

**PENERAPAN MEDIA *FLASHCARD* DENGAN METODE *ROLE PLAYING*
UNTUK Mendukung Keterampilan Kolaborasi Siswa
Kelas V SD Attarbiyah Surabaya**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Nurul Hibatul Aini

NIM: 20221550041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS STUDI ISLAM DAN PERADABAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA**

2026

**PENERAPAN MEDIA *FLASHCARD* DENGAN METODE *ROLE PLAYING*
UNTUK Mendukung Keterampilan Kolaborasi Siswa
Kelas V SD Attarbiyah Surabaya**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Disusun Oleh:

Nurul Hibatul Aini
NIM: 20221550041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS STUDI ISLAM DAN PERADABAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Nurul Hibatul Aini

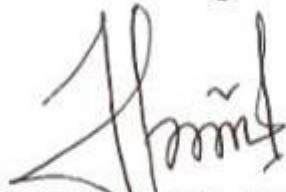
NIM 20221550041

Judul : Penerapan Media *Flashcard* Dengan Metode *Role Playing* Untuk Mendukung Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas V SD Attarbiyah Surabaya

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, tanggal 11 Mei 2026

Pembimbing I



Dr. Ika Puspitasari, M.Pd.I.

Pembimbing II



Dr. Shokhibul Arifin, M.Pd.I.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam,



Dr. Asrori, M.Pd.I

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama: Nurul Hibatul Aini

NIM: 20221550041

Judul: Penerapan Media Flashcard Dengan Metode Role Playing Untuk Mendukung Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas V SD Attarbiyah Surabaya.

Ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi pada:

Hari: Selasa

Tanggal: 19 Mei 2026

Tempat: Lab PAI Lt. 7 ATT

Dan telah diterima sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Tim Penguji Skripsi

Penguji I,

Dr. Ika Puspitasari, M.Pd.I
NIDN. 073049103

Penguji II,

Dr. Shokhibul Arifin, M.Pd.I
NIDN: 0719098701

Penguji III,

Dr. Moch. Charis Hidavat, M.Pd.I
NIDN. 0714108802

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Studi Islam dan Peradaban
Universitas Muhammadiyah Surabaya




Dr. Thoat Stiawan, M.H.I.
NIDN. 0707108602

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

NAMA : Nurul Hibatul Aini

NIM : 20221550041

PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam

JUDUL SKRIPSI : Penerapan Media *Flashcard* Dengan Metode *Role Playing*
Untuk Mendukung Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas V
SD Attarbiyah Surabaya.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran dan penerapan asli saya sendiri. Saya tidak mencantumkan bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain kecuali disebutkan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat.

Surabaya, 7 Mei 2026


Nurul Hibatul Aini
NIM. 20221550041

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur yang mendalam kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan kekuatan-Nya yang tak pernah putus, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sebagai wujud penghargaan atas dukungan, doa, dan kontribusi yang tak ternilai, skripsi ini khusus dipersembahkan kepada:

1. Pertama, kepada Bapak saya, Nur Ali, dan Ibu saya, Maliha. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya atas kasih sayang serta pengorbananya yang begitu tak terhingga untuk saya. Meskipun Bapak dan Ibu hanya mengenyam pendidikan hingga bangku Sekolah Dasar, tetapi memiliki prinsip bahwa pendidikan adalah hak utama bagi setiap anak, termasuk saya sebagai anak perempuan, merupakan hadiah terbaik yang pernah saya terima sebagai putri mereka. Bapak dan ibu, dengan segala usahanya yang tak kenal lelah baik secara material maupun maupun kasih sayang yang tak pernah putus demi memastikan langkah saya tetap tegak. Ibu, dengan doa-doanya yang tak pernah putus meskipun dalam diam, telah menjadi sumber kekuatan spiritual yang tak tergantikan. Dukungan Bapak dan Ibu, telah membuktikan bahwa cinta orang tua adalah fondasi terkuat bagi setiap langkah keberhasilan putrinya. Besar harapan saya, Allah SWT senantiasa menjaga Bapak dan Ibu dalam kesehatan dan kebahagiaan, sehingga Bapak dan Ibu bisa terus menyaksikan setiap langkah kesuksesan saya di masa depan nanti.
2. Kedua, kepada semua orang yang datang dan pergi dalam kehidupan saya, khususnya selama masa studi sarjana ini. Kehadiran dan kepergian kalian telah menjadi guru berharga yang membentuk karakter saya. Kepada mereka yang membawa kebaikan dan dukungan, saya ucapkan terima kasih yang tulus atas bantuan dan inspirasi yang telah memperkaya perjalanan saya. Kepada mereka yang kurang baik atau menimbulkan tantangan, saya juga mengucapkan terima kasih atas pembelajaran berharga yang diberikan,

pelajaran tentang ketabahan, pengampunan, dan pertumbuhan diri di tengah cobaan.

3. Ketiga, kepada seseorang yang tidak bisa disebutkan namanya oleh penulis. penulis mengenalnya sebagai seseorang yang rapuh. Terima kasih atas segala kebaikan yang begitu tulus yang diberikan kepada saya. Terimakasih atas segala upaya yang dilakukan hanya untuk melihat saya tersenyum dan merasakan kebahagiaan. Terima kasih telah mengupayakan segalanya untuk perempuan yang masih jauh dari kata baik seperti saya ini. Beribu maaf saya ucapkan, atas segala hal dan perilaku yang telah melukai, mengecewakan serta narasi-narasi buruk yang saya ucapkan kepada anda. Beribu maaf saya ucapkan, karena belum bisa membalas kebaikan anda dengan selaras serta pantas. Doa saya kepada tuhan teruntuk anda, semoga Allah Swt selalu mendekap anda bersama kedamaian serta kebahagiaan. Semoga doa-doa yang anda panjatkan kepada Allah Swt dikabulkan dengan baik. Semoga hal-hal baik selalu mengelilingi anda.
4. Last but not least, untuk perempuan tunggal yang dipenuhi harapan serta cita-cita oleh kedua orang tuanya, Nurul Hibatul Aini. Ya, diri saya sendiri. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih telah belajar kuat secara mandiri. Terima kasih karena telah menjalani studi dengan baik dan penuh dedikasi, tidak menyerah di tengah jalan meskipun dihadapkan pada berbagai rintangan, serta tetap melanjutkan hingga akhir perjalanan akademik ini. Terima kasih juga karena berani belajar banyak hal baru, tidak takut menjelajahi lautan pengetahuan yang luas, dan terus berkembang sebagai manusia. Di kehidupan selanjutnya, mari menjadi versi diri yang lebih baik lagi: perbaiki apa yang perlu diperbaiki, tingkatkan kekurangan, dan lanjutkan menjadi pribadi yang baik serta bermanfaat bagi sekitar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan umatnya hingga akhir zaman. Sehingga skripsi berjudul “Penerapan media *flashcard* dengan metode *role playing* untuk mendukung keterampilan kolaborasi siswa kelas V SD Attarbiyah Surabaya” ini dapat diselesaikan dengan baik. terselesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mundakir, S.Kep., Ns., M.Kep., Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya
2. Bapak Dr. Thoat Stiawan, S.H.I., M.H.I., Selaku Dekan Fakultas Studi Islam dan Peradaban
3. Bapak Dr. Asrori, M.Pd.I., Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmu sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
4. Ibu Dr. Ika Puspitasari, M.Pd.I., Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam, selaku Pembimbing Skripsi I yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan demi terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak Dr. Shokhibul Arifin, M.Pd.I., Dosen Pendidikan Agama Islam, Pembimbing Skripsi II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan demi terselesaikannya skripsi ini.
6. Bapak Dr. Moch. Charis Hidayat, M.Pd.I, Dosen Pendidikan Agama Islam, Penguji Skripsi yang telah mengajarkan serta memberikan ilmunya kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Segenap Dosen Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya yang telah memberikan ilmu sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.

8. Ibu Dra. Ismi Qomariyah selaku Guru PAI kelas V yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian dan membantu memberikan fasilitas terkait penelitian ini.
9. Peserta didik kelas 5 SD Attarbiyah Surabaya yang bersedia menjadi objek dalam penelitian.

Penulis ucapkan terima `kasih atas segala bantuan yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, mengingat keterbatasan waktu, referensi, dan pengalaman. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa depan. Semoga penelitian ini tidak hanya menjadi syarat kelulusan, tetapi juga bermanfaat secara nyata bagi guru PAI, sekolah, dan pengembangan kurikulum pendidikan dasar di Indonesia terutama dalam membentuk generasi yang kolaboratif dan berakhlak mulia. Dengan bekal ilmu ini, penulis berharap dapat terus berkontribusi dalam dunia pendidikan, sesuai amanah Rasulullah SAW bahwa "Tuntutlah ilmu walau ke negeri Cina."

Ya Allah, jadikanlah ilmu ini bermanfaat, ampuni kekurangan penulis, dan jadikan sebagai amal jariyah yang mengalir pahalanya hingga hari kiamat. Aamiin ya Rabbal `alamin.

Surabaya, 7 Mei 2026

Nurul Hibatul Aini
NIM. 20221550041

ABSTRAK

Nurul Hibatul Aini. 20221550041. Penerapan Media *Flashcard* Dengan Metode *Role Playing* Untuk Mendukung Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas V SD Attarbiyah Surabaya. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing I: Dr. Ika Puspitasari, M.Pd.I. Pembimbing II: Dr. Shokhibul Arifin, M.Pd.I.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SD Attarbiyah Surabaya, seperti kurangnya partisipasi dalam kerja kelompok, rendahnya sikap menghargai pendapat teman, serta dominasi siswa tertentu dalam diskusi. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media dan metode pembelajaran yang kurang variatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *flashcard* dengan metode *role playing* dalam mendukung keterampilan kolaborasi siswa kelas V SD Attarbiyah Surabaya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan di SD Attarbiyah Surabaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas guru PAI dan siswa kelas V. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *flashcard* yang dipadukan dengan metode *role playing* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa menunjukkan perkembangan keterampilan kolaborasi melalui peningkatan partisipasi kelompok, komunikasi antar siswa, tanggung jawab bersama, serta sikap saling menghargai saat bermain peran. Media *flashcard* membantu siswa memahami materi PAI secara visual, sedangkan metode *role playing* memberikan pengalaman belajar langsung yang mendorong interaksi sosial siswa. Dengan demikian, penerapan media *flashcard* dengan metode *role playing* dapat mendukung keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran PAI di kelas V SD Attarbiyah Surabaya.

Kata Kunci: *Flashcard*, *Role Playing*, Keterampilan Kolaborasi, Pembelajaran PAI.

ABSTRACT

Nurul Hibatul Aini. 20221550041. The Implementation of Flashcard Media with Role-Playing Methods to Support the Collaboration Skills of Grade V Students at Attarbiyah Elementary School Surabaya. Thesis. Islamic Education, Faculty of Islamic Studies and Civilization, Muhammadiyah University of Surabaya. Advisor I: Dr. Ika Puspitasari, M.Pd.I. Advisor II: Dr. Shokhibul Arifin, M.Pd.I.

Collaboration skills are one of the pillars of 21st-century competencies that are crucial for elementary school students, especially in Islamic Religious Education (PAI) subjects, to internalize the values of togetherness. However, the reality in Grade V at SD Attarbiyah Surabaya shows significant challenges, such as low cooperation among students, minimal respect for others' opinions, and dominance by certain individuals within groups. This problem is reinforced by the use of monotonous learning media, so social interaction among students is not optimally developed. This study aims to analyze the implementation of a combination of flashcard media and the role-playing method as an effort to support students' collaboration skills. The research method used is descriptive qualitative. Data collection was carried out through participatory observation techniques, in-depth interviews, and documentation studies. The research results showed that the implementation of flashcard media combined with the role-playing method is able to create a more dynamic and inclusive learning atmosphere. Students showed improvements in aspects of shared responsibility and communication skills while sharing roles, as well as attitudes of mutual respect through the scenarios played. The use of flashcards helps visualize Islamic Education (PAI) concepts more attractively, while role-playing provides direct experiences that strengthen social bonds and teamwork. In conclusion, the integration of this media and method is effective in supporting and enhancing students' collaboration skills in the classroom. The results of this study are expected to demonstrate that the use of flashcard media combined with role-playing scenarios can create an active and enjoyable learning environment while also serving as an effective tool to train students' communication and collaboration skills in the context of PAI learning.

Keywords: *Collaboration, Flashcard Media, Role Playing Method, PAI*

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	12
E. Sistematika Penulisan.....	13
BAB II	15
LANDASAN TEORI.....	15
A. Media Pembelajaran.....	15
1. Pengertian dan Fungsi Media Pembelajaran	15
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	19
B. Media <i>Flashcard</i>	21
1. Pengertian dan Karakteristik Media <i>Flashcard</i>	21
2. Maanfaat Media <i>Flashcard</i>	24
3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flashcard</i>	28
C. Metode <i>Role Playing</i>	34
1. Pengertian dan Krakteristik Metode <i>Role Playing</i>	34

2. Manfaat <i>Role Playing</i>	35
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Role Playing</i>	38
D. Keterampilan Kolaborasi	44
1. Pengertian Kolaborasi	44
2. Pentingnya Kolaborasi dalam Pembelajaran	47
E. Penelitian Terdahulu	51
F. Indikator Keterampilan Kolaborasi	60
BAB III	63
METODE PENELITIAN	63
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	63
1. Jenis Penelitian	63
2. Lokasi Penelitian	65
B. Sumber Data	66
C. Teknik Pengumpulan Data	66
D. Teknik Analisis Data	68
E. Uji Keabsahaan Data	70
BAB IV	72
HASIL DAN PEMBAHASAN	72
A. Gambaran Umum Sd Attarbiyah	72
1. Penerapan media <i>flashcard</i> dengan metode <i>role playing</i> dalam mendukung keterampilan kolaborasi siswa di Kelas V SD Attarbiyah Surabaya	79
3. Keterampilan kolaborasi siswa dengan menggunakan media <i>flashcard</i> dengan metode <i>role playing</i> di Kelas V SD Attarbiyah Surabaya.	87
C. Faktor Pendukung	92
D. Faktor Penghambat	94
E. Pembahasan	96
1. Penerapan media <i>flashcard</i> dengan metode <i>role playing</i> dalam mendukung keterampilan kolaborasi siswa di Kelas V SD Attarbiyah Surabaya	96
2. Keterampilan kolaborasi siswa dengan menggunakan media <i>flashcard</i> dengan metode <i>role playing</i> di Kelas V SD Attarbiyah Surabaya.	98
BAB V	101
KESIMPULAN DAN SARAN	101
A. Kesimpulan	101

1. Penerapan media <i>flashcard</i> dengan metode <i>role playing</i> dalam mendukung keterampilan kolaborasi siswa di Kelas V SD Attarbiyah Surabaya.	101
2. Keterampilan kolaborasi siswa dengan menggunakan media <i>flashcard</i> dengan metode <i>role playing</i> di Kelas V SD Attarbiyah Surabaya.	101
B. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	1

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	57
Tabel 2. 2 Analisis persaaan dan perbedaan penelitian	59
Tabel 2. 3 Tabel posisi penelitian	60
Tabel 2. 4 Instrumen Penelitian	11
Tabel 2. 5 Instrumen Penilaian	12

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 CV Penulis
Lampiran 2 Persetujuan Izin Sekolah
Lampiran 3 Instrumen Wawancara
Lampiran 4 Instrumen Penelitian
Lampiran 5 Absen Siswa
Lampiran 6 Surat Ijin Observasi
Lampiran 7 Bimbingan Dosen
Lampiran 8 Dokumentasi Media Flashcard
Lampiran 9 Dokumentasi Media Flashcard
Lampiran 10 Dokumentasi Penerapan Media dan Metode Role Playing
Lampiran 11 Surat Bebas Plagiasi Fakultas
Lampiran 12 Surat Bebas Pinjam perpustakaan
Lampiran 13 Surat Bebas Plagiasi Perpustakaan
Lampiran 14 Endorsment Letter
Lampiran 15 Presentase Plagiasi