan perubahan perilaku pada peserta didik dalam keterampilan, pengetahuan, nilai, sikap anak didik serta membantu dalam motivasi belajar siswa. Dalam konteks ini, pendidik perlu merancang proses pembelajaran agar lebih menjadi lebih menarik dan efektif sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat membuat siswa merasa bahagia dan termotivasi untuk mempelajari topik pembelajaran tersebut⁴. Dalam proses

⁴ Mohammad Fajar Sidik et al., "Peningkatan Hasil Belajar PAI Dengan Menggunakan Media Flashcard Games Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama," *Journal of Instructional and Development Researches* 5, no. 1 (2025): 115–30, <https://journal.iel-education.org/index.php/JIDeR/article/view/500>.

pembelajaran, keberadaan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat krusial untuk mendukung pencapaian tujuan belajar⁵.

Salah satu langkah yang bisa diambil adalah pemanfaatan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya menarik dan menggembirakan, namun juga harus efektif dalam mengaitkan siswa dengan materi yang dipelajari. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menginformasikan dengan tujuan membangkitkan gagasan, emosi, fokus, dan semangat peserta didik, sehingga mampu mendukung kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara sengaja, terarah, dan terstruktur⁶. Media adalah salah satu komponen dalam sebuah sistem, di mana media berperan sebagai sarana komunikasi non-verbal. Peran sebagai salah satu elemen dalam sistem, keberadaan media sangat penting atau harus diterapkan dalam setiap tahap pembelajaran. Hal ini diungkapkan karena jika salah satu unsur tersebut hilang, maka hasil yang diperoleh tidak akan optimal⁷.

Pemanfaatan media pembelajaran memberikan dampak yang menguntungkan pencapaian belajar peserta didik. dalam hal pemahaman konsep dan semangat untuk belajar. Siswa akan lebih terlibat dan aktif

⁵ Susi Annisa Putri, Dimas Aldi Pratama, and Samsul Susilawati, "Optimalisasi Bahan Ajar, Media, Dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Pai," *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi* 2 (2025): 678–91, <https://doi.org/https://doi.org/10.71282>.

⁶ Meilisa Sajdah et al., "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Ar Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2022): 78–93, <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>.

⁷ Nursia Batlawi and Firman Hamid, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta DidikSMP Negeri 3 Kota Ternate," *JurnalJBES:JournalOfBiologyEducationAndSciencee-* 2 (2022): 128–34, <https://jurnal.isdikkieraha.ac.id/index.php/jbes/article/view/352/266>.

dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran cenderung akan menunjukkan peningkatan dalam pemahaman konsep serta semangat untuk belajar. Selain itu, mereka juga lebih aktif dalam proses pembelajaran, terutama ketika media yang dimanfaatkan bersifat interaktif⁸.

Berbagai jenis media pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing, sehingga penting untuk memilih media yang sesuai dengan topik yang akan diajarkan. Salah satu media yang menarik dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa di sekolah dasar adalah *flashcard*. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa salah satu media yang efektif adalah *flashcard*, serta dapat efektif juga dalam mendukung keterampilan kolaborasi.

Menurut Habsari, Media *flashcard* telah terbukti menjadi sebuah instrumen pedagogis yang sangat efektif dan memiliki potensi besar untuk mentransformasi suasana pembelajaran di kelas. Dan juga membantu mendukung keterampilan kolaborasi peserta didik⁹. Dalam penelitian lain yang relevan dengan peneliti saat ini adalah berdasarkan analisis dan temuan yang komprehensif dari penelitian Anang, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *role playing* yang didukung oleh

⁸ Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. April (2024): 134–40, <https://doi.org/https://doi.org/10.54371>.

⁹ Habsari Zahwa Annissa, Sri Adi Widodo, and Siti Rahayu, "Penerapan Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keterampilan Kolaborasi Kelas VII Materi Tata Surya," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa* 3, no. 1 (2024), <file:///C:/Users/Hype AMD/Downloads/975-987.pdf>.

flashcard memberikan kontribusi signifikan terhadap proses edukasi. Pendekatan ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang sangat interaktif dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Lebih lanjut, metode ini secara nyata membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berbicara mereka, memperdalam pemahaman naratif terhadap materi yang disampaikan, dan pada saat yang sama, mengasah keterampilan sosial yang esensial dalam interaksi kelompok dan komunikasi sehari-hari¹⁰.

Dalam hasil penelitian yang telah dilaksanakan secara komprehensif oleh Mohammad Fajar Sidik, menyimpulkan bahwa penggunaan *flashcard* games memiliki peran krusial dan efektif sebagai media dalam pengajaran PAI. Efektivitas ini tidak hanya sekadar terbukti, namun juga termanifestasi melalui indikator yang jelas: terjadi peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar, tingkat keterlibatan atau partisipasi siswa di kelas, dan yang terpenting, pemahaman mereka terhadap materi PAI yang disampaikan menjadi jauh lebih baik. Secara keseluruhan, sarana pembelajaran ini berhasil mendorong capaian akademik siswa¹¹.

Terdapat juga penelitian yang menyatakan bahwa metode *role playing* dapat mendukung keterampilan kolaborasi. Menurut Farrah, Metode *role playing* terbukti memberikan dampak signifikan yang tidak

¹⁰ Anang Setiawan et al., "Pengaruh Model Role Playing Berbantu Flashcard Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Dwi, Safirah Aditya," *Elementary School (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke SD An)* 10, no. 2 (2023): 136–45, <https://doi.org/https://doi.org/10.31316>.

¹¹ Sidik et al., "Peningkatan Hasil Belajar PAI Dengan Menggunakan Media Flashcard Games Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama."

sekadar meningkatkan hasil belajar. Strategi pembelajaran ini secara nyata memperkuat karakter sosial dan meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa. Oleh karena keunggulannya tersebut, *role playing* sangat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif, terutama pada materi yang secara khusus menuntut keterlibatan proaktif, interaksi yang efisien, serta kolaborasi di antara siswa. Oleh karena itu, permainan peran adalah pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa¹².

Dalam penelitian lain juga menyatakan hal yang sama, yaitu menurut Af fiqry Darmawan, *role playing* adalah metode pembelajaran yang efektif dan terbukti mampu meningkatkan keterampilan sosial dan nilai-nilai etika pada siswa. Peningkatan ini mencakup aspek-aspek krusial seperti kemampuan komunikasi, empati, dan kerja sama, serta menanamkan nilai-nilai moral seperti kejujuran, rasa tanggung jawab, dan kepedulian terhadap sesama. Melalui metode ini, siswa menjadi lebih percaya diri saat mengekspresikan dirinya, memiliki bekal untuk menyelesaikan konflik dengan cara yang konstruktif, dan secara konsisten menunjukkan sikap sopan serta menghargai orang lain dalam interaksi sehari-hari mereka¹³.

¹² Farrah Naila Tabina, Nur Fitri Handayani, and Novita Majid, "Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas XI-G SMA Negeri 3 Samarinda Implementation of Role Playing Method in PPKn Learning to Improve Collaboration Skills of Class XI-G Students of SMA Nege," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 22, no. 2 (2025): 211–25, file:///C:/Users/Hype AMD/Downloads/86422-199828-2-PB.pdf.

¹³ Af fiqry Darmawan and Parlaungan Lubis2, "Implementasi Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Etika Siswa Di MTs Al-Manar Medan Johor," *Jurnal Mudabbir* 5 (2025): 900–907, <https://www.jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir/article/view/1276>.

Dalam penerapan media *flashcard*, peneliti mengkombinasikan dengan model *role playing*. Sehingga, penggabungan antara media *flashcard* dan model *role playing* akan memberikan manfaat ganda bagi siswa. Karakteristik utama media *flashcard* terletak pada penyajian pesan-pesan singkat di setiap kartu yang diperlihatkan. Hal ini memfasilitasi siswa dalam mengingat informasi tersebut dengan lebih efektif. Selain itu, integrasi antara elemen visual seperti gambar dan teks secara bersamaan dapat membantu siswa dalam mengidentifikasi dan memahami konsep-konsep tertentu dengan lebih mudah¹⁴.

Penerapan *flashcard* seringkali dalam format berkelompok, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar bersama-sama, berbagi pemikiran serta berdiskusi dalam menjawab pertanyaan. Penggunaan *flashcard games* sebagai media pembelajaran, khususnya dalam konteks PAI, menawarkan sejumlah keunggulan signifikan yang dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Keunggulan-keunggulan tersebut meliputi: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa, Memperkuat ingatan lebih lama, serta mendorong pembelajaran kolaboratif¹⁵. Dengan demikian, media *flashcard* dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan keterampilan kolaborasi, karena siswa perlu memahami materi secara konseptual dan kontekstual.

¹⁴ Agnes Devita Maeswaty, Effy Mulyasari, and Evi Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Agnes," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8 (2023): 11–18, <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/63440/24390>.

¹⁵ Sidik et al., "Peningkatan Hasil Belajar PAI Dengan Menggunakan Media Flashcard Games Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama."

Sementara itu, metode *role playing* melibatkan siswa dalam bermain peran sehingga muncul sikap kolaborasi antar teman dan interaksi bersama. Yang paling utama, akan meminimalisasi siswa yang biasanya pasif dalam pembelajaran. Dalam konteks keterampilan kolaborasi, pendekatan *role playing* akan menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa, memperbaiki interaksi dan membangun rasa percaya diri. Bermain peran melibatkan interaksi langsung sesama teman, mereka akan mengambil peran dan berinteraksi sesuai situasi yang telah dirangkai dengan terstruktur¹⁶.

Role playing terbukti efektif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, memperkuat solidaritas kelompok, serta membentuk kohesi kelompok yang positif. Oleh karena itu, penerapan metode *role playing* membantu mencapai tujuan pendidikan akademis, tetapi juga menjadi strategi yang efektif dalam mengasah keterampilan kerja sama yang krusial untuk kesuksesan siswa di masa depan¹⁷. Maka Integrasi antara media *flashcard* dan metode *role playing* diharapkan mampu meningkatkan partisipasi siswa, membangun kemampuan empati, serta menguatkan keterampilan kolaborasi melalui praktik langsung.

Namun, meskipun telah terdapat beberapa penelitian yang dilakukan terkait penggunaan media *flashcard* dan *role playing* dalam pembelajaran,

¹⁶ Setiawan et al., "Pengaruh Model Role Playing Berbantu Flashcard Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Dwi, Safirah Aditya."

¹⁷ Tabina, Handayani, and Majid, "Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas XI-G SMA Negeri 3 Samarinda Implementation of Role Playing Method in PPKn Learning to Improve Collaboration Skills of Class XI-G Students of SMA Negeri."

penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan *flashcard* dengan metode *role playing* terhadap keterampilan kolaborasi di sekolah dasar masih memiliki keterbatasan yang perlu diperbaiki. Oleh sebab itu, asaran dari studi ini adalah untuk menjembatani kekurangan pengetahuan tersebut. dengan mengeksplor penerapan media *flashcard* dengan metode *role playing* terhadap mendukung keterampilan kolaborasi di sekolah dasar. Penelitian Habsari (2024) berfokus pada penggunaan flashcard dalam meningkatkan hasil belajar dan kolaborasi. Penelitian Anang dkk (2023) mengkaji *role playing* berbantuan flashcard terhadap kemampuan bercerita siswa. Penelitian Farrah (2025) menitikberatkan pada peningkatan kolaborasi melalui *role playing* dalam pembelajaran PPKn. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji integrasi media flashcard dan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI untuk mendukung keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar masih sangat terbatas. Oleh karena itu penelitian ini memiliki kebaruan pada aspek integrasi media, metode dan konteks pembelajaran PAI.

Dengan memahami penerapan media ajar yang efektif ini, diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi guru dan peserta didik dalam merancang strategi pembelajaran yang efisien untuk mendukung keterampilan kolaborasi peserta didik. Tidak hanya itu, studi ini juga diinginkan dapat memberikan sudut pandang baru atau pemahaman berharga mengenai pemanfaatan media ajar bukan hanya sebagai penugasan. Melainkan, suatu media ajar yang mampu sebagai sumber utama

menyampaikan materi. Maka, dilakukan penelitian dengan judul “*Penerapan Media Flashcard Dengan Metode Role Playing Untuk Mendukung Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas V SD Attarbiyah Surabaya*”. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi media flashcard dan metode role playing dalam pembelajaran PAI untuk mendukung keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat penulis rumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media *flashcard* dengan metode *role playing* dalam mendukung keterampilan kolaborasi siswa di kelas V SD Attarbiyah Surabaya?
2. Bagaimana keterampilan kolaborasi siswa dengan menggunakan media *flashcard* dengan metode *role playing* di Kelas V SD Attarbiyah Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan media *flashcard* dengan metode *role playing* dalam mendukung keterampilan kolaborasi siswa di Kelas V SD Attarbiyah Surabaya.
2. Untuk mendeskripsikan keterampilan kolaborasi siswa dengan media *flashcard* dengan metode *role playing* di Kelas V SD Attarbiyah Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat secara teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan berkontribusi terhadap kajian pembekajaran berbasis media dan metode aktif dalam
- b. Penelitian ini dapat menguatkan teori bahwa pentingnya integrasi pendidikan karakter dengan pengembangan keterampilan abad ke-21 melalui kolaborasi dalam desain kurikulum sekolah dasar. Penelitian ini dapat menguatkan teori bahwa pentingnya integrasi pendidikan karakter dengan pengembangan keterampilan abad ke-21 (melalui kolaborasi) dalam desain kurikulum sekolah dasar.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dapat diketahui sejauh mana peningkatkan keterampilan kolaborasi siswa di SD Attarbiyah melalui penerapan media *flashcard* melalui metode *role playing* dapat menambah wawasan. Selain itu, hal ini juga membantu guru dalam proses belajar mengajar serta memberikan referensi strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi.

- b. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa melalui penerapan media

flashcard dengan metode *role playing*. Peserta didik dapat menangkap dan menyerap prinsip-prinsip sosial, seperti sikap saling menghargai, rasa empati, dan sikap toleransi dengan lebih baik karena mereka melaksanakan peran-peran itu secara nyata. Serta diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap materi pelajaran terutama dalam pembelajaran PAI.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan, pedoman, atau pertimbangan bagi peneliti lain dalam melaksanakan penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan keterampilan kolaborasi anak melalui penerapan media *flashcard* dengan metode *role playing* atau melakukan penelitian lanjutan dengan variable, materi, jenjang kelas, atau desain yang berbeda.

E. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan: Bab ini diawali dengan Latar Belakang yang menjelaskan signifikansi keterampilan bekerja sama dan menemukan permasalahan kolaborasi yang dihadapi oleh siswa di SD Attarbiyah, serta memberikan alasan mengapa media *flashcard* dan metode *role playing* dipilih sebagai alternatif solusi. Kemudian dirumuskan rumusan masalah, yaitu pertanyaan inti penelitian yang akan dijawab dalam tujuan penelitian. Bab ini diakhiri dengan penjelasan mengenai Kelebihan

dari penelitian, baik dari segi teori maupun penerapan praktis, serta cara penulisan yang terstruktur.

BAB II Tinjauan Pustaka: Bab ini berfungsi sebagai dasar teoritis. Pada kajian teori peneliti akan membahas mendalam pengertian dan indikator kolaborasi, karakteristik media *flashcard*, serta tahapan-tahapan metode *role playing*. Teori-teori ini selanjutnya akan diperkuat dengan analisis terhadap penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya.

BAB III Metode Penelitian: Bab ini memaparkan prosedur penelitian yang akan dilaksanakan. Menjelaskan terkait metode penelitian kualitatif deskriptif. Memaparkan lokasi dan waktu pelaksanaan dan juga instrument penelitian, jenis data, sumber data dan teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan uji keabsahan data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan: Bab ini menyajikan hasil-hasil penelitian dari segi faktual dan interpretatif. Pada bab ini peneliti telah melakukan penelitian dan melakukan penerapan media *flashcard* dengan metode *roleplaying*. Dan hasil penelitian dengan penerapannya akan dijelaskan pada bab ini, serta menganalisis peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Saran: Bab penutup ini menyajikan ringkasan singkat dari keseluruhan penelitian. Kesimpulan memberikan respons jelas terhadap rumusan masalah. Pada akhirnya, diungkapkan Saran-saran kepada guru, institusi pendidikan, dan peneliti masa depan sebagai rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya.