

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian dan Fungsi Media Pembelajaran

Kata media yang sering kita dengar itu asalnya dari bahasa Latin.

Secara etimologis, kata ini berasal dari istilah *medius*. Jika diterjemahkan secara harfiah, *medius* membawa pengertian sebagai "tengah", "perantara", atau "pengantar". Jadi, pada dasarnya media itu adalah sesuatu yang berada di tengah dan menghubungkan dua pihak. Sejalan dengan makna tersebut, dalam konteks bahasa Arab, makna media adalah perantara atau pengantar pesan¹⁸. Fungsinya sangat penting: untuk mengambil pesan dari orang yang mengirim (pengirim) dan membawanya lalu memberikannya kepada orang yang dituju (penerima). Singkatnya, media adalah alat jembatan yang memastikan pesan bisa sampai dari satu pihak ke pihak lainnya.

Media memiliki peran sentral dalam proses komunikasi, khususnya dalam konteks pendidikan. Menurut Association of Education Communication and Technology (AECT), media dalam cakupan luas yaitu berbagai bentuk dan saluran yang dimanfaatkan untuk mempermudah proses penyaluran isi pesan. Dalam pandangan ini, media berfungsi sebagai perantara esensial yang menghubungkan

¹⁸ Umi Khulsum, Yusak Hudiyo, and Endang Dwi Sulistyowati, "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard," *DIGLOSIA Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya* 1, no. 1 (2018): 1–12, <https://doi.org/https://doi.org/10.30872>.

sumber pesan (misalnya, guru atau materi ajar) kepada penerima (siswa).

Melengkapi definisi AECT yang berfokus pada fungsi penyaluran pesan, National Education Association (NEA) memberikan perspektif yang lebih mendetail mengenai sifat fisik media menekankan bahwa media adalah sarana konkret yang harus melibatkan indra manusia. Media harus bisa diinteraksikan secara visual (dilihat), secara auditori (didengar), atau bahkan secara taktil (dipegang). Dengan melibatkan indra-indra ini, media berfungsi sebagai jembatan yang kuat untuk mendukung dan memperkaya seluruh pengalaman belajar mengajar, menjadikannya lebih hidup dan mudah diserap oleh siswa¹⁹.

Di tengah derasny arus perkembangan zaman yang kian pesat, dunia pendidikan dituntut untuk mampu mengembangkan dan menerapkan media dalam pembelajaran. Langkah ini juga memastikan bahwa pendidikan akan selalu relevan dan sesuai dengan apa yang benar-benar dibutuhkan oleh para pelajar dan masyarakat di masa sekarang. Menurut Aisyah, di tengah dinamika pendidikan saat ini, media pembelajaran telah mengambil peran sentral. Ia tidak hanya sekadar alat bantu, melainkan sebuah instrumen krusial yang dirancang untuk memastikan proses belajar berjalan lebih efektif dan optimal. Masa-masa di mana pengajaran hanya bergantung pada buku cetak tebal

¹⁹ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 282–94.

dan papan tulis kapur telah berlalu. Kini, para pendidik memiliki akses tanpa batas terhadap berbagai jenis media pembelajaran modern, sehingga memungkinkan mereka menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya, interaktif, dan relevan dengan tuntutan zaman²⁰.

Menurut Diana, pada dasarnya, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membantu kita dalam proses belajar. Media ini berfungsi sebagai alat bantu yang tugasnya membangkitkan semangat dan menarik perhatian siswa. Semua yang dipakai untuk merangsang pikiran, perasaan, fokus, atau keterampilan siswa agar mereka lebih mudah dan lebih baik dalam belajar termasuk dalam media pembelajaran²¹. Fungsi esensial dari media adalah membangkitkan rasa ingin tahu dan membangkitkan motivasi intrinsik siswa. Peningkatan fokus dan semangat inilah yang menjadi prasyarat utama agar siswa tidak hanya hadir di kelas, tetapi juga terlibat secara aktif dan optimal.

Menurut Aenullael, alat-alat bantu atau yang disebut media pembelajaran sengaja dihadirkan sebagai sebuah upaya strategis untuk mempermudah seluruh proses pelaksanaan pengajaran, menjadikannya lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan kata lain, media pembelajaran berperan penting sebagai sarana pendukung yang secara aktif membantu mengoptimalkan peran dan fungsi seorang guru ketika

²⁰ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 01–17.

²¹ Diana Nur Septiyawati Putri et al., "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 365–76, <https://doi.org/https://doi.org/10.53625>.

menyampaikan materi pelajaran²². Media memfasilitasi diferensiasi pembelajaran, memastikan setiap siswa dapat memahami konsep sesuai gaya dan laju belajarnya. Media pembelajaran tidak hanya mempermudah pengajaran, tetapi secara mendasar mengoptimalkan proses kognitif siswa dan efisiensi profesional guru.

Pandangan terhadap media pembelajaran harus ditingkatkan, melampaui definisi tradisionalnya yang terbatas sekadar perangkat pendukung. Pada hakikatnya, media pembelajaran harus dipahami sebagai sistem penyampai pesan didaktik yang dirancang melalui perencanaan yang strategis. Media ini berfungsi krusial sebagai penghubung kognitif yang bertugas sebagai perantara dan memperdalam proses konstruksi pengetahuan.

Dengan demikian, media berperan mengubah proses belajar yang pasif menjadi sebuah pengalaman pembelajaran yang autentik dan interaktif. Faktor yang mempengaruhi terjadinya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah seorang guru. Oleh karena itu, Seorang guru dituntut untuk lebih kreatif dan profesional dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien untuk mencapai hasil yang maksimal. Salah satunya,

²² Aenullael Mukarromah and Meyyana Andriana, "Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran," *JSER Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (2022): 43–50, <https://doi.org/https://doi.org/10.62759>.

guru dituntut memahami terkait media pembelajaran serta dapat memanfatkannya secara efektif dalam pembelajaran.

Dari berbagai pengertian di atas, maka dapat dipahami bahwa, media adalah jembatan utama yang memastikan pesan atau informasi dapat berpindah dari satu sumber ke penerima. Dalam konteks pendidikan, konsep ini berkembang menjadi media pembelajaran, sebuah instrumen krusial yang jauh melampaui sekadar alat bantu tradisional. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang direncanakan dan dimanfaatkan guna menyampaikan pesan pembelajaran dengan cara optimal dan efektif.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Wastriami, memaparkan terkait manfaat media pembelajaran, antara lain²³:

- 1) Proses belajar mengajar akan menjadi lebih mudah dan menarik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, pendidik akan lebih mudah menyampaikan pemahaman materi kepada siswa tanpa mengubah makna aslinya. Serta dapat mengajarkannya dengan cara yang menarik, siswa tidak sekedar menerima informasi secara pasif, melainkan justru lebih antusias dan termotivasi untuk belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

²³ Wastriami and Adam Mudinillah, "Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan," *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah* 01, no. 01 (2022): 30–43, <https://doi.org/https://doi.org/10.36769>.

2) Efisiensi dalam proses pembelajaran dapat tumbuh dengan baik.

Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran akan meningkatkan kegiatan pembelajaran dan dapat mengoptimalkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini memungkinkan guru dapat menyampaikan materi pembelajaran secara tepat sasaran tanpa pemborosan waktu, sehingga hasil belajar juga dapat tercapai dengan lebih maksimal.

3) Membantu siswa untuk lebih fokus saat belajar. Media belajar yang menarik, menyenangkan serta terorganisir dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan konsentrasi siswa. Fokus yang baik memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih dalam dan mengingatnya lebih lama.

4) Meningkatkan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan media yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran, motivasi belajar mereka akan meningkat. Siswa akan merasa lebih terlibat dan percaya diri, sehingga semangat belajar menjadi lebih tinggi dan prestasi belajar dapat meningkat.

5) Memberikan pengalaman belajar mengajar yang lebih menyeluruh.

Dalam proses belajar, materi yang diajarkan dapat difahami oleh siswa dengan benar, bukan secara abstrak. Serta pendidik dapat membantu peserta didik menyampaikan materi secara utuh, maka

baik pendidik dan peserta didik mempunyai pengakuan belajar yang sama.

6) Siswa dapat berpartisipasi aktif saat pembelajaran sedang berlangsung dengan penerapan media dalam pembelajaran, dapat membuat kegiatan belajar dikelas berjalan dengan seksama. Pusat kegiatan belajar tidak lagi terpusat pada guru saja, melainkan siswa pun berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya berfungsi sebagai objek, tetapi juga sebagai subjek dalam aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian, keaktifan tersebut meningkatkan pemahaman serta kemampuan berpikir kritis, sekaligus melatih.

B. Media Flashcard

1. Pengertian dan Karakteristik Media Flashcard

Flashcard merupakan media grafis yang tidak hanya praktis tetapi juga sangat aplikatif dalam proses pembelajaran. Media ini pada dasarnya adalah kartu belajar yang efektif yang berisi elemen visual dan tekstual, seperti gambar, teks, atau simbol. Fungsi utamanya adalah sebagai media bantu yang mengingatkan atau mengarahkan siswa pada konsep tertentu yang berkaitan dengan isi pada kartu, seperti gambar, teks, atau simbol. Dengan demikian, *flashcard* memiliki peran penting dalam merangsang pemikiran dan minat siswa, yang pada akhirnya mendorong terjadinya proses belajar secara aktif. *Flashcard* umumnya

berukuran 8 x 12 cm tetapi ukurannya Bisa disesuaikan dengan keperluan serta skala kelas yang dihadapi²⁴.

Menurut Cepi, *Flashcard* adalah kartu bergambar yang dirancang secara efektif dan memiliki dua sisi, yakni sisi depan dan sisi belakang. Sisi depan umumnya berisi gambar atau simbol khusus, sedangkan sisi belakang mencantumkan penjelasan, deskripsi gambar, jawaban, atau uraian pendukung terkait. *Flashcard* dibuat dengan cara yang sederhana sehingga mudah untuk dibuat. Media ini bersifat praktis dan aplikatif, menyampaikan pesan materi secara singkat sesuai dengan kebutuhan pengguna²⁵. Penggunaan *flashcard* yang praktis sehingga bisa digunakan kapan saja dan dimana saja tanpa memerlukan alat tambahan yang rumit. Oleh karena itu, akan memudahkan pendidik apabila memilih menggunakan media *flashcard* sebagai media ajar dalam pembelajaran.

Rahel menegaskan bahwa media *flashcard* adalah alat yang digunakan untuk membantu mengingat dan mengulang materi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *flashcard* berfungsi sebagai media yang mempermudah pengingatan dan pengulangan konten pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol, ejaan bahasa asing, rumus,

²⁴ Alifah Fuji Yanthi Anisa and Naila Attamimi, "Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini," *Ash-Shobiy: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an* 2, no. 2 (2023): 116–25, <https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/Ash-Shobiy/article/view/948/378>.

²⁵ Cepi Budiyo and Empit Hotimah, "Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi," *Bale Aksara: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 03, no. 02 (2022): 47–57.

dan sebagainya²⁶. Lebih lanjut, Cecep menyampaikan bahwa pemanfaatan media *flashcard* pada proses pembelajaran mampu membuat kegiatan belajar lebih menarik bagi siswa, meningkatkan semangat belajar, memperjelas arti materi pelajaran yang disampaikan, menghindari kebosanan siswa, serta mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam beragam aktivitas belajar dan bermain, sebab siswa tidak hanya sekadar mendengarkan materi yang diajarkan²⁷.

Dari berbagai pengertian media *flashcard* tersebut, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah alat pembelajaran yang efektif dan praktis, serta mampu membantu proses mengingat dan memahami konsep secara interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran ini tidak hanya membantu siswa menguasai materi pelajaran, melainkan juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. *flashcard* adalah media pembelajaran sederhana namun sangat bermanfaat karena kemudahan penggunaannya dan kemampuannya menyajikan materi secara visual dan tekstual secara bersamaan. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri kapan saja serta di mana saja. Dengan kata lain, *flashcard* bisa menjadi alat yang sangat efektif untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran yang

²⁶ Rahel Ika Primadini Maryanto and Imanuel Adhitya Wulanata Chrismastianto, "Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado," *Pedagogia : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2018, 305–13.

²⁷ Cecep Wahyu Hoerudin, "Penerapan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa," *Jurnal Primary Edu (JPE)* 1, no. 2 (2023): 235–45, <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/primary/article/view/403/150>.

hanya menggunakan papan tulis serta LKS sebagai media pembelajaran. Serta flashcard dapat memacu kreativitas serta motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pengertian-pengertian media *flashcard* di atas, karakteristik flashcard mempunyai ciri-ciri sebagai berikut²⁸:

- 1) *Flashcard* bergambar merupakan alat belajar yang sangat efektif.
- 2) Mempunyai desain dua sisi yang jelas.
- 3) Sisi depan menampilkan gambar, ikon, atau simbol sederhana untuk memicu ingatan visual.
- 4) Sementara sisi belakang menyediakan penjelasan lengkap, definisi, jawaban pertanyaan, atau uraian mendetail terkait gambar tersebut.
- 5) Sederhana dan mudah dalam membuatnya.

2. **Maanfaat Media *Flashcard***

Wastriami mengungkapkan beberapa manfaat dari media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut ²⁹:

- 1) Proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik Melalui pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan media tersebut mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga materi dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik, mudah dipahami, dan mempercepat pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.

²⁸ Noviana Mariatul Ulfa, "Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini," *Judul: Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2020): 34–42, <https://doi.org/https://doi.org/10.35719>.

²⁹ Wastriami and Mudinillah, "Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan."

2) Efisiensi dalam proses pembelajaran dapat meningkat secara signifikan. Peserta didik yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran menunjukkan peningkatan dalam kualitas proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, pendidik dapat menyampaikan materi secara berurutan, dimulai dengan materi yang mudah dipahami sebelum berlanjut ke materi yang lebih kompleks.

3) Membantu siswa untuk meningkatkan konsentrasi dalam belajar. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik berperan penting dalam meningkatkan konsentrasi mereka selama belajar. Dengan demikian, peserta didik dapat mengikuti proses penerimaan materi dengan antusias dan tidak merasa jenuh selama pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas.

4) Meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran juga berkontribusi dalam peningkatan motivasi peserta didik. Pendidik dapat menggunakan media tersebut untuk menarik perhatian peserta didik sebelum proses pembelajaran dimulai, sehingga meningkatkan semangat belajar mereka dalam menerima materi yang disampaikan di dalam kelas.

5) Media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang komprehensif bagi peserta didik. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami materi secara utuh dan konkrit, bukan hanya secara konseptual abstrak. Dukungan media memungkinkan pendidik

menyampaikan materi secara menyeluruh sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna bagi semua pihak.

6) Peserta didik dapat terlibat aktif saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Agar kegiatan belajar di kelas berjalan secara optimal, baik pendidik maupun peserta didik harus terlibat secara aktif. Oleh karena itu, peserta didik tidak hanya berperan sebagai objek, tetapi juga sebagai subjek dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan mereka mengembangkan kreativitas serta potensi diri secara maksimal.

Khamila juga berpendapat manfaat pembelajaran, diantaranya adalah ³⁰:

- 1) Metode pembelajaran yang lebih menarik dapat meningkatkan perhatian siswa. Sehingga memotivasi mereka dalam proses pembelajaran. ketika proses pembelajaran disajikan dengan cara yang menarik, siswa akan lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pelajaran, yang pada akhirnya menumbuhkan dorongan internal untuk belajar lebih giat.
- 2) Materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Sehingga siswa mampu menguasainya dengan optimal serta

³⁰ Khamila Husna and Supriyadi, "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Al Mikraj – Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* 4, no. 1 (2023): 981–90, <https://doi.org/https://doi.org/10.37680>.

mencapai tujuan pendidikan secara efektif. Penyajian materi yang sistematis dan komunikatif memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami isi pelajaran, yang berdampak positif terhadap keberhasilan pencapaian kompetensi yang diharapkan.

- 3) Pergeseran strategi pembelajaran. Sehingga dapat mengurangi dominasi komunikasi verbal semata membuat siswa tidak merasa jenuh serta menghindarkan guru dari kelelahan fisik dan mental. Penggunaan media ajar dalam proses pembelajaran tidak hanya berbasis ceramah, menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan kondusif, sehingga kedua belah pihak siswa dan pengajar dapat berpartisipasi dengan lebih optimal.
- 4) Siswa didorong untuk lebih aktif melalui berbagai latihan belajar. Sehingga tidak hanya berupa mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melibatkan kegiatan seperti pengamatan, praktik, ilustrasi, dan aktivitas lainnya. Aktivitas pembelajaran yang variatif ini memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan secara komprehensif dan memperdalam pemahaman mereka melalui penerapan langsung.

Dengan demikian, secara ringkas dapat dinyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran secara efektif meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan menjadikan materi lebih menarik, mudah dipahami, dan terstruktur. Media ini juga meningkatkan konsentrasi, motivasi, serta keterlibatan aktif peserta didik, sehingga pembelajaran

menjadi lebih dinamis dan komprehensif. Penggunaan media pembelajaran mendorong strategi yang variatif, mengurangi kejenuhan, dan mendukung pengembangan kreativitas serta keterampilan siswa secara optimal.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard*

Dalam kelebihan media *flashcard* Sisca berpendapat bahwa media *flashcard* mempunyai kelebihan sebagai berikut³¹:

- 1) Mudah di bawa ke mana saja. Media *flashcard* memiliki ukuran yang compact dan bobot ringan sehingga sangat praktis untuk dibawa dalam berbagai situasi. Ini memungkinkan siswa maupun pengajar untuk memanfaatkan waktu belajar di luar kelas, seperti saat perjalanan, di rumah, atau di tempat lain tanpa merasa terbebani dengan alat yang berat atau besar. Fleksibilitas ini meningkatkan kesempatan belajar yang berkelanjutan tanpa hambatan.
- 2) Praktis dalam pembuatan dan penggunaan. Pembuatan *flashcard* relatif mudah dan cepat, baik dengan tangan maupun menggunakan perangkat digital. Prosesnya tidak memerlukan bahan atau teknologi rumit, sehingga guru dan siswa dapat berkreasi sesuai kebutuhan materi pembelajaran. Penggunaannya juga simpel, cukup dengan memperlihatkan atau membolak-balik kartu untuk menyampaikan informasi secara interaktif, sehingga anak didik dapat belajar mandiri maupun bersama kelompok secara efektif kapan pun.

³¹ Sisca Wulansari Saputri, "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris," *Jurnal Abdikarya* 2, no. 1 (2020): 56–61, <https://doi.org/https://doi.org/10.47080>.

3) Efektif dan menyenangkan sebagai media pembelajaran. *Flashcard* selain efektif dalam menyampaikan materi, juga dapat dijadikan alat permainan edukatif yang memicu rasa ingin tahu dan motivasi belajar anak. Permainan seperti tebak gambar, menyusun kartu berpasangan, atau lomba menjawab soal menggunakan *flashcard* membuat suasana belajar lebih hidup dan interaktif. Hal ini meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, mendorong semangat belajar, dan mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Pendapat lain oleh Juni, dia berpendapat bahwa *flashcard* mempunyai kelebihan antara lain³²:

- 1) Media *flashcard* dapat meningkatkan berbagai aspek, seperti daya ingat, kemandirian, serta penguasaan kosakata.
- 2) Media *flashcard* berfungsi sebagai alat bantu dalam mengingat dan meninjau kembali materi pembelajaran, termasuk definisi, istilah, simbol, bahasa asing, rumus, dan lain-lain.
- 3) Media *flashcard* memiliki keunggulan berupa bahan yang relatif ekonomis, mudah diperoleh, sederhana dalam penyusunan dan pemakaian, serta ringan sehingga mudah untuk dipindahkan.
- 4) Media *flashcard* dapat disusun, diatur ulang, maupun digandakan guna mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam proses

³² Juni Sahla Nasution et al., "Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Indonesia Kelas Tinggi," *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya (Protasis)* 3, no. 1 (2023), <https://doi.org/https://doi.org/10.55606>.

pembelajaran serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengingat informasi dengan lebih baik.

- 5) Media *flashcard* terdiri atas kartu dua sisi, dengan satu sisi berisi tulisan dan sisi lainnya berisi gambar yang relevan dengan kata tersebut, yang utamanya digunakan untuk melatih daya ingat siswa terhadap kosakata yang telah dipelajari.

Dapat dipahami bahwa kelebihan *flashcard* adalah media *flashcard* sangat praktis dan mudah dibawa, dengan ukuran kecil dan bobot ringan. Pembuatannya sederhana dan penggunaannya memungkinkan belajar efektif kapan saja. Kombinasi gambar menarik dan teks sederhana membantu merangsang daya ingat. Media ini juga menyenangkan dan dapat digunakan sebagai permainan untuk meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, *flashcard* ekonomis, mudah diperoleh, serta bisa disusun ulang dan digandakan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan desain kartu dua sisi berisi tulisan dan gambar, *flashcard* efektif melatih ingatan kosakata dan aspek pembelajaran lainnya.

Selain kelebihan, tentunya media *flashcard* juga mempunyai kekurangan, menurut Muhammad Sofirin kekurangan *flashcard* antara lain adalah³³:

- 1) Informasi yang disajikan terbatas pada bentuk singkat *flashcard* umumnya hanya memuat informasi secara singkat dan padat, sehingga sulit menyampaikan materi yang kompleks atau membutuhkan penjelasan mendalam.
- 2) Tidak begitu efektif bagi peserta didik dengan gaya belajar auditori. Media ini lebih menekankan pada visual dan membaca, sehingga kurang responsif terhadap kebutuhan peserta didik yang lebih mudah memahami materi melalui pendengaran atau diskusi verbal.
- 3) Potensi menimbulkan kejenuhan. Penggunaan *flashcard* secara berulang dan monoton berisiko membuat peserta didik merasa bosan, terutama jika materi yang disajikan tidak variatif atau metode pembelajaran tidak dikombinasikan dengan aktivitas lainnya.
- 4) Bahan yang digunakan, yaitu kertas, mudah mengalami kerusakan. *Flashcard* yang terbuat dari kertas rentan mengalami kerusakan akibat sobek, lembab, atau pudar akibat pemakaian dan penyimpanan yang

³³ Muhammad Sofirin, Abdul Rahim, and Khotim Hanifudin Najib, "Implementasi Penggunaan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Sd Negeri 1 Trirenggo Bantul," *PENDAS Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025): 120–30, <https://doi.org/https://doi.org/10.23969>.

kurang baik. Sebagai contoh, kartu yang sering digunakan oleh banyak siswa dalam jangka waktu lama dapat mengalami kerusakan fisik.

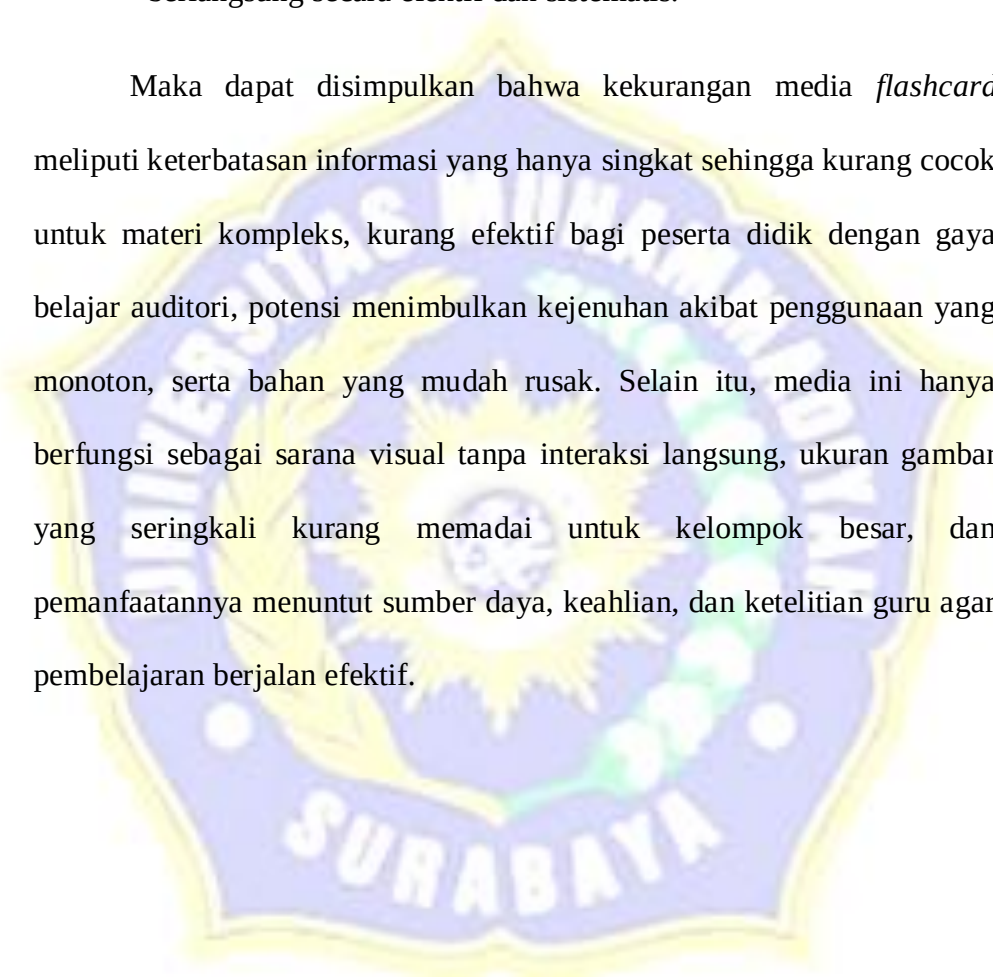
Sedangkan menurut Rita, kelemahan dari media *flashcard* adalah³⁴:

- 1) Media ini berfungsi semata-mata sebagai sarana visual. Media tersebut hanya berperan sebagai alat penyajian informasi dalam bentuk visual, tanpa melibatkan aspek lain seperti interaksi langsung atau pengalaman praktis. Oleh karena itu, efektivitas media ini sangat tergantung pada kualitas penyajian gambar dan kemampuannya dalam menyampaikan materi secara jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- 2) Ukuran gambar sering kali kurang memadai untuk digunakan dalam pengajaran dengan kelompok besar. Gambar yang berukuran kecil atau kurang jelas cenderung menyulitkan peserta didik dalam kelompok yang besar untuk melihat dan memahami materi secara optimal. Oleh sebab itu, diperlukan penyesuaian ukuran gambar atau penggunaan sarana visual yang lebih besar dan representatif agar dapat dinikmati dan dimanfaatkan secara efektif oleh seluruh anggota kelompok.
- 3) Pemanfaatan media ini memerlukan ketersediaan sumber daya, keahlian, serta ketelitian dari guru. Untuk penggunaan media visual

³⁴ Rita Kusumawati and Andi Mariono, "Pengembangan Media Flashcard Tema Binatang Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Asemjajar-Surabaya," *Jurnal Tekpen* 4, no. 1 (2016): 24–32, <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jtp/article/view/3901>.

secara maksimal, guru harus memiliki akses terhadap sumber daya yang memadai serta keterampilan dalam memilih, menyiapkan, dan menyajikan gambar dengan tepat. Selain itu, ketelitian guru dalam memastikan kesesuaian materi dengan kebutuhan pembelajaran sangat penting agar penyampaian informasi dapat berlangsung secara efektif dan sistematis.

Maka dapat disimpulkan bahwa kekurangan media *flashcard* meliputi keterbatasan informasi yang hanya singkat sehingga kurang cocok untuk materi kompleks, kurang efektif bagi peserta didik dengan gaya belajar auditori, potensi menimbulkan kejenuhan akibat penggunaan yang monoton, serta bahan yang mudah rusak. Selain itu, media ini hanya berfungsi sebagai sarana visual tanpa interaksi langsung, ukuran gambar yang seringkali kurang memadai untuk kelompok besar, dan pemanfaatannya menuntut sumber daya, keahlian, dan ketelitian guru agar pembelajaran berjalan efektif.



C. Metode *Role Playing*

1. Pengertian dan Karakteristik Metode *Role Playing*

A. Rahim menyatakan bahwa *role playing* atau bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang sederhana, tetapi dirancang secara terencana untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Melalui aktivitas ini, peserta didik dapat memahami materi secara praktis dan mengembangkan keterampilan sosial serta berpikir kritis³⁵. Nike juga berpendapat bahwa metode *role playing* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mampu mengaktifkan peran serta peserta didik secara maksimal, mendorong kemandirian dalam proses belajar, serta membentuk karakter peserta didik yang menyenangkan dan komunikatif. Selain itu, penerapan metode ini juga mampu mempererat kerja sama yang selaras antara pendidik dengan siswa maupun sesama siswa, sehingga membentuk suasana pembelajaran yang kondusif dan interaktif³⁶.

Pendapat lain dari Kristina, *Role playing* sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang bertujuan membantu siswa menemukan esensi identitas diri dalam lingkungan sosial serta mengatasi konflik melalui bantuan kelompok. Dengan demikian, melalui kegiatan bermain peran, siswa diajak untuk memahami konsep peran, menyadari

³⁵ A.Rahim and Risky Dwiprabowo, "Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 2 (2020): 210–17, <https://doi.org/https://doi.org/10.37478>.

³⁶ Nike Amelia Agustin, Yunus Abidin, and Fully Rakhmayanti, "Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 9010–1018.

perbedaan peran yang ada, serta merefleksikan tingkah laku diri sendiri dan orang lain. Proses bermain peran ini menjadi sarana yang menggambarkan perilaku manusia dalam kehidupan nyata, yang berfungsi sebagai media bagi siswa untuk: (1) menggali dan mengekspresikan perasaannya, (2) memperoleh inspirasi serta pemahaman yang berdampak terhadap sikap, nilai, serta persepsi; (3) melatih kemampuan dan sikap dalam menganalisis isu; serta (4) memahami materi pelajaran melalui beragam strategi³⁷.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat di pahami pengertian tentang *role playing* merupakan metode pembelajaran terencana yang sederhana, bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi secara praktis, mengembangkan keterampilan sosial, berpikir kritis, serta membentuk karakter yang komunikatif dan mandiri. Metode ini juga mempererat kerja sama antara guru dan peserta didik, sekaligus menjadi media bagi siswa untuk mengekspresikan perasaan, menganalisis masalah, serta mendalami materi pelajaran melalui pengalaman langsung dalam konteks kehidupan sosial.

2. **Manfaat *Role Playing***

Menurut Faiza, penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat, antara lain meningkatkan partisipasi seluruh siswa, mengembangkan kreativitas dan bakat seni

³⁷ Kristina Simnjuntak Et Al., “Pengaruh Model Role Playing Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Siatas Barita Tahun Ajaran 2024/2025,” *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 3, No. 4 (2025): 4433–56.

drama, serta memperkuat kerja sama antar siswa. Metode ini juga membantu siswa lebih fokus dalam belajar, meningkatkan keberanian mengemukakan pendapat, mengasah kemampuan analisis masalah dan mencapai kesimpulan secara cepat. Selain itu, *role playing* menciptakan pengalaman belajar yang menarik, memudahkan penguasaan bahasa, mempererat hubungan antar siswa, serta menumbuhkan semangat belajar sehingga proses pemahaman materi menjadi lebih efektif dan efisien³⁸.

Sedangkan menurut Siti Rokmanah, metode *role playing* dalam pembelajaran bermanfaat sebagai strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Lewat pendekatan ini, siswa termotivasi untuk lebih aktif berbicara dan mengekspresikan diri, yang akhirnya membangun kepercayaan diri mereka dalam berkomunikasi. Selain itu, melalui kolaborasi kelompok, siswa mampu melatih kemampuan sosial, seperti keterampilan berkolaborasi, menghormati pendapat orang lain, serta mengatasi konflik. Aktivitas *role playing* juga membantu siswa menguasai materi secara lebih dalam karena mereka terlibat aktif dalam skenario yang terkait dengan realitas sehari-hari³⁹.

³⁸ Faiza Nuril Izzati and Endang M Kurnianti Uswatun Hasanah, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah," *Kompetensi Universitas Balikpapan* 17, no. 1 (2024): 134–42, <https://doi.org/https://doi.org/10.36277>.

³⁹ Siti Rokmanah, Encep Andriana, and Nasya Wiyudia, "Analisis Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 4 (2024): 1388–99, <https://doi.org/https://doi.org/10.23969>.

Metode *role playing* dalam pembelajaran memberikan beragam manfaat krusial untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran siswa. Metode ini tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan semua siswa, melainkan juga melatih kreativitas serta potensi seni drama mereka. Selain itu, *role playing* memperkuat kerja sama antar siswa sehingga hubungan sosial di dalam kelas menjadi lebih erat dan harmonis. Dengan melibatkan siswa secara aktif, metode ini juga membantu mereka lebih fokus dalam belajar, meningkatkan keberanian untuk mengemukakan pendapat, serta mengasah kemampuan analisis masalah sehingga siswa dapat mencapai kesimpulan dengan lebih cepat dan tepat

Selain aspek kognitif, metode *role playing* menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, memudahkan penguasaan bahasa, serta menumbuhkan semangat belajar yang tinggi sehingga proses pemahaman materi menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam aspek komunikasi, metode ini efektif meningkatkan keterampilan berbicara dan ekspresi diri siswa, sehingga secara bertahap membangun rasa percaya diri mereka. Kerja sama dalam kelompok yang terjadi selama kegiatan *role playing* juga meningkatkan keterampilan sosial penting, seperti kemampuan bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan menyelesaikan konflik.

Melalui dramatisasi situasi yang relevan dengan kehidupan nyata, siswa dapat memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam dan kontekstual. Secara keseluruhan, penerapan metode *role*

playing memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan berbagai aspek keterampilan siswa, baik kognitif, sosial, maupun emosional, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan optimal.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing*

Kristina menyampaikan ada beberapa kelebihan terkait metode *role playing*, diantaranya⁴⁰:

- 1) Memiliki kebebasan dalam mengambil keputusan dan mengekspresikan diri secara penuh. Hal ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian dalam menghadapi situasi pembelajaran, sehingga meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan secara realistis.
- 2) Permainan *role playing* merupakan metode pembelajaran yang mudah ditemukan dan dapat diaplikasikan dalam berbagai situasi serta waktu yang berbeda. Fleksibilitas ini memungkinkan guru untuk menggunakan model ini secara adaptif sesuai kebutuhan materi dan konteks pembelajaran.
- 3) Model pembelajaran ini meninggalkan kesan yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Karena siswa terlibat secara aktif dan emosional, materi yang dipelajari lebih mudah diingat dan dipahami dengan mendalam.

⁴⁰ Simnjuntak et al., "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Siatas Barita Tahun Ajaran 2024/2025."

- 4) *Role playing* menarik perhatian siswa sehingga menciptakan suasana kelas yang dinamis dan penuh antusiasme. Motivasi belajar meningkat ketika siswa merasa senang dan tertantang, sehingga interaksi antar peserta didik berjalan lebih hidup dan efektif.
- 5) Model ini membangkitkan semangat dan optimisme dalam diri siswa, sekaligus menumbuhkan rasa kebersamaan dan solidaritas sosial yang tinggi. Proses *role playing* menumbuhkan empati, kerja sama, dan sikap sosial positif yang penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Sedangkan A. Rahim berpendapat bahwa kelebihan metode *role playing* diantaranya adalah⁴¹:

- 1) Metode *role playing* mampu mengembangkan kreativitas dan inisiatif siswa secara efektif. Melalui simulasi peran, siswa didorong untuk berpikir secara imajinatif dan menemukan solusi baru dalam konteks yang diberikan, sehingga keterampilan berkreasi dan pengambilan keputusan secara mandiri dapat tumbuh dengan optimal.
- 2) Metode ini juga berfungsi untuk melatih siswa dalam memahami konsep atau situasi secara mendalam dan kemudian menerapkannya secara praktis. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga secara aktif mencoba dan

⁴¹ A.Rahim and Dwiprabowo, "Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn."

mengalami langsung, yang meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka.

- 3) Selain itu, metode *role playing* sangat bermanfaat dalam mengembangkan bakat seni siswa. Melalui aktivitas bermain peran yang sering dilakukan, siswa dapat menyalurkan ekspresi seni, seperti akting dan improvisasi, secara sistematis dan terarah, sehingga potensi seni mereka dapat terasah dengan baik.
- 4) Metode ini juga memperkuat kerja sama antar sesama siswa. Dalam melaksanakan peran masing-masing, mereka harus saling berkoordinasi dan berinteraksi secara efektif, sehingga kemampuan sosial dan kerja sama dalam kelompok dapat tumbuh secara signifikan.
- 5) Metode *role playing* menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa. Dengan memberikan kesempatan untuk menghibur teman-temannya melalui peran yang dimainkan, siswa merasakan kegembiraan dan motivasi yang lebih tinggi dalam proses belajar, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan produktif.

Berdasarkan kelebihan-kelebihan yang sudah dinyatakan oleh penelitian-penelitian terdahulu tersebut, dapat dipahami bahwa metode *role playing* memiliki banyak kelebihan, antara lain mendorong kreativitas dan kemandirian siswa dalam pengambilan keputusan, serta fleksibel diterapkan dalam berbagai situasi pembelajaran. Guru dapat langsung mengamati dan memberi umpan balik saat proses berlangsung. Metode ini juga membuat

materi lebih mudah diingat karena keterlibatan aktif dan emosional siswa, menciptakan suasana kelas yang dinamis, serta meningkatkan motivasi dan kerja sama antar siswa. Selain itu, role playing membantu siswa menghayati nilai moral, mengembangkan keterampilan profesional, bakat seni, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Selain kelebihan, tentunya metode *role playing* juga mempunyai kekurangan, menurut Dwi, metode *role playing* mempunyai kekurangan sebagai berikut⁴²:

- 1) Menghabiskan waktu yang relatif panjang untuk pelaksanaannya. Model pembelajaran ini membutuhkan alokasi waktu yang tidak singkat agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan seluruh tahapan dapat dilakukan dengan baik.
- 2) Mengharuskan terdapat kolaborasi yang baik antara pendidik dan siswa. Keberhasilan pengajaran sangat ditentukan oleh kerjasama aktif antara guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pelaku pembelajaran, sehingga sinergi keduanya sangat diperlukan.
- 3) Sebagian besar peserta didik merasakan rasa malu saat harus memerankan suatu peran dalam suatu kejadian atau cerita. Dalam pelaksanaan metode ini, siswa sering mengalami ketidaknyamanan atau

⁴² Dwi Setyowati, Erlin Kartikasari, and Endang Nuryasana, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2020).

rasa sungkan ketika harus tampil dan berperan secara langsung di depan kelompok, sehingga hal ini menjadi tantangan dalam penerapannya.

- 4) Memerlukan ruang kelas dengan ukuran yang memadai. Untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran, diperlukan ruang kelas yang cukup luas agar aktivitas yang melibatkan gerakan atau interaksi kelompok dapat berjalan tanpa hambatan .

Menurut Vanessa metode *role playing* juga mempunyai kelemahan sebagai berikut⁴³:

- 1) Metode bermain peran memerlukan waktu pelaksanaan yang relatif lama. Kegiatan bermain peran biasanya membutuhkan tahapan persiapan, pemahaman skenario, pembagian peran, latihan, hingga pelaksanaan dan refleksi. Seluruh rangkaian ini menghabiskan alokasi waktu yang cukup besar, sehingga kadang kurang sesuai jika jam pelajaran terbatas atau materi yang perlu disampaikan relatif banyak.
- 2) Metode ini menuntut tingkat kreativitas serta kemampuan inovatif yang tinggi dari pendidik maupun siswa, sedangkan tidak semua pendidik memiliki kemampuan tersebut. Dalam bermain peran, guru harus mampu menyusun skenario yang menarik dan relevan, sedangkan peserta didik perlu mengembangkan imajinasi untuk menghidupkan peran yang dimainkan. Keterbatasan kreativitas pada

⁴³ Vanessa Enrica Christy et al., "Pemanfaatan Media Komik Digital Dengan Model Role Playing Di Sekolah Dasar," *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 12 (2023): 1649–56, <https://www.bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/6712/5231>.

guru atau siswa dapat menghambat kelancaran dan efektivitas pelaksanaan metode ini.

- 3) Sebagian besar peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu atau kurang percaya diri untuk memainkan suatu adegan tertentu. Tidak semua siswa memiliki keberanian tampil di depan kelas. Rasa malu, canggung, atau takut dinilai teman dapat membuat mereka enggan berperan secara optimal. Hal ini dapat mengurangi kualitas proses pembelajaran melalui metode bermain peran.
- 4) Tidak seluruh materi pelajaran dapat disampaikan secara efektif menggunakan metode bermain peran. Beberapa jenis materi, khususnya yang bersifat sangat teoritis, abstrak, atau membutuhkan penjelasan konseptual mendalam, kurang tepat jika disajikan melalui bermain peran. Metode ini lebih sesuai untuk materi yang menekankan pada pengembangan sikap, keterampilan sosial, dan pemahaman situasi nyata.

Berdasarkan analisis dari berbagai kajian penelitian terdahulu di atas, metode *role playing* mencerminkan sejumlah kelemahan substansial dalam konteks penerapannya. Pertama, implementasi metode ini menuntut alokasi waktu yang ekstensif untuk menempuh seluruh tahapan, mulai dari persiapan hingga refleksi, sehingga kurang optimal pada sesi pembelajaran dengan durasi terbatas. Kedua, keberhasilan bergantung pada sinergi kolaboratif yang kuat antara pendidik sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai aktor utama, disertai tuntutan kreativitas tinggi yang tidak selalu

merata dimiliki oleh semua pemangku kepentingan. Ketiga, sebagian signifikan peserta didik mengalami hambatan psikologis berupa rasa malu atau rendahnya kepercayaan diri saat memerankan peran secara publik, yang berpotensi menurunkan efektivitas proses pembelajaran. Keempat, metode ini mensyaratkan ruang kelas yang memadai untuk mendukung dinamika gerak dan interaksi kelompok, serta kurang efektif dalam menyampaikan materi bersifat teoritis atau abstrak yang memerlukan elaborasi konseptual mendalam.

D. Keterampilan Kolaborasi

1. Pengertian Kolaborasi

Pengertian kolaborasi atau collaborative secara etimologi berasal dari kata "co" dan "labor" yang bermakna pengintegrasian upaya atau penguatan kemampuan guna meraih sasaran yang telah ditetapkan atau disetujui bersama. Secara terminologis, kolaborasi memiliki pengertian yang luas, menggambarkan kondisi di mana dua orang atau lebih, termasuk lembaga, bekerja sama serta saling memahami tantangan yang dihadapi. Mereka berupaya untuk saling mendukung dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara yang kolektif⁴⁴.

Dapat dipahami bahwa pengertian kolaborasi adalah usaha bersama atau peningkatan kemampuan yang bertujuan mencapai target yang telah disepakati. Istilah ini mencakup situasi di mana dua orang

⁴⁴ M. Resa Syah Pahlevi, Arifatul Amalia Febrianti, and Moch Isa Ansori, "Teamship Competance (Kompetensi Kolektif / Kolaborasi)," *Jurnal Ilmiah Dan Kaarya Mhasiswa* 1, no. 4 (2023), <https://doi.org/https://doi.org/10.54066>.

atau lebih, termasuk lembaga, bekerja sama dan saling memahami masalah yang dihadapi, serta berusaha mendukung satu sama lain untuk menyelesaikan permasalahan secara kolektif.

Menurut Yuliana, Keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan untuk melaksanakan aktivitas yang dijalankan secara bersama-sama oleh suatu kelompok yang memiliki tujuan yang sama. Kolaborasi ini bertujuan untuk mengedepankan manfaat bagi semua pihak yang terlibat. Setiap orang yang berpartisipasi mempunyai tanggung jawab yang jelas, dan posisi setiap individu dijelaskan secara rinci⁴⁵. Sedangkan Arnyana mengungkapkan bahwa keterampilan kolaborasi keterampilan yaitu guna bekerja bersama, saling membantu, menyesuaikan diri terhadap beragam tugas dan kewajiban, serta mengapresiasi keragaman. Ketika melakukan kolaborasi, akan terjadi saling melengkapi kelemahan masing-masing menggunakan kelebihan dari individu lain sehingga masalah dapat diselesaikan secara efektif dalam suasana kekompakan. Kemampuan ini bisa dilatihkan lewat proses belajar⁴⁶.

Partono juga berpendapat bahwa kemampuan Kolaborasi merujuk pada kemampuan atau keahlian siswa untuk bekerja sama

⁴⁵ Yuliana and Sapto Irawan, "Analisis Tingkat Keterampilan 4c Peserta Didik Abad 21 Dalam Mendukung Pembelajaran Berdiferensiasi," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 14, no. 1 (2024): 121–33, <https://doi.org/10.30829/alirsyad.v14i1.20148>.

⁴⁶ Ida Bagus Putu Arnyana, "Pembelajaran Untuk Meningkatkan kompetensi 4c (Communication, Collaboration, Critical Thinking Dan creative Thinking) Untuk menyongsong Abad 21," *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika Dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi* 1, No. 3 (2019), <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/knmipa/article/view/829>.

dengan teman sebaya atau bertanggung jawab terhadap masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, siswa akan selalu memberikan manfaat bagi lingkungannya. Keterampilan kolaborasi bisa didefinisikan sebagai keterampilan siswa guna berkomunikasi dan bekerja bersama dengan pihak lain secara optimal maupun efektif⁴⁷. Secara ringkasnya, keterampilan kolaborasi dalam pembelajaran merupakan kemampuan bersosialisasi peserta didik antar teman sebaya dengan baik. Maka pengertian kolaborasi secara ringkas adalah aktivitas di mana sekelompok orang atau lebih bekerja sama untuk meraih tujuan yang sama⁴⁸.

Dan berbagai pengertian di atas, dapat dipahami bahwa kemampuan kolaborasi perlu diajarkan kepada siswa dari berbagai usi, termasuk anak-anak yang masih sangat muda. Oleh karena itu, dalam ranah pendidikan, siswa perlu dilatih untuk mampu berkolaborasi dengan orang lain, termasuk individu yang memiliki latar belakang budaya serta nilai yang berbeda. Ketika mencari informasi dan membangun pemahaman, siswa harus didorong untuk bekerja sama dengan teman-teman sekelas. Dalam menyelesaikan proyek, siswa memerlukan bimbingan mengenai cara menghargai kelebihan dan bakat

⁴⁷ Partono Et Al., “Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C Creativity , Communication , & Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication,&Collaborative),” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 14, No. 1 (2021): 41–52, <https://doi.org/10.21831>.

⁴⁸ Anton and Ridwal Trisoni, “Kontribusi Keterampilan 4c Terhadap Proyek Penguatan Propil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka,” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2 (2022): 528–35, <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i3.1895>.

setiap individu, serta bagaimana berperan dan menyesuaikan diri secara tepat di antara mereka.

2. Pentingnya Kolaborasi dalam Pembelajaran

Pentingnya keterampilan kolaborasi dalam pembelajaran dikarenakan ada beberapa hal yang mendasarinya. Keterampilan kolaborasi dijelaskan sebagai kemampuan yang mendukung proses belajar, seperti induksi, deduksi, dan belajar secara asosiatif. Kolaborasi sangat krusial dalam pendidikan karena siswa dapat menerapkan kemampuan ini saat mereka memasuki dunia kerja yang profesional⁴⁹. Maka, Fondasi dari keterampilan kolaborasi ini harus diajarkan dalam pembelajaran di sekolah. Terpenting, sejak masa pendidikan di Sekolah Dasar.

Masa kanak-kanak, terutama pada usia SD, merupakan fase terbaik untuk mengembangkan kebiasaan sosial dan intelektual. Dengan berinteraksi bersama teman-teman dalam kegiatan kelompok, anak-anak tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis, tetapi juga belajar tentang empati, berbagi giliran, dan menghargai berbagai pandangan. Kebiasaan ini yang dibangun sejak usia dini menjadikan kolaborasi sebagai kebiasaan yang alami, bukan hanya teknik yang dipelajari secara paksa di kemudian hari.

⁴⁹ Riska Dwi Rahma Putri et al., "Pentingnya Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Matematika," *Science and Education Journal* 1, no. 2 (2022): 449–59, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004>.

Pentingnya keterampilan kolaborasi adalah dapat mengasah keterampilan sosial. Kemampuan kolaborasi membantu siswa dalam membangun keterampilan sosial yang kokoh. Mereka diajarkan untuk berempati, menghargai partisipasi orang lain, dan menciptakan hubungan yang saling menguntungkan. Kemampuan berkomunikasi dengan baik, berkolaborasi, dan menangani konflik dengan tepat adalah elemen penting dari keterampilan kolaborasi⁵⁰.

Ketika siswa terbiasa untuk berkolaborasi dengan teman sebaya dalam pembelajaran, mereka tidak hanya belajar untuk menggabungkan berbagai ide, tetapi juga dilatih untuk memahami interaksi sosial yang muncul. Proses ini mengajarkan mereka untuk lebih peka terhadap perasaan serta sudut pandang orang lain, sehingga kemampuan empati dan toleransi mereka berkembang secara natural. Selain itu, berkolaborasi juga mendorong siswa berkomunikasi dengan baik, menyampaikan pendapat dengan santun, mendengarkan dengan seksama, serta memberikan umpan balik yang positif. Dalam beberapa situasi, mereka juga mempelajari cara mengatasi perbedaan dan konflik dengan bijak, sehingga keterampilan mereka dalam menyelesaikan masalah semakin terasah.

⁵⁰ Burhanudin Abdul Karim Mantau and Sitti Rahmawati Talango, "PENGINTEGRASIAN KETERAMPILAN ABAD 21 DALAM PROSES PEMBELAJARAN (LITERATURE REVIEW)," *Irfani: Jurnal Pendidikan Islam* 19 (2023): 86–107, <https://doi.org/https://doi.org/10.30603>.

Maesharoh mengemukakan bahwa keterampilan kolaborasi begitu penting, tidak hanya menjamin kesuksesan akademis siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan di masa depan. Berkat kemampuan tersebut, peserta didik akan menjadi individu yang adaptif, mahir memecahkan masalah, berkomunikasi secara efektif, serta memberikan kontribusi positif bagi masyarakat⁵¹. Demikian juga dengan Hidayati mengungkapkan bahwa keterampilan kolaborasi sangat esensial karena sifat dari suatu pekerjaan seringkali membutuhkan kerja sama untuk mencapai hasil yang optimal. Inti dari kolaborasi adalah kemampuan untuk merencanakan dan melaksanakan tugas bersama-sama, sambil menghargai dan mempertimbangkan berbagai perspektif. Ini mencakup partisipasi aktif, mendengarkan dengan saksama, dan saling mendukung di antara anggota tim⁵².

Maka kesimpulan dari beberapa ungkapan-ungkapan peneliti terdahulu diatas dapat dipahami bahwa, tingkat kolaborasi yang baik dapat meningkatkan daya pikir siswa dan membuka lebih banyak peluang untuk pengalaman belajar yang lebih bermakna⁵³. Keterampilan Kolaborasi dalam proses pembelajaran mencakup beberapa hal berikut:

⁵¹ Riski Wahyu Maesharoh, Achmad Muthali'in, and Iskak, "Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Dengan Metode TGT Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMA," *PTK Jurnal Tindakan Kelas* 4, no. 2 (2024): 423–34, <https://doi.org/https://doi.org/10.53624>.

⁵² Nurkhairo Hidayati et al., "4Cs' (Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity) Pada Era Revolusi Industri 4.0: Pentingnya Mengenalkan Keterampilan Ini Bagi Guru SMPN 1 Kuok," *Community Education Engagement Journal* 3, no. 1 (2021): 30–38, <https://doi.org/https://doi.org/10.25299>.

⁵³ Evi Maulidah, "Keterampilan 4c Dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2021): 52–68, file:///C:/Users/Hype AMD/Downloads/4049-Other-11236-1-10-20210122.pdf.

(1) Mampu bekerjasama dalam tim; (2) Mampu menyesuaikan diri dengan berbagai peran dan tanggung jawab serta bekerja dengan efisien bersama orang lain; (3) Menunjukkan rasa empati dan menghargai sudut pandang yang berbeda; dan (4) Mampu mencapai kesepakatan dengan anggota lainnya dalam kelompok untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan⁵⁴. Dan pembelajaran kolaboratif sudah diakui dan digunakan secara ekstensif sebagai metode pengajaran dalam bidang pendidikan professional selama beberapa dekade⁵⁵.



⁵⁴ Muhammad Fauzan Muttaqin and Hofipah Rizkiyah, "Efektifitas Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Keterampilan 4C Siswa Sekolah Dasar," *Dawuh Guru Jurnal Pendidikan MI/SD* 2, no. 1 (2022): 43–54, <https://doi.org/https://doi.org/10.35878>.

⁵⁵ Imam Syafii, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Pada Materi Larutan Penyangga," *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi* 2, no. 5 (2022), <https://doi.org/10.59818/jpi.v2i5.340>.

E. Penelitian Terdahulu

Hasil pencarian mengenai studi-studi sebelumnya yang berkaitan dengan riset yang disusun oleh penulis yang relevan dengan topik yang dibahas oleh penulis:

NO	Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang
1.	Jurnal oleh Habsari Zahwa Annissa et al. berjudul "Penerapan <i>Flashcard</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Kolaborasi Kelas VII Materi Tata Surya". hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan <i>flashcard</i> dengan Discovery Learning efektif meningkatkan hasil belajar dan kolaborasi siswa. Hasil belajar meningkat signifikan: N-Gain siklus I 0,52 (sedang) dengan ketuntasan 75%, dan siklus II 0,71 (tinggi) dengan ketuntasan 84%. Keterampilan kolaborasi naik dari 43,30% (cukup kolaboratif) pada siklus I menjadi 75,72% (kolaboratif) pada	Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama fokus pada penggunaan <i>flashcard</i> untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Sedangkan perbedaannya, menggunakan <i>flashcard</i> dengan model Discovery Learning, sedangkan penelitian sekarang <i>flashcard</i> dengan metode <i>role playing</i> . Untuk penelitian terdahulu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan yang sekarang menggunakan metode kualitatif deskriptif.

	<p>siklus II, dengan peningkatan tertinggi pada interaksi tatap muka (41,4%). Dengan demikian, media <i>flashcard</i> ini berhasil meningkatkan hasil belajar dan kolaborasi siswa pada pelajaran IPA materi Tata Surya di kelas VII G SMP N 2 Pleret.</p>	<p>Penelitian terdahulu focus untuk Meningkatkan hasil belajar IPA, sedangkan penelitian sekarang focus mendukung keterampilan kolaborasi di pelajaran PAI.</p>
2.	<p>Jurnal oleh Setiawan dkk. (2023) berjudul “Pengaruh Model <i>Role Playing</i> Berbantu <i>Flashcard</i> terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata skor bercerita siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai thitung 12,523 > ttabel 1,691, sehingga model <i>role playing</i> berbantu <i>flashcard</i> terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama menerapkan <i>flashcard</i> sebagai media bantu visual, serta memanfaatkan <i>role playing</i> sebagai model/pendekatan pembelajaran. Sedangkan perbedaannya, Penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan kemampuan bercerita siswa, penelitian sekarang fokus pada peningkatan keterampilan kolaborasi. Penelitian</p>

	<p>bercerita. Peningkatan ini terlihat pada aspek struktur cerita, kelancaran berbicara, penggunaan kosakata, serta kemampuan menyampaikan emosi dan alur secara runtut. Penelitian ini menegaskan bahwa kombinasi peran aktif siswa dalam <i>role playing</i> dan dukungan visual <i>flashcard</i> mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan efektif dalam mengembangkan kemampuan bercerita siswa sekolah dasar.</p>	<p>terdahulu menggunakan kuantitatif – true experimental design, sedangkan penelitian sekarang menggunakan kualitatif deskriptif.</p>
3	<p>Jurnal oleh Syarina dkk (2024) berjudul "Pengembangan Media Permainan <i>Flashcard</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal pada Siswa Sekolah Dasar". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil validasi ahli media dan</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama mengintegrasikan <i>flashcard</i> dengan <i>role playing</i> sebagai media pembelajaran inovatif. Serta sama-sama fokus pada kelas V SD. Sedaangkan perbedaanya, penelitian</p>

	<p>materi rata-rata 3,8 (kategori layak), sehingga media dinyatakan valid dengan revisi minor. Uji efektivitas melalui N-Gain dan T-test menunjukkan peningkatan signifikan kecerdasan interpersonal siswa pasca-implementasi. Kesimpulan menyatakan media <i>flashcard</i> dengan metode <i>role playing</i> efektif dan layak sebagai alat bantu pembelajaran IPAS kelas V SD.</p>	<p>terdahulu menggunakan pendekatan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian sekaraang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.</p>
4	<p>Jurnal oleh Cecep Wahyu Hoerudin (2024) berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa dengan Menggunakan Media <i>Flashcard</i> pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>flashcard</i> mampu melatih siswa memperluas jangkauan pandangan dalam</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama menggunakan media <i>flashcard</i> sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar, serta sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sedangkan perbedaanya, penelitian terdahulu focus</p>

	<p>membaca, meningkatkan motivasi belajar, serta menumbuhkan persaingan sehat antarsiswa. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan mampu mengurangi kejenuhan siswa. Media <i>flashcard</i> juga terbukti membantu siswa dalam menghafal kosakata Bahasa Indonesia serta mengurangi dominasi metode ceramah yang dilakukan guru. Dengan demikian, media <i>flashcard</i> dinilai efektif sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar</p>	<p>meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III Sekolah Dasar. Sedangkan penelitian sekarang focus mendukung keterampilan kolaborasi siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian terdahulu hanya menggunakan media <i>flashcard</i> sebagai sarana utama pembelajaran. Sedangkan penelitian sekarang mengombinasikan media <i>flashcard</i> dengan metode <i>role playing</i>.</p>
5	<p>Jurnal oleh Kukuh Febrianto dkk (2020) berjudul “Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media <i>Flashcard</i> di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama menggunakan media <i>flashcard</i> sebagai media pembelajaran. Serta sama-</p>

<p>belajar siswa dengan menggunakan media <i>flashcard</i> berada dalam kategori baik. Aktivitas tersebut dianalisis melalui empat indikator utama, yaitu visual activities, oral activities, listening activities, dan writing activities. Visual activities terlihat dari kemampuan siswa mengamati dan memperhatikan media <i>flashcard</i> yang ditampilkan guru. Oral activities ditunjukkan melalui keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat dan bertanya selama pembelajaran. Listening activities tampak dari kesungguhan siswa dalam mendengarkan penjelasan guru, sedangkan writing activities terlihat dari kegiatan mencatat materi yang disampaikan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media</p>	<p>sama melakukan penelitian di jenjang sekolah dasar serta sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu berfokus pada aktivitas belajar siswa. Sedangkan penelitian sekarang focus pada keterampilan kolaborasi siswa, dengan mengombinasikan media <i>flashcard</i> dan metode role playing sebagai strategi pembelajaran. subjek penelitian terdahulu, yaitu siswa kelas III. Sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD</p>
--	---

	<p><i>flashcard</i> mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa karena media tersebut bersifat menarik, praktis, mudah digunakan, serta membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Dengan demikian, media <i>flashcard</i> dinilai efektif sebagai media pembelajaran yang mendukung terciptanya proses belajar yang aktif dan menyenangkan di sekolah dasar</p>	
--	--	--

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

NO	Aspek Perbandingan	Penelitian Terdahulu (Rujukan Studi 1 - 5)	Penelitian Sekarang (Penulis)
1.	Media Pembelajaran	Menggunakan <i>flashcard</i> sebagai media utama (Ditemukan pada studi 1, 2, 3, 4, dan 5).	Sama-sama menggunakan media <i>flashcard</i> sebagai alat bantu visual proses belajar.

	Metode/Model Belajar	Menggunakan metode Role Playing (Studi 2 & 3), Discovery Learning (Studi 1), dan metode ceramah/mandiri (Studi 4 & 5).	Mengintegrasikan media flashcard secara spesifik dengan metode Role Playing.
	Fokus Output	Meningkatkan Hasil Belajar/Kolaborasi (Studi 1), Kemampuan Bercerita (Studi 2), Kecerdasan Interpersonal (Studi 3), Kemampuan Membaca (Studi 4), dan Aktivitas Belajar (Studi 5).	Fokus khusus pada peningkatan Keterampilan Kolaborasi siswa.
	Pendekatan Penelitian	Menggunakan PTK (Studi 1), Kuantitatif Eksperimen (Studi 2), R&D/Pengembangan (Studi 3), dan Kualitatif Deskriptif (Studi 4 & 5).	Menggunakan pendekatan Kualitatif Deskriptif (Sama dengan studi 4 & 5).

Subjek & Latar Penelitian	Siswa Kelas VII SMP (Studi 1), Kelas IV SD (Studi 2), Kelas V SD (Studi 3), dan Kelas III SD (Studi 4 & 5).	Siswa Kelas V Sekolah Dasar (SD) (Sama dengan studi 3).
Mata Pelajaran	Fokus pada pelajaran IPA (Studi 1), Bahasa Indonesia (Studi 2 & 4), dan IPAS (Studi 3).	Fokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Tabel 2. 2 Analisis persamaan dan perbedaan penelitian

Kondisi Riset Saat Ini	Research Gap	Posisi Kebaruan Penelitian Sekarang
1. Mayoritas penelitian terdahulu menguji <i>flashcard</i> tunggal untuk kemampuan kognitif/membaca bahasa.	1. Jarang ditemukan penelitian kualitatif yang membedah secara mendalam proses interaksi sosial siswa lewat media ini.	Penelitian ini mengambil posisi sebagai studi kualitatif deskriptif yang mengungkap bagaimana kolaborasi nyata siswa kelas V SD dikonstruksi melalui perpaduan <i>flashcard</i> dan metode
2. Studi <i>role playing</i> berbantu <i>flashcard</i> sejauh	2. Belum ada integrasi <i>flashcard + role playing</i>	

ini dominan diteliti dengan metode kuantitatif/R&D untuk mengukur hasil belajar umum.	yang diterapkan khusus pada klaster afektif-sosial dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD.	<i>role playing</i> pada mata pelajaran PAI.
---	--	--

Tabel 2. 3 Tabel posisi penelitian

F. Indikator Keterampilan Kolaborasi

Terdapat beberapa indikator dalam keterampilan kolaborasi diantaranya menurut ummi⁵⁶:

- 1) Bekerja secara produktif bersama anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas atau proyek: Kemampuan untuk bekerja sama secara efisien dengan rekan kelompok guna mencapai hasil yang baik dalam tugas atau proyek bersama.
- 2) Berkontribusi secara aktif dalam penyelesaian masalah: Keterlibatan aktif dalam memberikan ide, usulan, atau solusi untuk mengatasi tantangan yang dihadapi kelompok.
- 3) Mempertahankan keseimbangan antara mendengarkan dan berbicara: Kemampuan untuk mendengarkan pendapat orang lain seimbang dengan menyampaikan pendapat sendiri, sehingga komunikasi berjalan lancar.

⁵⁶ Umami Bunga Aditya and Wahyudi, "Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 14, no. 1 (2022): 88–97, <https://doi.org/https://doi.org/10.24246>.

- 4) Berkomitmen untuk memprioritaskan tujuan kelompok: Dedikasi untuk menempatkan kepentingan dan sasaran kelompok di atas kepentingan pribadi.
- 5) Menunjukkan tanggung jawab: Kemampuan untuk bertanggung jawab atas tugas, peran, dan kontribusi pribadi dalam kelompok.
- 6) Menghargai kontribusi setiap anggota kelompok: Pengakuan dan penghormatan terhadap peran serta ide yang diberikan oleh setiap anggota, tanpa memandang rendah.
- 7) Mengelola emosi pribadi: Kemampuan untuk mengontrol emosi sendiri agar tidak mengganggu dinamika kelompok, seperti tetap tenang dalam situasi tegang.
- 8) Berpartisipasi secara hormat dalam diskusi, debat, serta perbedaan pendapat: Terlibat dalam percakapan kelompok dengan sikap sopan, menghargai perbedaan, dan menghindari konflik yang tidak produktif.
- 9) Mengakui dan mempercayai kekuatan setiap anggota kelompok: Pengakuan terhadap kemampuan unik masing-masing anggota dan kepercayaan bahwa mereka dapat berkontribusi secara efektif.
- 10) Membuat keputusan yang mencakup pandangan beberapa anggota kelompok: Proses pengambilan keputusan yang melibatkan dan mempertimbangkan pendapat dari berbagai anggota, bukan hanya satu pihak.

Dari beberapa indikator diatas, maka penelitian ini menggunakan beberapa indikator, sebagai berikut:

- 1) Menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam tim secara efektif. Artinya dalam proses pembelajaran dan setelah selesai proses pembelajaran, Peserta didik akan mampu menunjukkan kemampuan untuk berkolaborasi dalam kegiatan kelompok, serta memahami dan menerima bahwa setiap anggota memiliki peran dan kontribusi yang berbeda.
- 2) Menunjukkan sikap empati, saling membantu dan melengkapi. Artinya dalam proses pembelajaran dan setelah selesai proses pembelajaran, peserta didik akan mampu memiliki sikap inisiatif untuk saling menolong atau memberikan penjelasan sederhana kepada teman yang sedang mengalami kesulitan. Saling melengkapi kelemahan dan kekurangan dalam pengetahuan antar teman sebaya.
- 3) Menghargai sudut pandang yang berbeda. Artinya dalam proses pembelajaran dan setelah selesai proses pembelajaran, peserta didik akan mampu menunjukkan etika komunikasi yang baik. Memperhatikan dengan seksama ketika teman sedang berbicara, tidak menyela pembicaraan, menunjukkan rasa menghormati terhadap perbedaan pendapat yang muncul serta menggunakan Bahasa yang baik dan sopan ketika menyampaikan ide.
- 4) Berkontribusi Aktif. Artinya dalam proses pembelajaran dan setelah selesai proses pembelajaran, peserta didik akan mampu ikut serta dalam mengerjakan tugas kelompok, bukan hanya satu atau dua orang saja yang dominan, tetapi semuanya berkontribusi dan ikut serta aktif.