

**PENGEMBANGAN *FALSH CARD* GAMBAR BERSERI BERBASIS  
*COLLABORATIVE LEARNING* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PARAGRAF  
PESERTA DIDIK KELAS IV SD/MI**



**Oleh: Noor Auliya Huda  
NIM: 24204081001**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**TESIS**

**Diajukan kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**YOGYAKARTA**

**2026**



## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1170/Un.02/DT/PP.00.9/05/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN FLASH CARD GAMBAR BERSERI BERBASIS COLLABORATIVE LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PARAGRAF PESERTA DIDIK KELAS IV SD/MI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NOOR AULIYA HUDA, S.Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 24204081001  
Telah diujikan pada : Selasa, 28 April 2026  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd  
SIGNED

Valid ID: 69f942f702010



Penguji I  
Dr. Agung Setiyawan, S.Pd.I., M.Pd.I.  
SIGNED

Valid ID: 69f830ff2a3ca



Penguji II  
Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.  
SIGNED

Valid ID: 69f3114159ecc



Yogyakarta, 28 April 2026  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 69f959903ecc9

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Noor Auliya Huda

NIM : 24204081001

Program Studi : Magister PGMI

Menyatakan bahwa naskah tesis ini yang berjudul “Pengembangan *Flash Card* Gambar Berseri Berbasis *Collaborative Learning* Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Peserta Didik Kelas IV SD/MI”. Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya bukan hasil dari plagiasi, kecuali pada bagian-bagian yang ditujuk sumbernya.

Yogyakarta, 14 April 2026  
Yang membuat pernyataan,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

Noor Auliya Huda, S.Pd  
NIM. 24204081001

## SURAT BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Noor Auliya Huda

NIM : 24204081001

Program Studi : Magister PGMI

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 14 April 2026  
Yang membuat pernyataan,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

Noor Auliya Huda, S.Pd.  
NIM.24204081001

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Noor Auliya Huda

NIM : 24204081001

Program Studi : Magister PGMI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini saya menyatakan tidak akan menuntut (atas foto dengan menggunakan jilbab dalam ijazah Strata II (S2) saya kepada pihak:

Program Studi : Magister PGMI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jika suatu saat nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima Kasih.

Yogyakarta, 14 April 2026  
Yang membuat pernyataan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAR  
YOGYAKARTA



Noor Auliya Huda, S.Pd.  
NIM.24204081001

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI**

**UJIAN TESIS**

Tesis Berjudul :

**PENGEMBANGAN FLASH CARD GAMBAR BERSERI BERBASIS COLLABORATIVE LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PARAGRAF PESERTA DIDIK KELAS IV SD/MI**

Nama : Noor Auliya Huda  
NIM : 24204081001  
Program Studi : PGMI  
Konsentrasi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Telah disetujui tim penguji untuk munaqosyah  
Ketua/Pembimbing : Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd.  
Sekretaris/Penguji I : Dr. Agung Setiawan, M.Pd.  
Penguji II : Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.

(  
(  
(  
(

Diuji di Yogyakarta pada tanggal

Hari/Tanggal : 28 April 2026  
Waktu : 08.00-09.00 WIB  
Hasil : 93.5 (A-)  
IPK : 3.93

\*coret yang tidak perlu

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan  
Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr.wb.*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap tesis yang berjudul:

**Pengembangan Flash Card Gambar Berseri Berbasis Collaborative Learning**

**sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis**

**Paragraf Peserta Didik Kelas IV SD/MI**

yang ditulis oleh:

Nama : Noor Auliya Huda

NIM : 24204081001

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka

memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 14 April 2026  
Pembimbing



Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198605052009122006

## ABSTRAK

Noor Auliya Huda. NIM 24204081001. Pengembangan *Flash Card* Gambar Berseri Berbasis *Collaborative Learning* sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Peserta Didik Kelas IV SD/MI. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya kemampuan peserta didik dalam menulis paragraf karena kesulitan dalam mencari ide pokok untuk memulai sebuah tulisan, dan penggunaan media yang monoton dalam mengembangkan menulis paragraf. Berawal dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran *flash card* gambar berseri berbasis *collaborative learning* untuk meningkatkan kemampuan menulis paragraf peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*). Jenis metode eksperimen *one-group pre-test post-test* dengan uji normalitas, uji wilcoxon signed-rank test, dan uji n-gain. Jenis penelitian menggunakan Mix Method gabungan dari penelitian kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian ada 26 peserta didik kelas IV B SD Negeri Berbah 2. Teknik pengumpulan data terdiri dari hasil wawancara, kuesioner, dan tes. teknik analisis uji data menggunakan bantuan SPSS 25 dan excel.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa telah dihasilkan media pembelajaran *flash card* gambar berseri berbasis *collaborative learning* untuk meningkatkan kemampuan menulis paragraf peserta didik. Adapun perolehan kelayakan produk dari validasi ahli materi rata-rata 96%, validasi ahli media 96%, dan ahli praktisi 95%. Penilaian uji coba produk memperoleh skor 87.9%. Pada hasil pre-test peserta didik memperoleh rata-rata 76.57, sedangkan pada post-test memperoleh rata-rata 88.57, hal ini menunjukkan meningkatnya hasil kemampuan menulis paragraf peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan produk yang dihasilkan. Adapun uji n-gain untuk mengetahui seberapa efektif produk yang dikembangkan, pada uji ini diperoleh skor 54% dengan kategori sedang, yang mana artinya produk media pembelajaran *flash card* gambar berseri berbasis *collaborative learning* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis paragraf.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Flash Card, Collaborative Learning, dan Menulis Paragraf*

## ABSTRACT

Noor Auliya Huda. NIM 24204081001. Development Flash Card Picture Series Based Collaborative Learning as a Learning Media for Increase Ability Writing Paragraphs for Fourth Grade Elementary School Students. Thesis. Master's Program in Elementary School Teacher Education. Faculty of Education and Teaching Sciences, Sunan Kalijaga State Islamic University, Yogyakarta. 2026.

Study This background behind lack of ability participant educate in write paragraph Because difficulty in looking for the main idea for start a piece of writing, and the use of monotonous media in develop write paragraph. Beginning from problem the researchers developing learning media flash cards picture glow based collaborative learning for increase ability write paragraph participant educate.

Study This use method Research and Development (R&D) research with using the ADDIE model (Analysis, design, development, implementation, evaluation). Type of method One-group pre-test post-test experiment with normality test , Wilcoxon signed-rank test, and n-gain test. Type of research using a combined Mix Method from study quantitative and qualitative. Subject study there are 26 participants educate Class IV B of Berbah 2 State Elementary School. Data collection techniques consist of from results interviews, questionnaires, and tests.techniques data test analysis using assistance of SPSS 25 and Excel.

Research result This show that has produced learning media flash cards picture glow based collaborative learning for increase ability write paragraph participant educated. As for the acquisition eligibility product from validation expert average material 96%, validation media experts 96%, and experts 95% practitioner. Trial assessment product get score of 87.9%. In the pre-test results of the participants educate obtained an average of 76.57, while in the post-test obtained an average of 88.57, this This show increasing results ability write paragraph participant educate after follow learning with the resulting product. The n-gain test for know how much effective the product being developed, in this test obtained score 54% with category medium, which means image flash card learning media products glow based on effective collaborative learning used in learning write paragraph.

**Keywords:** *Learning Media, Flash Cards, Collaborative Learning, and Writing Paragraphs*

## MOTTO

وَلَوْ أَنَّ فِي الْأَرْضِ مِنْ شَجَرَةٍ أَقْلَامٌ وَالْبَحْرُ يَمُدُّهُ مِنْ بَعْدِهِ سَبْعَةُ أَبْحُرٍ مَا نَفِدَتْ كَلِمَاتُ اللَّهِ

***"Dan seandainya pohon-pohon di bumi menjadi pena dan laut (menjadi tinta),  
ditambahkan kepadanya tujuh laut (lagi) sesudah (kering)nya, niscaya tidak  
akan habis-habisnya (dituliskan) kalimat Allah"***

***(Surah Luqman Ayat 27)***

*Selesaikan tulisanmu.*

*Karna tulisan yang sempurna tidak akan pernah selesai,~*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

**PERSEMBAHAN**

**Almometer tercinta**

**Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta**



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tesis dengan judul “Pengembangan *Flash Card* Gambar Berseri Berbasis *Collaborative Learning* sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Peserta Didik Kelas IV SD/MI”

Penulis menyadari penyusunan proposal tesis ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, arahan dan bimbingan baik berbentuk materi maupun moril. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak, terutama kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, sekaligus Dosen Penasehat Akademik dan Dosen Pembimbing Tesis dalam perjalanan kuliah.
4. Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I. selaku ahli validasi media untuk produk yang dikembangkan.
5. Dr. Lailatu Rohmah, M.S.I. selaku ahli validasi materi untuk produk yang dikembangkan.

6. Rahmawati Nurul Isnaini, S.Pd. selaku ahli praktisi untuk produk yang dikembangkan.
7. Segenap Dosen dan civitas akademik Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Rismiati, S.Pd., M.Pd. selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri Berbah 2.
9. Diri saya sendiri yang sudah bertahan sampai ditahap ini.
10. Orang-orang yang senantiasa setia menemani, memberikan dukungan positif, dan mendo'akan saya.

Yogyakarta, 13 April 2026  
Penulis

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Noor Auliya Huda  
NIM. 24204081001

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	iv
<b>SURAT PERNYATAAN BERJILBAB</b> .....	v
<b>SURAT PERSETUJUAN TESIS</b> .....	vi
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>ABSTRACT</b> .....	ix
<b>MOTTO</b> .....	x
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	xi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xviii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Pengembangan dan Penelitian .....	7
D. Manfaat Pengembangan dan Penelitian .....	7

E. Kajian Pustaka.....	9
F. Landasan Teori .....	12
G. Sistematika Pembahasan .....	37
<b>BAB II METODE PENELITIAN.....</b>	<b>39</b>
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Model Pengembangan.....	40
C. Prosedur Pengembangan.....	45
D. Subjek Penelitian.....	48
E. Jenis Data .....	48
F. Teknik dan Instrumen Data .....	51
G. Teknik Analisis Data .....	56
<b>BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>64</b>
A. Desain Pengembangan Media <i>Flash Card</i> Gambar Berseri Berbasis <i>Collaborative Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf .....	64
B. Kualitas Pengembangan Media <i>Flash Card</i> Gambar Berseri Berbasis <i>Collaborative Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf .....	72
C. Keefektifan Media <i>Flash Card</i> Gambar Berseri Berbasis <i>Collaborative         Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf.....	90
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>99</b>
A. Kesimpulan .....	99
B. Saran.....	101

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	102
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	109
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	125



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	52
Tabel 1.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media .....	53
Tabel 1.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Praktisi .....	54
Tabel 1.4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Uji Coba Produk .....	54
Tabel 1.5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Subjek Penilaian .....	55
Tabel 1.6 Kisi-Kisi Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	56
Tabel 1.7 Kriteria Kelayakan .....	58
Tabel 2.1 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	73
Tabel 2.2 Hasil Penilaian Ahli Media.....	79
Tabel 2.3 Hasil Penilaian Ahli Praktisi.....	84
Tabel 2.4 Hasil Uji Coba Produk .....	86
Tabel 2.5 Nilai <i>Pre-Test</i> .....	91
Tabel 2.6 Nilai <i>Post-Test</i> .....	92
Tabel 2.7 Nilai Rata-Rata <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	93
Tabel 2.8 Data Hasil Uji Normalitas .....	94
Tabel 2.9 Data Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed-Rank Test</i> .....	95
Tabel 2.10 Data Hasil Uji <i>N-Gain</i> .....	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Penulisan yang Belum Tepat .....	75
Gambar 1.2 Penulisan yang Sudah Tepat.....	75
Gambar 1.3 Penulisan Jam yang Belum Sesuai .....	76
Gambar 1.4 Penulisan Jam yang Sudah Sesuai.....	76
Gambar 1.5 Warna Seragam yang Belum Sesuai.....	77
Gambar 1.6 Warna Seragam yang Sudah Sesuai .....	77
Gambar 1.7 Pelengkap Gambar yang Belum Sesuai Keadaan .....	77
Gambar 1.8 Pelengkap Gambar yang Sudah Sesuai Keadaan .....	78
Gambar 1.9 Belum Ada Tulisan Judul .....	81
Gambar 1.10 Sudah Ada Tulisan Judul.....	82
Gambar 1.11 Satu Set Baru Urutan Nomor.....	82



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> Gambar Berseri Berbasis <i>Collaborative Learning</i> Set 1 .....	109
Lampiran II Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> Gambar Berseri Berbasis <i>Collaborative Learning</i> Set 2 .....	110
Lampiran III Lembar Validasi Materi .....	111
Lampiran VI Lembar Validasi Media.....	113
Lampiran V Lembar Validasi Praktisi.....	115
Lampiran VI Lembar Validasi Uji Coba Produk.....	117
Lampiran VII Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	118
Lampiran VIII Surat Izin Penelitian.....	118
Lampiran IX Surat Selesai Penelitian .....	119
Lampiran X Hasil Uji Normalitas .....	120
Lampiran XI Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed-Rank Test</i> .....	120
Lampiran XII Hasil Uji N-Gain .....	121
Lampiran XIII Dokumentasi Uji Coba Produk.....	122
Lampiran XIV Dokumentasi Penelitian.....	123

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang paling kompleks sekaligus esensial bagi siswa di jenjang sekolah dasar. Pada fase ini, menulis paragraf bagi siswa kelas 4 SD bukan sekadar aktivitas menyalin kata atau merangkai huruf, melainkan sebuah proses kognitif tingkat tinggi untuk mengonstruksi ide secara logis, runtut, dan bermakna sesuai dengan capaian pembelajaran literasi dalam kurikulum yang berlaku.<sup>1</sup> Kemampuan menulis yang baik memungkinkan siswa untuk mengorganisasikan pikiran mereka secara sistematis. Namun pada kenyataannya, keterampilan ini sering kali menjadi tantangan bagi siswa di kelas. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan kepada siswa, diketahui banyak siswa yang mampu berkomunikasi secara lisan dengan lancar, namun mengalami kesulitan saat diminta menuliskan gagasan untuk membentuk paragraf yang padu dan koheren.

Memasuki fase B dalam Kurikulum Merdeka, siswa secara formal dituntut untuk memiliki kemandirian dalam menyusun berbagai jenis teks, seperti narasi maupun deskripsi, dengan fokus pada pembentukan kemampuan komunikasi yang efektif, kreatif, dan kritis.<sup>2</sup> Meskipun standar kompetensi ini

---

<sup>1</sup> Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*, ((Jakarta: Kemendikbudristek, 2022).

<sup>2</sup> Zulkifli, M., dkk, "Tantangan Implementasi Literasi Menulis di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, Nomor 4, 2021, hlm. 2560-2568.

telah ditetapkan dengan jelas, pada observasi awal yang telah peneliti lakukan di kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Berbah 2, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih banyak mengalami kesulitan dalam membuat paragraf, terkhusus paragraf narasi yang sudah diajarkan pada fase ini. Pada wawancara yang dilakukan, diketahui banyak siswa mengalami kesulitan dalam menulis karena kurangnya pengetahuan tentang bagaimana cara menulis yang benar dan sesuai dengan kaidah yang ada, serta sebagian siswa masih bingung dengan perbedaan kalimat dan paragraf.

Kesulitan siswa dalam menentukan ide pokok dan mengembangkan kerangka tulisan menjadi kendala utama yang bersifat sistemik dalam proses menulis paragraf di sekolah dasar. Secara materi, pengajaran tentang paragraf seharusnya dimulai dengan pemahaman yang matang mengenai penentuan ide pokok yang kemudian diikuti oleh penyusunan kalimat-kalimat pengembang sebagai struktur dasar yang kokoh.<sup>3</sup> Akan tetapi, pada saat wawancara dan siswa diminta menuliskan paragraf, masih banyak siswa yang bingung dan bertanya-tanya bagaimana itu paragraf, banyak siswa yang masih belum tahu penggunaan tanda baca seperti tanda titik dan tanda koma. Hal ini membuat siswa menjadi kebingungan dan tertekan saat dihadapkan pada kertas kosong tanpa mengetahui apa yang harus mereka tulis terlebih dahulu. Tanpa adanya stimulus eksternal yang berfungsi memandu alur cerita secara bertahap, siswa menghabiskan waktu terlalu lama hanya untuk memikirkan topik awal, yang

---

<sup>3</sup> Wahyuni, S. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Merdeka Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2021).

pada akhirnya berujung pada rasa bosan, frustrasi, dan penurunan motivasi yang drastis untuk menyelesaikan tugas menulis tersebut tepat waktu.

Permasalahan rendahnya kualitas tulisan ini tidak terlepas dari minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan mampu memicu daya kritis serta imajinasi visual siswa. Secara teoritis, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 Sekolah Dasar idealnya mengintegrasikan berbagai media visual untuk membantu siswa untuk bisa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi bentuk-bentuk yang lebih konkret dan mudah dibayangkan.<sup>4</sup> Namun, saat wawancara dengan guru diketahui bahwa sekolah masih melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang terjebak dalam pola konvensional yang monoton. Guru cenderung bergantung pada buku teks dan penjelasan lisan yang panjang, tanpa didukung alat peraga yang memadai. Akibatnya, siswa kehilangan referensi visual yang kuat untuk memulai kalimat pertama atau mengembangkan satu ide pokok menjadi rangkaian kalimat pengembang yang dinamis dalam sebuah paragraf.

Sebagai solusi strategis atas permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif tetapi juga berfungsi sebagai stimulus kognitif yang kuat, yaitu *Flash Card* Gambar Berseri. Penggunaan gambar yang disusun secara berseri dinilai sangat efektif dalam melatih logika urutan peristiwa (*sequencing*) pada anak, karena media ini

---

<sup>4</sup> Sari, R. P. *Media Pembelajaran Inovatif di Era Digital untuk Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2023).

menyediakan petunjuk visual yang bersifat kronologis dan sistematis.<sup>5</sup> Jika dibandingkan dengan gambar tunggal yang statis, gambar berseri memberikan kerangka berpikir yang lebih komprehensif, mulai dari tahap pengenalan konflik hingga penyelesaian cerita. Hal ini sangat membantu siswa kelas 4 SD dalam menyambungkan satu kalimat ke kalimat berikutnya dengan transisi yang halus, sehingga tulisan yang dihasilkan menjadi sebuah paragraf yang mengalir dan memiliki struktur cerita yang jelas.

Keunggulan dari media *Flash Card* berseri ini juga terletak pada sifatnya yang interaktif, kinestetik, dan sangat sesuai dengan karakteristik psikologi anak usia sekolah dasar yang cenderung lebih mudah menyerap informasi melalui aktivitas bermain dan eksplorasi fisik. Sebuah media pembelajaran yang berkualitas tinggi harus memenuhi kriteria kepraktisan, estetika visual yang menarik, serta mampu membangkitkan kegembiraan dalam proses belajar agar informasi dapat menetap lebih lama dalam memori jangka panjang siswa.<sup>6</sup> Selama pelaksanaan kegiatan observasi yang dilakukan pada tanggal 5 Februari 2026, terlihat jelas bahwa tanpa bantuan media visual, siswa tampak pasif, kurang antusias, dan sering kali teralih perhatiannya. Kehadiran *Flash Card* yang berwarna-warni dan dapat disusun ulang secara fisik diharapkan mampu mengubah atmosfer kelas menjadi lebih dinamis, interaktif,

---

<sup>5</sup> Pratama, A. Y., & Darmuki, "Penerapan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 11, Nomor 2, 2022, hlm. 115-124.

<sup>6</sup> Hasanah, U, "Pengaruh Media Visual Flashcard terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, Vol. 7, Nomor 1, 2020, hlm. 12-21.

dan memberikan ruang bagi siswa untuk bereksperimen dengan imajinasinya sendiri.

*Flash card* gambar berseri dibuat dengan model pembelajaran *collaborative learning* untuk meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran menulis paragraf narasi. Sehingga, pembelajaran menulis tidak membosankan dan monoton karena adanya kerja sama antar siswa dan tetap memiliki hasil tulisannya masing-masing. Selain untuk memperbaiki proses belajar, pengembangan media ini juga merupakan upaya sistematis untuk meningkatkan efektivitas evaluasi dan hasil belajar secara keseluruhan di sekolah tersebut. Dalam kacamata penelitian pengembangan, keberhasilan sebuah alat peraga atau media tidak hanya diukur dari penampilannya, tetapi juga melalui validitas dari para ahli serta dampak nyata yang dihasilkannya terhadap pencapaian target pembelajaran di dalam kelas.<sup>7</sup> Berdasarkan data yang telah diketahui sebelumnya, nilai rata-rata kelas masih berada secara signifikan di bawah standar ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah. Kondisi objektif tersebut memperkuat argumen bahwa metode pembelajaran lama belum mampu memberikan dampak positif yang merata bagi seluruh siswa, sehingga inovasi melalui pengembangan media gambar berseri menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak untuk segera diimplementasikan.

Berdasarkan seluruh uraian di atas, penulis memandang perlu untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan yang terstruktur dengan

---

<sup>7</sup> Tegeh, I. M., & Kirna, I. K, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis R&D*, (Singaraja: Undiksha Press, 2022).

menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) guna menjamin kualitas dan validitas produk akhir yang dihasilkan.<sup>8</sup> Melalui pendekatan R&D ini, diharapkan hambatan-hambatan kognitif yang selama ini ditemui siswa dalam menulis paragraf dapat teratasi secara efektif melalui media yang tepat guna dan tepat sasaran. Atas dasar pemikiran tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul: **"Pengembangan *Flash Card* Gambar Berseri Berbasis *Collaborative Learning* sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Peserta Didik Kelas IV SD/MI."**

#### **B. Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *flash card* gambar berseri berbasis *collaborative learning* yang valid, praktis, dan layak untuk siswa kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana tingkat kelayakan (validitas dan praktisi) media *flash card* gambar berseri berbasis *collaborative learning* menurut penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi?
3. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media *flash card* gambar berseri berbasis *collaborative learning* dalam meningkatkan kemampuan menulis paragraf siswa kelas IV SD/MI?

---

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2022).

### C. Tujuan Pengembangan dan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan pengembangan dan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan dan menghasilkan produk berupa media *flash card* gambar berseri berbasis *collaborative learning* yang valid, praktis, dan layak untuk siswa kelas IV SD/MI.
2. Mengetahui tingkat kelayakan (validitas) media *flash card* gambar berseri berbasis *collaborative learning* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi.
3. Mengetahui efektivitas penggunaan media *flash card* gambar berseri berbasis *collaborative learning* untuk meningkatkan kemampuan menulis paragraf siswa kelas IV SD/MI.

### D. Manfaat Pengembangan dan Penelitian

Pengembangan dan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan, baik secara teoretis maupun praktis, bagi dunia pendidikan.

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih nyata terhadap khazanah ilmu pengetahuan, khususnya di bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini diproyeksikan mampu memperkaya teori mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis visual-naratif, seperti *Flash Card* gambar berseri, yang berfungsi sebagai *scaffolding* kognitif untuk menjembatani

kemampuan berpikir konkret siswa dengan keterampilan menulis yang bersifat abstrak. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah serta bahan kajian yang relevan bagi akademisi maupun peneliti lain yang tertarik mendalami penggunaan media visual dalam meningkatkan keterampilan menulis paragraf.

Secara praktis, hasil pengembangan media ini diharapkan membawa dampak positif bagi berbagai pihak yang terlibat dalam ruang lingkup Pendidikan:

1. Bagi siswa, media ini menyediakan sarana belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik visual mereka, sehingga mampu meningkatkan motivasi sekaligus mempermudah pemahaman konsep ide pokok dan kalimat penjelas melalui alur cerita yang runtut.
2. Bagi guru, penelitian ini menawarkan alternatif media pembelajaran inovatif yang siap pakai untuk membantu mengatasi kendala dalam mengajarkan keterampilan menulis, serta menjadi inspirasi untuk terus mengembangkan media yang kreatif di dalam kelas.
3. Bagi sekolah, kehadiran media ini akan menambah inventaris sarana pembelajaran berkualitas yang mendukung peningkatan mutu proses belajar-mengajar dan kualitas literasi siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat menjadi data awal sekaligus produk dasar yang potensial untuk dikembangkan lebih jauh, baik melalui adaptasi ke bentuk media digital interaktif

maupun pengujian pada jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga memberikan rujukan yang kuat bagi penelitian sejenis di masa mendatang.

#### **E. Kajian Pustaka**

Kajian tentang penelitian pengembangan media telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Kajian pustaka ini, dimaksudkan sebagai hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang secara singkat menjelaskan terkait penelitian-penelitian terdahulu tentang pengembangan media *flash card* sebagaimana fokus dalam penelitian ini untuk memunculkan adanya perbedaan dan persamaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Maka dari itu, berikut ini terdapat beberapa penelitian terdahulu.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Mia Revi Ukhtiani dengan judul “Pengembangan Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Kepercayaan diri Anak Usia Dini”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama mengembangkan *flash card* dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah model pengembangan yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, design, development, dan disseminate*), sedangkan penelitian saya menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, dan evaluation*).<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Mia Revi Ukhtiani, “Pengembangan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini”, Tesis Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Dara Sudiraharja telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Flash Card* bagi Peserta Didik Disleksia untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur’an di SMP Negeri Satu Satap Bangbulang Garut”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yakni, sama-sama mengembangkan *flash card* sebagai media pembelajaran. Perbedaannya dengan penelitian penulis yakni, model pengembangan yang digunakan, penelitian ini menggunakan model *Brog and Gall* sedangkan saya menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analys, design, development, implementation, dan evaluation*).<sup>10</sup>

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Ulfadillah dengan judul “Pengembangan Media *Flash Card* Bahan Bambu dalam Meningkatkan Pengenalan Angka dan Huruf pada Anak Usia Dini”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analys, design, development, implementation, dan evaluation*). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu *flash card* yang dikembangkan, penelitian ini mengembangkan *flash card* dari bahan bambu sedangkan penelitian penulis mengembangkan *flash card* dari bahan kertas.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Dara Sudiraharja, “Pengembangan Media *Flash Card* bagi Peserta Didik Disleksia untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur’an di SMP Negeri Satu Satap Bungbulang Garut”, Tesis Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.

<sup>11</sup> Ulfadillah, “Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Bambu untuk Mengenalkan Huruf dan Angka pada Anak Usia Dini”, Tesis Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Hamzah Usaid Uzza dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Flash Card* Audio untuk Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analys, design, development, implementation, dan evaluation*). Dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah *flash card* yang dikembangkan, penelitian ini mengembangkan *flash card* yang berbentuk audio, sedangkan penelitian penulis *flash card* yang berbentuk fisik.<sup>12</sup>

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Mitha Purnama Sari dengan judul “Peningkatan Kemampuan Keaksaraan dan Berpikir Simbolik Melalui Media *Flash Card* Anak Usia 5-6 Tahun (Penelitian dan Pengembangan di TK Islam Al-Qudsiyyah Pringgasela, Kec. Pringgasela, Kab. Lombok Timur). Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analys, design, development, implementation, dan evaluation*). Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian ini mengembangkan *flash card*, penelitian saya mengembangkan *flash card* gambar berseri.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Hamzah Usaid Uzza, “Pengembangan Multimedia *Flash Card* Audio pada Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta”, Tesis Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

<sup>13</sup> Mitha Purnama Sari, “Peningkatan Kemampuan Keaksaraan dan Berpikir Simbolik Melalui Media *Flash Card* Anak Usia 5 – 6 Tahun (Penelitian dan Pengembangan di TK Islam Al-Qudsiyyah

## F. Landasan Teori

Berdasarkan judul “Pengembangan *Flash Card* Gambar Berseri Berbasis Collaborative Learning Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Peserta Didik Kelas IV SD/MI”, maka definisi operasional yang akan penulis sajikan adalah:

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat fisik maupun teknis yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan instruksional guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik dalam proses belajar yang terencana. Secara operasional, media ini mencakup integrasi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software)—seperti platform digital, alat peraga visual, maupun multimedia interaktif—yang berfungsi sebagai perantara efektif untuk menyederhanakan konsep yang kompleks, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta memastikan pencapaian tujuan pembelajaran secara sistematis dan terukur di lingkungan kelas maupun daring.<sup>14</sup>

#### a. Hakikat dan Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen integral dalam sistem pembelajaran. Kata "media" berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam konteks pendidikan, media adalah

---

Pringgasela, Kec. Pringgasela, Kab. Lombok Timur)”, Tesis Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.

<sup>14</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 12-15.

segala bentuk alat fisik, perangkat lunak, atau materi yang digunakan oleh guru sebagai perantara untuk menyampaikan pesan (materi pelajaran) kepada siswa, dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat mereka sehingga proses belajar mengajar dapat terjadi secara efektif dan efisien.<sup>15</sup> Penggunaan media bukan sekadar alat bantu tambahan bagi guru, melainkan bagian integral dari sistem instruksional yang berfungsi untuk mempermudah komunikasi antara pendidik dan peserta didik.<sup>16</sup>

Media pembelajaran didefinisikan sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi materi pelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa. Media berperan dalam mengubah materi yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dicerna oleh indra manusia. Di era transformasi digital saat ini, definisi media tidak lagi terbatas pada alat fisik konvensional, melainkan telah meluas mencakup media berbasis teknologi informasi yang mampu menyajikan materi secara interaktif dan mandiri bagi siswa.<sup>17</sup>

Pada hakikatnya, media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan struktur pengetahuan guru dengan struktur kognitif siswa. Kehadiran media membantu meminimalisir hambatan dalam proses komunikasi pembelajaran, seperti gangguan psikologis, keterbatasan fisik ruang kelas, maupun perbedaan persepsi antara guru dan siswa. Dengan demikian, media menjadi komponen yang sangat menentukan kualitas

---

<sup>15</sup> F. L. Simamora, "Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis Virtual Reality untuk Anak Usia Dini", *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2022, hlm. 35.

<sup>16</sup> Hasan, M., dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021).

<sup>17</sup> Asyhar, R, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2020).

interaksi edukatif di dalam kelas maupun di luar kelas melalui platform belajar mandiri.<sup>18</sup> Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara konsep yang bersifat abstrak dengan pemahaman siswa yang seringkali masih bersifat konkret. Penggunaan media yang tepat dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, serta menghindari terjadinya verbalisme, yaitu siswa mengetahui kata-katanya tetapi tidak memahami maknanya.

#### b. Fungsi dan Manfaat media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan fokus dan daya serap siswa terhadap informasi yang disampaikan. Secara psikologis, media menjalankan fungsi atensi dengan cara menyajikan stimulus visual atau auditori yang menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran dimulai. Fungsi ini sangat krusial untuk memastikan bahwa siswa memiliki kesiapan mental dalam menerima materi, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit atau membosankan jika hanya disampaikan melalui metode ceramah.<sup>19</sup>

Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi krusial: Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran. Fungsi afektif yang berarti menggugah emosi dan sikap siswa, sehingga mereka dapat menikmati proses belajar dan menumbuhkan minat. Fungsi kognitif atau memperlancar

---

<sup>18</sup> Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2024).

<sup>19</sup> Kustandi, C., & Darmawan, D, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi pada Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2020).

pencapaian tujuan pembelajaran dengan memvisualisasikan atau mengkonkretkan konsep, sehingga mempermudah pemahaman dan retensi informasi.<sup>20</sup> dan fungsi kompensatoris atau membantu siswa yang lemah dalam menyerap informasi verbal (membaca atau mendengar) dengan menyajikan materi melalui modalitas lain (misalnya visual).

Di sisi lain, media berfungsi sebagai alat kompensatoris yang memberikan konteks bagi siswa yang memiliki kemampuan membaca atau memahami teks secara lemah. Melalui bantuan gambar atau ilustrasi, siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami narasi tekstual dapat terbantu untuk mengorganisasikan informasi dan mengingatnya kembali dengan lebih efektif. Fungsi ini menjamin bahwa setiap siswa, terlepas dari perbedaan gaya belajar mereka, memiliki kesempatan yang sama untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum.<sup>21</sup> Manfaatnya, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan tidak monoton. Bagi guru, media membantu standarisasi penyampaian materi, sementara bagi siswa, media memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bervariasi.<sup>22</sup>

### c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran secara umum terbagi ke dalam beberapa kategori utama berdasarkan indra yang digunakan untuk

---

<sup>20</sup> Belva Saskia Permana et al., "Analisis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi", *JMIA* 2, no. 1 2025, hlm. 398.

<sup>21</sup> Pribadi, B. A., *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2020).

<sup>22</sup> Intan Khoirun Nisa, Mintarsih Arbarini, Bambang Subali, & Nuni Widiarti, "Studi Literatur: Tren Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Jenjang Sekolah Dasar Tahun 2020-2025", *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 14, nomor. 3, 2025, hlm. 5001.

menangkap pesan. Media visual merupakan kategori yang paling sering digunakan, mencakup media grafis seperti poster, diagram, dan kartu gambar (flashcards) yang mengandalkan penglihatan. Di sisi lain, media audio fokus pada stimulasi pendengaran melalui rekaman suara atau podcast, yang sangat efektif untuk melatih keterampilan menyimak dan pemahaman linguistik pada siswa.<sup>23</sup>

Seiring perkembangan teknologi, klasifikasi media berkembang menjadi media audio-visual dan multimedia interaktif. Media audio-visual menggabungkan unsur suara dan gambar bergerak, seperti video instruksional yang mampu menyajikan materi secara lebih hidup dan nyata. Sementara multimedia interaktif melibatkan unsur komputerisasi yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan media tersebut melalui simulasi, kuis digital, maupun aplikasi berbasis game-based learning yang memberikan umpan balik secara instan.<sup>24</sup>

Selain media berbasis teknologi, terdapat pula kategori media realia dan media lingkungan yang menggunakan objek nyata atau situasi sekitar sebagai sumber belajar. Media realia memungkinkan siswa untuk memegang, mengamati, dan mengoperasikan objek asli, seperti spesimen tumbuhan atau alat peraga fisik. Penggunaan media jenis ini sangat disarankan untuk siswa pada jenjang pendidikan dasar karena sesuai dengan

---

<sup>23</sup> Munir, *Multimedia & Jejaring Sosial: Atribut Digital dalam Pendidikan Masa Depan*, (Bandung: Alfabeta, 2022).

<sup>24</sup> Hasan, M., dkk. *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021).

tahap perkembangan kognitif mereka yang masih berada pada fase operasional konkret.<sup>25</sup>

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, namun yang paling umum adalah:

- 1) Media Visual: Media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, seperti foto, poster, diagram, dan buku cerita gambar.
- 2) Media Audio: Media yang mengandalkan indra pendengaran, seperti radio atau rekaman suara.
- 3) Media Audio-Visual: Media yang melibatkan indra penglihatan dan pendengaran, seperti film dan video pembelajaran.
- 4) Multimedia Interaktif: Media berbasis komputer/teknologi yang memungkinkan pengguna berinteraksi aktif, seperti *Augmented Reality* (AR) atau aplikasi pembelajaran.<sup>26</sup>

Berdasarkan klasifikasi ini, "*Flash Card* Gambar Berseri" termasuk dalam kategori media visual.

## 2. *Flash Card* Gambar Berseri

Media pembelajaran *flash card* gambar berseri adalah alat peraga edukatif berbentuk kartu-kartu bergambar yang disusun secara kronologis untuk memvisualisasikan suatu proses, alur cerita, atau rangkaian

---

<sup>25</sup> Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2024).

<sup>26</sup> Kawete dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Manusia Berbasis *Augmented Reality*", *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 2022, hlm. 102.

peristiwa secara bertahap.<sup>27</sup> Secara operasional, media ini diimplementasikan sebagai stimulus visual yang mengharuskan siswa untuk menganalisis keterkaitan antargambar, mengurutkan fragmen peristiwa secara logis, dan mengomunikasikan kembali informasi tersebut ke dalam bentuk lisan maupun tulisan. Efektivitas penggunaan kartu ini diukur melalui ketepatan urutan logika yang disusun siswa serta kedalaman pemahaman mereka terhadap struktur narasi atau konsep yang direpresentasikan oleh rangkaian gambar tersebut.<sup>28</sup>

a. Pengertian *Flash Card* Gambar Berseri

Media pembelajaran merupakan instrumen krusial yang berfungsi sebagai penyampai pesan dari guru kepada siswa untuk merangsang pikiran, perasaan, dan minat belajar. Salah satu media yang efektif digunakan di tingkat sekolah dasar adalah *Flash Card* atau kartu imbas. *Flash Card* pada dasarnya adalah kartu kecil berisi gambar, teks, atau simbol yang dirancang untuk melatih kecepatan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap suatu konsep melalui stimulus visual yang kuat.<sup>29</sup>

Dalam konteks pembelajaran bahasa, *Flash Card* dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi gambar berseri untuk memperkaya fungsinya. Gambar berseri adalah sekumpulan ilustrasi atau foto yang

---

<sup>27</sup> Marcella, A.A., Setiyawan, A, *Metode Picture to Picture Berbasis Media Canva untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab/ Canva-Based Picture-toPicture Method to Improve Students' Memory in Arabic Language Learning*, Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 7, No. 1, 2026, hlm. 269-284.

<sup>28</sup> Yaumi, Muhammad, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2021), hlm. 154-156.

<sup>29</sup> Arsyad, A, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2022).

disusun secara berurutan untuk menggambarkan suatu alur peristiwa atau kronologi tertentu.<sup>30</sup> Media ini membantu menjembatani kesenjangan antara imajinasi siswa dengan realitas struktur cerita, sehingga siswa memiliki panduan visual yang jelas mengenai apa yang harus mereka ceritakan atau tuliskan.

Penggabungan antara format kartu imbas dan konsep cerita berurutan melahirkan media *Flash Card* gambar berseri yang inovatif. Media ini tidak hanya berfungsi mengenalkan kosakata secara mandiri, tetapi juga melatih kemampuan logika dan penalaran siswa dalam menghubungkan satu kejadian dengan kejadian lainnya. Dengan memegang kartu secara fisik, siswa merasa lebih terlibat secara aktif dalam proses menyusun potongan-potongan cerita menjadi satu kesatuan yang utuh.<sup>31</sup>

Penggunaan *Flash Card* gambar berseri memiliki keunggulan spesifik dalam meningkatkan keterampilan menulis paragraf, terutama bagi siswa kelas tinggi di sekolah dasar. Urutan gambar yang sistematis pada setiap kartu membantu siswa menentukan kerangka berpikir secara kronologis, sehingga masalah umum seperti "macetnya" ide atau tulisan yang melompat-lompat dapat diminimalisasi.<sup>32</sup> Melalui rangsangan visual

---

<sup>30</sup> Fitriani, N., & Nulhakim, L., "Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, Nomor 6, 2021, hlm. 5542-5550.

<sup>31</sup> Rohani, R., "Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Narasi", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 4, Nomor 2, 2020, hlm. 88-95.

<sup>32</sup> Sari, R. P., & Syarifuddin, S., "Pengaruh Media Gambar Berseri terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Pedagogik*, Vol. 11, Nomor 1, 2023, hlm. 12-24.

ini, siswa lebih mudah menuangkan gagasan ke dalam kalimat utama dan kalimat penjelas yang koheren.

Secara operasional, media ini juga mendukung suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan di dalam kelas. Guru dapat menggunakan kartu-kartu tersebut untuk aktivitas individu maupun kelompok, seperti mengurutkan kembali kartu yang diacak atau mengembangkan satu kartu menjadi satu paragraf yang detail.<sup>33</sup> Dengan demikian, *Flash Card* gambar berseri menjadi media yang sangat relevan untuk menguatkan fondasi literasi dan kemampuan menulis kreatif siswa secara terstruktur.

#### b. Kelebihan dan Manfaat *Flash Card* Gambar Berseri

Penggunaan media *Flash Card* gambar berseri dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki berbagai kelebihan, salah satunya adalah sifatnya yang praktis dan fleksibel. Media ini mudah dibawa, disimpan, dan digunakan kapan saja tanpa memerlukan perangkat elektronik yang rumit, sehingga guru dapat menciptakan interaksi langsung dengan siswa secara lebih intensif.<sup>34</sup> Selain itu, kartu imbas ini memiliki daya tarik visual yang kuat melalui perpaduan warna dan ilustrasi, yang secara psikologis mampu meningkatkan fokus serta minat belajar siswa dibandingkan hanya menggunakan buku teks konvensional.<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup> Wahyuni, S, "Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Digital dan Konvensional", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol, 9, Nomor 1, 2024, hlm. 45-58.

<sup>34</sup> Arsyad, A, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2022).

<sup>35</sup> Hasan, M., dkk, *Media Pembelajaran*, (Tahta Media Group, 2021).

Kelebihan lainnya terletak pada kemampuan media ini dalam menyederhanakan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Dengan bantuan gambar yang berurutan, siswa kelas IV dapat dengan mudah menangkap pesan atau ide pokok dari suatu peristiwa tanpa harus berimajinasi terlalu jauh. Hal ini sangat membantu dalam meminimalisasi terjadinya salah pengertian (*misconception*) terhadap materi yang disampaikan.<sup>36</sup> Gambar yang bersifat representatif tersebut berfungsi sebagai jembatan kognitif yang memudahkan transisi siswa dari pemikiran visual ke pemikiran verbal-linguistik.

Dari sisi manfaat, *flash card* gambar berseri berperan signifikan dalam memperkaya kosakata (*vocabulary*) dan kemampuan berbahasa siswa. Saat mengamati setiap kartu, siswa secara tidak langsung distimulus untuk mencari kata kerja, kata benda, maupun keterangan yang sesuai dengan visual yang mereka lihat.<sup>37</sup> Manfaat ini berdampak langsung pada kepercayaan diri siswa dalam berbicara maupun menulis, karena mereka merasa memiliki bahan atau acuan yang jelas untuk dikembangkan menjadi sebuah kalimat yang bermakna.

Selain itu, media ini memberikan manfaat besar dalam melatih logika berpikir sistematis. Melalui rangkaian gambar yang kronologis, siswa dibiasakan untuk berpikir secara urut (awal, tengah, dan akhir), yang

---

<sup>36</sup> Pratiwi, E. T., & Pujiastuti, H, "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Media Flashcard", *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, Vol. 11, Nomor 2, 2021, hlm. 232-241.

<sup>37</sup> Syam, N., dkk., "Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia", *Journal on Education*, Vol. 5, Nomor 3, 2023, hlm. 10214-10222.

merupakan fondasi utama dalam menulis paragraf yang koheren.<sup>38</sup> Kemampuan menyusun alur cerita ini tidak hanya bermanfaat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia saja, tetapi juga pada kemampuan pemecahan masalah secara umum, di mana siswa diajak untuk melihat hubungan sebab-akibat dari setiap fragmen gambar yang disajikan.

Terakhir, manfaat *flash card* gambar berseri adalah menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan partisipatif (PAIKEM). Media ini memungkinkan adanya variasi metode pembelajaran, seperti permainan mengurutkan kartu atau kompetisi bercerita antar kelompok, yang dapat mengurangi kejenuhan siswa di kelas.<sup>39</sup> Dengan suasana yang menyenangkan, pesan pembelajaran dapat terserap lebih maksimal dan bertahan lebih lama dalam ingatan jangka panjang (*long-term memory*) siswa.

### c. Karakteristik *Flash Card* Gambar Berseri

Karakteristik utama dari *flash card* gambar berseri terletak pada perpaduan antara aspek visual yang ringkas dan struktur naratif yang kuat. Sebagai media kartu imbas, ia harus memiliki ukuran yang proporsional—biasanya berukuran 25 × 30 cm atau 20 × 25 cm untuk keseluruhan kelas (klasikal/depan kelas), 12 × 18 cm atau 10 × 15 cm untuk 4-6 siswa (kelompok kecil), dan 9 × 12 cm atau 6 × 9 cm untuk 1 siswa (individual). atau disesuaikan dengan jangkauan pandangan siswa di kelas agar pesan

---

<sup>38</sup> Ramadhani, S. P, *Inovasi Pembelajaran Literasi di Sekolah Dasar*, (Bandung: Alfabeta, 2024).

<sup>39</sup> Lestari, I. D, “Efektivitas Media Gambar Berseri terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 8, Nomor 2, 2021, hlm. 145-155.

visual dapat tertangkap dengan jelas oleh seluruh audiens. Kualitas visual ini mencakup penggunaan warna yang kontras dan garis yang tegas, sehingga objek utama dalam gambar menjadi pusat perhatian yang langsung merangsang saraf optik siswa.<sup>40</sup>

Secara substansial, karakteristik yang membedakan media ini dengan gambar lepas lainnya adalah adanya keterkaitan logis antar kartu. Setiap kartu dalam satu set gambar berseri membawa potongan informasi yang jika disatukan akan membentuk sebuah kesatuan ide atau cerita yang utuh. Karakteristik ini menuntut adanya konsistensi tokoh, latar, dan suasana pada setiap lembar kartu agar siswa tidak mengalami kebingungan dalam mengidentifikasi alur peristiwa yang sedang disajikan.<sup>41</sup>

Fleksibilitas dan kemudahan manipulasi juga menjadi ciri khas penting dari media ini. Tidak seperti media video yang berjalan linear, *flash card* gambar berseri dapat diacak, disusun ulang, atau bahkan dipresentasikan sebagian demi sebagian sesuai dengan kebutuhan stimulasi guru di kelas. Karakteristik ini memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang bersifat induktif, di mana siswa diminta untuk menganalisis detail kecil pada satu gambar sebelum menyimpulkan gambaran besar dari seluruh rangkaian cerita yang ada.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> Arsyad, A, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2022).

<sup>41</sup> Fitriani, N., & Nulhakim, L, "Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, Nomor 6, 2021, hlm. 5542-5550.

<sup>42</sup> Rohani, R., "Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Narasi", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 4, Nomor 2, 2020, hlm. 88-95.

Selain itu, karakteristik *Flash Card* gambar berseri yang baik harus memiliki tingkat kejelasan (*clarity*) yang tinggi dan tidak mengandung terlalu banyak distraksi visual. Fokus utama setiap kartu adalah pada aksi atau kejadian yang mendukung pembentukan kalimat. Hal ini bertujuan agar siswa dapat dengan mudah menemukan kata kunci (seperti kata kerja atau kata benda spesifik) yang nantinya akan dikembangkan menjadi kalimat utama dalam sebuah paragraf.<sup>43</sup> Efisiensi informasi visual ini menjadi kunci agar beban kognitif siswa tidak berlebih saat mencoba menerjemahkan gambar ke dalam bentuk tulisan.

Terakhir, media ini memiliki karakteristik interaktif yang menjembatani komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Karena sifatnya yang fisik dan dapat disentuh, kartu-kartu ini sering kali dirancang dengan bahan yang tahan lama atau berlapis laminasi agar dapat digunakan berulang kali dalam berbagai aktivitas kelompok.<sup>44</sup> Karakteristik ketahanan dan kemudahan operasional ini menjadikan *Flash Card* gambar berseri sebagai media yang sangat adaptif untuk digunakan dalam berbagai tahapan pembelajaran, mulai dari apersepsi, penyampaian materi inti, hingga tahap evaluasi atau *post-test*.

### 3. Collaborative Learning

#### a. Pengertian *Collaborative Learning*

---

<sup>43</sup> Sari, R. P., & Syarifuddin, S., "Pengaruh Media Gambar Berseri terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Pedagogik*, Vol. 11, Nomor 1, 2023, hlm. 12-24.

<sup>44</sup> Wahyuni, S., "Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Digital dan Konvensional", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9, Nomor 1, 2024, hlm. 45-58.

Collaborative learning atau pembelajaran kolaboratif merupakan sebuah filosofi personal dalam berinteraksi, bukan sekadar teknik instruksional di dalam kelas. Secara epistemologis, model ini berakar pada pandangan bahwa pengetahuan bersifat sosial dan dikonstruksi melalui interaksi antarmanusia. Dalam konteks ini, belajar didefinisikan sebagai proses di mana individu secara aktif bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mengeksplorasi pertanyaan penting atau menciptakan proyek yang bermakna. Tidak seperti belajar kelompok tradisional yang sering kali berakhir dengan pembagian tugas yang terfragmentasi, kolaborasi menuntut adanya integrasi ide dan pemikiran yang utuh dari seluruh anggota kelompok.<sup>45</sup>

Secara teoretis, pembelajaran kolaboratif didasarkan pada teori perkembangan kognitif Vygotsky mengenai *Zone of Proximal Development* (ZPD). ZPD menjelaskan jarak antara apa yang dapat dilakukan siswa secara mandiri dengan apa yang dapat mereka capai di bawah bimbingan atau kerja sama dengan teman sebaya yang lebih kompeten. Melalui kolaborasi, terjadi proses perancah (*scaffolding*) sosial di mana siswa saling membantu melampaui batas kemampuan individual mereka. Penekanan utama dari model ini adalah pada proses dialogis, di mana setiap argumen dan pemikiran diuji secara terbuka melalui diskusi kelompok.<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> Rahmawati, E, *Strategi Pembelajaran Kolaboratif untuk Generasi Alfa*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2025).

<sup>46</sup> Hidayat, A., & Nurhayati, S, *Inovasi Media Pembelajaran Berbasis AI dan Digital*, (Jakarta: Prenada Media, 2025).

Dalam praktik pendidikan modern, pembelajaran kolaboratif dianggap sebagai strategi kunci untuk mentransformasi ruang kelas menjadi komunitas praktis. Pembelajaran tidak lagi bersifat kompetitif secara individualistik, melainkan bersifat kooperatif dan saling mendukung. Hal ini menciptakan pergeseran peran guru dari pemegang otoritas pengetahuan menjadi fasilitator yang merancang lingkungan belajar. Di sini, keberhasilan kolektif menjadi metrik utama, di mana tujuan akhir bukan hanya penguasaan materi oleh satu individu, melainkan pemahaman mendalam yang dicapai bersama melalui konsensus dan kerja keras tim.<sup>47</sup>

#### b. Karakteristik Pembelajaran Kolaboratif

Karakteristik fundamental dari *collaborative learning* adalah adanya ketergantungan positif (*positive interdependence*) yang terstruktur secara kuat. Hal ini berarti bahwa anggota kelompok harus menyadari bahwa mereka tidak akan berhasil kecuali semua anggota kelompok juga berhasil. Karakteristik ini dibangun melalui pembagian tugas yang saling berkaitan, di mana setiap siswa memegang peranan atau informasi unik yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek kelompok secara utuh, sehingga kerja sama menjadi sebuah kebutuhan, bukan sekadar pilihan.<sup>48</sup>

Karakteristik selanjutnya adalah pengembangan keterampilan sosial dan interpersonal secara simultan dengan penguasaan materi akademik. Siswa tidak secara otomatis tahu bagaimana cara bekerja sama; oleh karena

---

<sup>47</sup> Pratiwi, D., dkk, *Psikologi Kognitif dan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2026).

<sup>48</sup> Saputra, M. R, *Desain Pesan Visual dalam Media Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2024).

itu, pembelajaran kolaboratif menyisipkan proses belajar kepemimpinan, teknik komunikasi yang efektif, serta cara menangani perbedaan pendapat secara sehat. Interaksi yang terjadi harus bersifat promotif, di mana setiap anggota saling memberikan penguatan, pujian, dan bantuan teknis satu sama lain untuk memastikan bahwa atmosfer kelompok tetap mendukung pertumbuhan intelektual.<sup>49</sup>

Aspek akuntabilitas individu menjadi karakteristik penyeimbang agar proses kolaborasi tetap objektif dan adil. Meskipun hasil akhirnya adalah produk kelompok, guru tetap melakukan penilaian terhadap kontribusi masing-masing siswa untuk memastikan setiap orang terlibat secara substansial. Karakteristik ini didukung dengan adanya sesi refleksi kelompok di akhir pembelajaran, di mana siswa mengevaluasi seberapa efektif mereka bekerja sama dan menentukan langkah-langkah perbaikan untuk sesi kolaborasi berikutnya.<sup>50</sup>

c. Langkah-Langkah Pembelajaran *Collaborative Learning*

Pembelajaran kolaboratif (*Collaborative Learning*) bukan sekadar aktivitas berkelompok secara fisik, melainkan sebuah struktur instruksional yang dirancang untuk membangun kognisi kolektif dan tanggung jawab sosial. Implementasi model ini memerlukan tahapan yang sistematis untuk memastikan terjadinya transformasi pengetahuan antar individu.

---

<sup>49</sup> Wijaya, K., & Pratama, R, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Surabaya: Cendekia Media, 2024).

<sup>50</sup> Lestari, W, "Metakognisi dalam Belajar Kelompok", *Jurnal Pendidikan Modern*, Vol. 12, Nomor 1, 2025, hlm. 14-25.

Berdasarkan sintesis literatur mutakhir, berikut adalah langkah-langkah detail dalam melaksanakan pembelajaran kolaboratif:

### 1) Fase Pra-Instruksional: Perancangan Struktur Tugas

Pada tahap awal, pendidik harus merancang tugas yang memiliki karakteristik complex task, yakni tugas yang tidak dapat diselesaikan secara individual dan memerlukan distribusi kognitif antar anggota kelompok. Guru menentukan tujuan pembelajaran secara spesifik, menyiapkan instrumen penilaian (rubrik), serta menentukan platform atau media yang mendukung interaksi, baik secara luring maupun daring.<sup>51</sup>

### 2) Pembentukan Kelompok Heterogen (Strategic Grouping)

Kelompok disusun secara sengaja oleh guru dengan prinsip heterogenitas. Perbedaan tingkat kognitif, gaya belajar, dan latar belakang sosial dalam satu kelompok bertujuan untuk menciptakan Zone of Proximal Development (ZPD), di mana siswa yang lebih mahir dapat membimbing rekannya, sementara siswa yang dibimbing mendapatkan perspektif baru.<sup>52</sup> Kelompok kecil berjumlah 3 hingga 5 orang dianggap paling efektif untuk meminimalkan fenomena social loafing (kemalasan sosial).<sup>53</sup>

### 3) Internalisasi Peran dan Interdependensi Positif

---

<sup>51</sup> Claire Howell Major, Elizabeth F. Barkley, dan K. Patricia Cross, *Collaborative Learning Techniques: A Handbook for College Faculty*, Edisi ke-2 (San Francisco: Jossey-Bass, 2024), hlm. 112.

<sup>52</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2022), hlm. 184.

<sup>53</sup> Zambrano R., dkk., "Impact of Group Experience and Information Distribution on Collaborative Learning," *Instructional Science*, Vol. 47, No. 5 (2019), hlm. 531-550.

Setiap anggota kelompok diberikan peran fungsional yang berbeda (seperti fasilitator, checker, elaborator, atau recorder). Pemberian peran ini bertujuan untuk membangun interdependensi positif, di mana keberhasilan kolektif hanya dapat dicapai jika setiap individu menjalankan fungsinya dengan baik.<sup>54</sup> Guru juga harus memastikan adanya akuntabilitas individual sehingga setiap siswa merasa bertanggung jawab atas bagian tugasnya.

#### 4) Fase Interaksi dan Konstruksi Pengetahuan (Co-Construction)

Pada fase ini, siswa terlibat dalam diskusi mendalam untuk menegosiasikan makna dan memecahkan masalah. Terjadi proses dialogis di mana argumen diuji dan dikonstruksi ulang secara bersama-sama.<sup>55</sup> Pendidik berfungsi sebagai fasilitator atau perancah (*scaffolding*) yang memantau dinamika kelompok, memberikan intervensi minimal saat terjadi kebuntuan, dan mendorong terjadinya proses berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*).

#### 5) Representasi dan Validasi Temuan

Kelompok menyusun sintesis dari hasil diskusi mereka ke dalam sebuah produk atau presentasi. Proses ini memaksa siswa untuk mengorganisasikan pemahaman mereka secara koheren. Selanjutnya, hasil tersebut dipaparkan di depan kelas untuk divalidasi oleh rekan sejawat (*peer-validation*) melalui sesi tanya jawab yang kritis.<sup>56</sup>

---

<sup>54</sup> David W. Johnson dan Roger T. Johnson, "The Evolution of Cooperative Learning for the 21st Century," *Journal of Education and Practice*, Vol. 12, No. 1, 2021, hlm. 22.

<sup>55</sup> Siti Munfiatik, "Collaborative Learning sebagai Model Inovasi Pendidikan dalam Pembelajaran," *SINOVA: Jurnal Ilmu Pendidikan & Sosial*, Vol. 9, No. 1 (2023), hlm. 95.

<sup>56</sup> Kurniasih, I. dan Sani, B., *Model-Model Pembelajaran Modern: Silabus, RPP, dan Instrumen Penilaian* (Jakarta: Kata Pena, 2021), hlm. 78.

#### 6) Evaluasi Kolektif dan Refleksi Metakognitif

Tahap akhir adalah melakukan evaluasi yang mencakup dua aspek: evaluasi terhadap hasil kerja (produk) dan evaluasi terhadap proses kerja sama (proses). Siswa melakukan refleksi metakognitif mengenai bagaimana mereka berinteraksi, bagaimana konflik diselesaikan, dan sejauh mana kontribusi setiap anggota membantu pencapaian tujuan kelompok.<sup>57</sup> Refleksi ini penting untuk meningkatkan kualitas kolaborasi pada siklus pembelajaran berikutnya.

#### d. Manfaat *Collaborative Learning* dalam Pendidikan

Penerapan *collaborative learning* memberikan manfaat signifikan dalam mentransformasi kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*). Melalui interaksi kelompok, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dipaksa untuk melakukan analisis, sintesis, dan evaluasi terhadap gagasan rekan sejawatnya. Proses dialektika ini memperdalam struktur pemahaman konseptual karena siswa harus mampu menjelaskan kembali materi dalam bahasa yang mudah dipahami oleh teman sebayanya (*peer teaching*). Retensi informasi cenderung meningkat drastis ketika siswa terlibat dalam diskusi aktif dibandingkan dengan metode ceramah konvensional, sehingga penguasaan materi menjadi lebih substansial dan bertahan lama dalam memori jangka Panjang.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Van Dorresteijn, dkk., "Collaborative Online Learning in Higher Education: Quality of Digital Interaction," *Frontiers in Education*, Vol. 9 (2024), hlm. 14.

<sup>58</sup> Hardianto, D, *Media Pembelajaran Digital*, (Yogyakarta: UNY Press, 2022).

Ditinjau dari aspek afektif dan psikologis, pembelajaran kolaboratif bermanfaat dalam membangun efikasi diri dan lingkungan belajar yang rendah tekanan (*low anxiety*). Dukungan sosial dari anggota kelompok memberikan rasa aman bagi siswa untuk berani mengemukakan pendapat tanpa rasa takut akan penghakiman atau kesalahan secara individu. Hal ini secara langsung meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran. Rasa tanggung jawab kolektif yang terbangun di dalam tim juga mendorong siswa untuk lebih disiplin dan antusias, karena mereka menyadari bahwa kontribusi setiap individu sangat menentukan keberhasilan kelompok. Pengalaman belajar yang positif ini pada gilirannya dapat meningkatkan kesejahteraan mental siswa di sekolah.<sup>59</sup>

Secara sosial dan praktis, manfaat utama dari model ini adalah persiapan siswa menuju dunia kerja masa depan yang menuntut kolaborasi lintas disiplin. Melalui interaksi yang beragam, siswa belajar untuk bersikap inklusif, toleran terhadap perbedaan, dan memiliki empati sosial yang tinggi. Mereka dilatih untuk mengelola konflik secara konstruktif, mengambil keputusan secara demokratis, dan memimpin tim dalam mencapai target bersama.<sup>60</sup> Keterampilan interpersonal ini merupakan modal sosial berharga yang tidak dapat diperoleh melalui pembelajaran individual. Dengan demikian, pembelajaran kolaboratif bukan sekadar

---

<sup>59</sup> Lestari, W, "Metakognisi dalam Belajar Kelompok", *Jurnal Pendidikan Modern*, Vol. 12, Nomor 1, 2025, hlm. 14-25.

<sup>60</sup> Rahmawati, E, *Strategi Pembelajaran Kolaboratif untuk Generasi Alfa*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2025).

strategi akademis, melainkan sarana pembentukan karakter warga global yang cakap bekerja sama di tengah keberagaman masyarakat modern.<sup>61</sup>

#### 4. Kemampuan Menulis Paragraf

Kemampuan menulis paragraf adalah kompetensi kognitif dan psikomotorik peserta didik dalam menyusun rangkaian kalimat yang koheren dan kohesif untuk mengekspresikan gagasan utama secara terstruktur. Secara operasional, kemampuan ini diwujudkan melalui penguasaan elemen-elemen penulisan yang mencakup ketepatan penggunaan ejaan (PUEBI), pemilihan diksi yang variatif, serta kemampuan menghubungkan kalimat penjelas dengan kalimat utama sehingga membentuk kesatuan ide yang logis. Indikator keberhasilan dalam keterampilan ini diukur melalui instrumen penilaian produk tulisan yang menilai aspek isi, organisasi gagasan, mekanik penulisan, dan kemampuan siswa dalam mengubah stimulus visual—seperti urutan gambar—menjadi narasi tertulis yang sistematis.<sup>62</sup>

##### a. Hakikat Kemampuan Menulis di Sekolah Dasar

Keterampilan menulis adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis) yang bersifat produktif. Menulis bukanlah sekadar aktivitas mekanis menyalin huruf, melainkan sebuah proses kognitif yang kompleks untuk menuangkan gagasan, pikiran, ide, dan perasaan ke dalam bentuk bahasa tulis yang logis,

---

<sup>61</sup> Wijaya, K., & Pratama, R, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Surabaya: Cendekia Media, 2024).

<sup>62</sup> Dalman, *Keterampilan Menulis*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2021), hlm. 92-95.

sistematis, dan dapat dipahami oleh pembaca.<sup>63</sup> Menulis melibatkan berbagai aspek, mulai dari kemampuan menemukan ide (inventarisasi), mengorganisasikannya (struktur), memilih kosa kata (diksi), hingga menggunakan kaidah kebahasaan (ejaan dan tanda baca) dengan tepat.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif dan ekspresif. Keterampilan ini dianggap sebagai yang paling kompleks dibandingkan dengan menyimak, berbicara, dan membaca. Hal ini dikarenakan menulis menuntut siswa untuk menguasai berbagai elemen sekaligus, mulai dari penguasaan grafologi (tanda baca dan ejaan), struktur bahasa, hingga pemilihan diksi yang tepat untuk menyampaikan maksud tertentu.<sup>64</sup>

Pada jenjang sekolah dasar, menulis berfungsi sebagai alat komunikasi tidak langsung yang sangat krusial bagi perkembangan akademik siswa. Melalui tulisan, siswa belajar mengorganisasikan pikiran secara logis dan sistematis. Proses ini melibatkan aktivitas mental yang tinggi, di mana siswa harus mampu mengubah ide abstrak di dalam kepala menjadi simbol-simbol tertulis yang dapat dipahami oleh orang lain.<sup>65</sup>

Khusus bagi siswa kelas IV, keterampilan menulis mulai bergeser dari sekadar kemampuan teknis (menulis halus atau menyalin) menuju kemampuan mekanis yang lebih bermakna. Pada tahap ini, siswa diharapkan sudah mampu merangkai kalimat menjadi satu kesatuan paragraf yang utuh.

---

<sup>63</sup> Kundharu Saddhono, *Keterampilan Menulis*, (Bandung: Karya Putra Darwati, 2023), hlm. 22.

<sup>64</sup> Tarigan, H. G, *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2021), hlm. 18.

<sup>65</sup> Dalman, *Keterampilan Menulis*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm. 5.

Kemampuan ini menjadi fondasi penting bagi siswa untuk menguasai berbagai jenis teks yang lebih rumit di jenjang kelas berikutnya.<sup>66</sup>

#### b. Pengertian dan Struktur Paragraf Narasi

Paragraf adalah inti dari sebuah tulisan. Paragraf didefinisikan sebagai satuan bahasa tulis yang terdiri dari beberapa kalimat yang saling terkait, tersusun secara sistematis dan logis, serta membentuk satu kesatuan ide pokok (gagasan utama).<sup>67</sup> Sebuah paragraf yang baik harus memenuhi dua syarat utama: Kesatuan (Unity): Seluruh kalimat dalam paragraf tersebut (kalimat utama dan kalimat penjelas) harus fokus membahas satu ide pokok yang sama. Tidak boleh ada kalimat yang menyimpang dari gagasan utama tersebut. Dan kepaduan (Coherence): Harus ada keterkaitan yang logis dan mulus antar kalimat. Kepaduan ini dapat dibangun melalui penggunaan kata hubung (konjungsi), kata ganti (pronomina), atau pengulangan kata kunci.

Paragraf narasi adalah suatu bentuk tulisan yang menceritakan suatu peristiwa atau kejadian berdasarkan urutan waktu. Secara sederhana, narasi merupakan sebuah "cerita". Dalam narasi, terdapat peristiwa yang terjadi dalam suatu kesatuan waktu, di mana peristiwa tersebut dialami oleh tokoh yang menghadapi suatu konflik atau hambatan.<sup>68</sup> Narasi tidak hanya

---

<sup>66</sup> Mulyati, dkk, *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2022), hlm. 4-12.

<sup>67</sup> Fitri, A.N., dkk, "Analisis Keterampilan Menyusun Paragraf dalam Menulis Cerita Pengalaman pada Siswa Kelas V", *Jurnal Pendas*, 2024, hlm. 78.

<sup>68</sup> Keraf, G, *Argumentasi dan Narasi*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2017), hlm. 137.

bertujuan untuk memberikan informasi, tetapi juga untuk memberikan pengalaman estetis atau hiburan kepada pembacanya.

Secara teoretis, narasi dibedakan menjadi dua jenis utama, yaitu narasi ekspositoris dan narasi sugestif. Narasi ekspositoris lebih menekankan pada penyampaian informasi secara tepat tentang suatu peristiwa nyata agar pembaca mendapatkan pengetahuan yang luas. Sementara itu, narasi sugestif (sering disebut narasi imajinatif) lebih menonjolkan aspek khayalan atau rekaan dengan tujuan memengaruhi perasaan atau memberikan kesan tertentu kepada pembaca.<sup>69</sup>

Struktur paragraf narasi umumnya terdiri dari tiga bagian utama: awal (orientasi), tengah (komplikasi), dan akhir (resolusi). Pada bagian awal, penulis memperkenalkan tokoh dan latar cerita. Bagian tengah berisi tentang munculnya permasalahan hingga mencapai puncak konflik (klimaks). Terakhir, bagian akhir berisi penyelesaian dari masalah tersebut, baik berakhir bahagia maupun sedih.<sup>70</sup>

#### c. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV dalam Menulis Narasi

Untuk peserta didik Kelas IV, salah satu fokus utama keterampilan menulis adalah menyusun paragraf narasi. Paragraf narasi adalah jenis paragraf yang bertujuan menceritakan suatu peristiwa atau kejadian secara kronologis (berdasarkan urutan waktu). Buku cerita gambar berseri sangat

---

<sup>69</sup> Semi, M. A, *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*, (Bandung: Mugni Sejahtera, 2018), hlm. 45.

<sup>70</sup> Nurgiyantoro, B, *Teori Pengkajian Fiksi*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2019), hlm. 210.

cocok untuk jenis paragraf ini karena media tersebut secara visual sudah menyajikan urutan waktu (kronologi) dari sebuah peristiwa.

Siswa kelas IV berada pada rentang usia 9 hingga 10 tahun, yang menurut teori Piaget masuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak mulai bisa berpikir logis mengenai peristiwa-peristiwa yang nyata. Dalam konteks menulis, mereka sudah mampu menceritakan kembali pengalaman pribadi mereka secara runtut, namun seringkali masih membutuhkan bantuan stimulus visual atau pertanyaan pemandu untuk mengembangkan ide ceritanya.<sup>71</sup>

Karakteristik tulisan siswa di kelas ini biasanya ditandai dengan penggunaan kalimat tunggal yang mendominasi. Mereka mulai mengeksplorasi penggunaan kata penghubung waktu seperti "kemudian", "setelah itu", dan "lalu" untuk menghubungkan antarperistiwa dalam narasi mereka. Meskipun demikian, konsistensi dalam penggunaan tanda baca seperti titik dan huruf kapital masih menjadi tantangan yang sering ditemui oleh guru.<sup>72</sup>

Selain itu, minat siswa kelas IV terhadap cerita imajinatif sangat tinggi. Mereka sangat gemar menulis tentang hal-hal yang berkaitan dengan hobi, petualangan, atau cerita fiksi yang mereka tonton. Oleh karena itu, kemampuan menulis narasi pada tahap ini sangat dipengaruhi oleh kekayaan

---

<sup>71</sup> Santoso, A, "Psikologi Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 11, Nomor 2, 2020, hlm. 195.

<sup>72</sup> Kemendikbudristek, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2024.

literasi yang mereka terima dari lingkungan sekitar dan bagaimana guru merangsang kreativitas mereka di dalam kelas<sup>73</sup>

Kesulitan yang umum dihadapi siswa kelas IV dalam menulis paragraf adalah: (1) Sulit menemukan ide untuk memulai tulisan; (2) Tulisan tidak runtut, melompat-lompat; (3) Kalimat-kalimat dalam paragraf tidak saling berhubungan (tidak padu).<sup>74</sup> Pengembangan buku cerita gambar berseri dirancang untuk mengatasi ketiga masalah ini secara langsung.

### G. Sistematika Pembahasan

Pada Bab I dalam penelitian ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan dan penelitian, manfaat pengembangan dan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, dan sistematika pembahasan.

Bab II dalam penelitian ini berisi tentang metode penelitian pengembangan yang akan dilakukan penulis. Dalam bab ini penulis akan menjelaskan tentang jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, subjek penelitian, jenis data, teknik dan instrumen data, dan teknik analisis data

Bab III dalam penelitian ini berisi tentang pembahasan mengenai permasalahan penelitian. Bab ini memuat tentang hasil dan pembahasan penelitian yang membahas desain pengembangan media *flash card* gambar berseri berbasis *collaborative learning* untuk meningkatkan

---

<sup>73</sup> Resmini, N, *Model Pembelajaran Literasi di Sekolah Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021), hlm. 82.

<sup>74</sup> Suryani, N., dkk, "Analisis Hakikat Keterampilan Menulis Lanjutan Pada Kelas Tinggi," *Jurnal Yudistira*, Vol. 2, Nomor. 3, Juli 2024, hlm. 112.

kemampuan menulis paragraf, kualitas pengembangan media *flash card* gambar berseri berbasis *collaborative learning* untuk meningkatkan kemampuan menulis paragraf, dan keefektifan media *flash card* gambar berseri berbasis *collaborative learning* untuk meningkatkan kemampuan menulis paragraf.

Bab IV dalam penelitian ini adalah kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan, dan juga saran untuk penelitian selanjutnya.



## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan secara keseluruhan terhadap media pembelajaran flash card gambar berseri berbasis collaborative learning, maka dapat disimpulkan beberapa kesimpulan berikut:

1. Desain Pengembangan media pembelajaran flash card gambar berseri berbasis collaborative learning ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan. Pertama, *analysis* dengan terkumpulnya data wawancara maka dapat disimpulkan bahwa masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam menulis karena susah dalam menemukan ide pokok dan belum mengetahui tentang kaidah dalam menulis. Kedua *design*, penulis mengembangkan produk berupa media pembelajaran flash card gambar berseri berbasis collaborative learning untuk memudahkan peserta didik dalam menemukan ide pokok dan mengembangkan tulisan paragrafnya. Ketiga *development*, dimana penulis melakukan validasi kepada ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi, serta menguji cobakan produk. Keempat *implantation*, yaitu tahap implementasi dalam penggunaan produk yang dikembangkan, terdiri dari empat pertemuan dengan keterangan pertemuan pertama pre-test, pertemuan kedua perlakuan pertama, pertemuan ketiga perlakuan kedua, dan pertemuan keempat post-test. Dan kelima *evaluation*, tahap dimana hasil dari produk yang

dikembangkan disimpulkan hasilnya sesuai dengan data yang sudah didapatkan.

2. Kualitas pengembangan media pembelajaran *flash card* gambar berseri berbasis *collaborative learning* ini diujikan kepada para ahli, ahli materi mendapatkan skor 96%, ahli media mendapatkan skor 96%, ahli praktisi mendapatkan skor 95%, dan uji coba produk mendapatkan skor 87.9%.
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah *flash card* gambar berseri berbasis *collaborative learning*, karna sesuai dengan keadaan peserta didik yang sulit untuk menemukan ide pokok dan dengan adanya kerja sama sehingga memudahkan peserta didik untuk menemukan ide pokok dan dapat membantu pengembangan menulis paragraf peserta didik.
4. Keefektifian media pembelajaran *flash card* gambar berseri berbasis *collaborative learning* untuk meningkatkan kemampuan menulis paragraf peserta didik dapat dilihat dari rata-rata nilai *pre-test* peserta didik 76.57 dan rata-rata nilai *post-test* peserta didik 88.57. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai peserta didik. Adapun hasil dari uji *n-gain* menunjukkan hasil 54% dan dapat dikategorikan sebagai sedang, sehingga hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flash card* gambar berseri berbasis *collaborative learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis paragraf peserta didik.

## B. Saran

Produk media pembelajaran *flash card* berbasis *collaborative learning* yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran di kelas IV SD/MI. Dengan beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *flash card* gambar berseri berbasis *collaborative learning* sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *flash card* gambar berseri berbasis *collaborative learning* telah dikembangkan dan telah terbukti efektif penggunaannya dalam pembelajaran sehingga pemanfaatannya perlu ditunjang dengan fasilitas yang lebih memandai.
2. Bagi sekolah dan peneliti selanjutnya, media ini dapat dikembangkan dengan adanya fasilitas canva yang premium, bisa dikembangkan menjadi *flash card* gambar berseri digital jika fasilitas memandai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2022.
- Asyhar, R. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2020.
- Claire Howell Major, Elizabeth F. Barkley, dan K. Patricia Cross, *Collaborative Learning Techniques: A Handbook for College Faculty*, Edisi ke-2. San Francisco: Jossey-Bass, 2024.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- Dalman. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2021.
- David W. Johnson dan Roger T. Johnson, "The Evolution of Cooperative Learning for the 21st Century," *Journal of Education and Practice*, Vol. 12, No. 1, 2021.
- Fitri, A. N., & Winata, A. "Analisis Keterampilan Menyusun Paragraf dalam Menulis Cerita Pengalaman pada Siswa Kelas V". *Jurnal Pendas*, 2024.
- Fitriani, N., & Nulhakim, L. "Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 6, 2021.
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara, 2022.
- Hardianto, D. *Media Pembelajaran Digital*. Yogyakarta: UNY Press, 2022.
- Hasan, M., dkk. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.

- Hasanah, U. "Pengaruh Media Visual Flashcard terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, Vol. 7, No. 1, 2020.
- Hidayat, A., & Nurhayati, S. *Inovasi Media Pembelajaran Berbasis AI dan Digital*. Jakarta: Prenada Media, 2025.
- Kawete, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Manusia Berbasis Augmented Reality". *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 2022.
- Kemendikbudristek. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2024.
- Keraf, G. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2017.
- Kurniasih, I. dan Sani, B., *Model-Model Pembelajaran Modern: Silabus, RPP, dan Instrumen Penilaian*, Jakarta: Kata Pena, 2021.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. *Pengembangan Media Pembelajaran: Concept & Aplikasi pada Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Lestari, I. D. "Efektivitas Media Gambar Berseri terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 8, No. 2, 2021.
- Lestari, W. "Metakognisi dalam Belajar Kelompok". *Jurnal Pendidikan Modern*, Vol. 12, No. 1, 2025.
- Marcella, Azmalia Anastasya, Setiyawan, Agung, "Metode Picture to Picture Berbasis Media Canva untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab/ Canva-Based Picture-toPicture Method to I prove Students' Memory in Arabic Language Learning", *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 7, No. 1, 2026.

- Mulyati, dkk. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2022.
- Munir. *Multimedia & Jejaring Sosial: Atribut Digital dalam Pendidikan Masa Depan*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Nisa, I. K., Arbarini, M., Subali, B., & Widiarti, N. "Studi Literatur: Tren Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Jenjang Sekolah Dasar Tahun 2020-2025". *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 14, No. 3, 2025.
- Nurgiyantoro, B. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE, 2019.
- Nurgiyantoro, B. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2019.
- Permana, B. S., et al. "Analisis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi". *JMIA*, Vol. 2, No. 1, 2025.
- Pratama, A. Y., & Darmuki, A. "Penerapan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 11, No. 2, 2022.
- Pratama, R. A. "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Literasi di Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 7, No. 1, 2023.
- Pratiwi, D., dkk. *Psikologi Kognitif dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2026.

- Pratiwi, E. T., & Pujiastuti, H. "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Media Flashcard". *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, Vol. 11, No. 2, 2020.
- Pribadi, B. A. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat, 2020.
- Rahmawati, E. *Strategi Pembelajaran Kolaboratif untuk Generasi Alfa*. Jakarta: Bumi Aksara, 2025.
- Ramadhani, S. P. *Inovasi Pembelajaran Literasi di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta, 2024.
- Resmini, N. *Model Pembelajaran Literasi di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021.
- Rohani, R. "Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Narasi". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 4, No. 2, 2020.
- Rohman, S. N., & Mindaudah, M. "Pengembangan Media Buku Bergambar Bertema Pengalaman Menarik dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerpen". *Journal of Education Research*, Vol. 5, No. 2, 2024.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Sabilillah, A. E., Asrin, A., Zain, M. I., & Husniati, H. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN Gugus 2 Pekat". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 10, No. 1, 2025.
- Saddhono, K. *Keterampilan Menulis*. Bandung: Karya Putra Darwati, 2023.

- Santoso, A. "Problematika Menulis Narasi pada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 11, No. 2, 2020.
- Santoso, A. "Psikologi Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 11, No. 2, 2020.
- Saputra, M. R. *Desain Pesan Visual dalam Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2024.
- Sari, M. P. "Peningkatan Kemampuan Keaksaraan dan Berpikir Simbolik Melalui Media Flash Card Anak Usia 5–6 Tahun". *Tesis*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2022.
- Sari, R. P. *Media Pembelajaran Inovatif di Era Digital untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2023.
- Sari, R. P., & Syarifuddin, S. "Pengaruh Media Gambar Berseri terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Pedagogik*, Vol. 11, No. 1, 2023.
- Semi, M. A. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Mugni Sejahtera, 2018.
- Simamora, F. L. "Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis Virtual Reality untuk Anak Usia Dini". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2022.
- Siti Munfiatik, "Collaborative Learning sebagai Model Inovasi Pendidikan dalam Pembelajaran," *SINOVA: Jurnal Ilmu Pendidikan & Sosial*, Vol. 9, No. 1, 2023.

- Sudiraharja, D. "Pengembangan Media Flash Card bagi Peserta Didik Disleksia untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an di SMP Negeri Satu Satap Bungbulang Garut". *Tesis*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2018.
- Suharsimi, A. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Suryani, N., & Hartati, T. "Analisis Hakikat Keterampilan Menulis Lanjutan Pada Kelas Tinggi". *Jurnal Yudistira*, Vol. 2, No. 3, 2024.
- Suryani, N., dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2024.
- Syam, N., dkk. "Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia". *Journal on Education*, Vol. 5, No. 3, 2023.
- Tarigan, H. G. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, 2021.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. K. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis R&D*. Singaraja: Undiksha Press, 2021.
- Ukhtiani, M. R. "Pengembangan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini". *Tesis*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2024.
- Ulfadillah. "Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Bambu untuk Mengenalkan Huruf dan Angka pada Anak Usia Dini". *Tesis*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2024.

- Uzza, H. U. U. "Pengembangan Multimedia Flash Card Audio pada Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta". *Tesis*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2023.
- Van Dorresteijn, dkk., "Collaborative Online Learning in Higher Education: Quality of Digital Interaction," *Frontiers in Education*, Vol. 9, 2024.
- Wahyuni, S. "Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Digital dan Konvensional". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 1, 2024.
- Wahyuni, S. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Merdeka Belajar*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Wijaya, K., & Pratama, R. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Cendekia Media, 2024.
- Yaumi, M. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2021.
- Zambrano R., dkk., "Impact of Group Experience and Information Distribution on Collaborative Learning," *Instructional Science*, Vol. 47, No. 5, 2019.
- Zulkifli, M., dkk. "Tantangan Implementasi Literasi Menulis di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 4, 2021.