



Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Puzzle Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi

Rahmiah^{1*}, Ni Made Novi Suryanti², Nursaptini³, Sukardi⁴, Sri Hartati⁵

^{1,2,3,4} Prodi pendidikan sosiologi, Jurusan PIPS, FKIP, Universitas Mataram, NTB, 83125, Indonesia

⁵ SMAN Negeri 4 Kota Bima, Bima, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i4.7192>

Received: 7 September 2024

Revised: 30 Oktober 2024

Accepted: 06 November 2024

Abstract: This study analyses how effective the use of picture and picture learning method combined with puzzle media is in improving active participation and learning outcomes of students in class X-2 at SMAN 4 Kota Bima in sociology subject. The method applied was classroom action research implemented in two cycles, each consisting of four steps: planning, implementation, observation, and documentation. Each cycle involved two meetings. In the first meeting, the teacher delivered the material and divided students into groups to arrange the puzzle into a complete picture and sort it. In the second meeting, students presented the results of group work and discussed the logical sequence of the pictures. In this study, the instruments used included observation sheets to assess teacher performance, student observation sheets to evaluate participation, tests to measure learning achievement, and documentation. The success of this study was indicated by several factors: (1) the application of the picture and picture method with puzzle media achieved a 100% success rate, (2) student participation in sociology lessons showed an increase, with 75% of students in the good category (B), and (3) student learning outcomes in sociology progressed, where 75% of students achieved a minimum score (KKTP) of 76. In cycle I, the application of this learning model showed 82% success, which increased to 100% in cycle II. In addition, student participation increased from 61% in cycle I to 94% in cycle II. Students' learning outcomes also showed improvement, from 61% in cycle I to 86% in cycle II, with completeness reaching the standard score (KKTP) of 76. Therefore, the use of picture and picture learning model with puzzle media proved effective in increasing students' participation and learning achievement in sociology lessons.

Keywords: Activeness, Learning Outcomes, Picture and Picture, Puzzle Media.

Abstrak: Studi ini menganalisis seberapa efektif penggunaan metode pembelajaran picture and picture yang dipadukan dengan media puzzle dalam meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa kelas X-2 di SMAN 4 Kota Bima pada mata pelajaran sosiologi. Metode yang diterapkan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat langkah: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan dokumentasi. Setiap siklus melibatkan dua pertemuan. Dalam pertemuan pertama, guru menyampaikan materi dan membagi siswa menjadi kelompok-kelompok untuk menyusun puzzle hingga menjadi gambar yang utuh serta mengurutkannya. Di pertemuan kedua, siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok dan mendiskusikan urutan gambar dengan logis. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi untuk menilai kinerja guru, lembar observasi siswa untuk mengevaluasi partisipasi, tes

untuk mengukur pencapaian belajar, dan dokumentasi. Keberhasilan penelitian ini diindikasikan oleh beberapa faktor: (1) penerapan metode picture and picture dengan media puzzle mencapai tingkat keberhasilan 100%, (2) partisipasi siswa dalam pelajaran sosiologi menunjukkan peningkatan, dengan 75% siswa masuk dalam kategori baik (B), dan (3) hasil belajar siswa di bidang sosiologi mengalami kemajuan, di mana 75% siswa mencapai nilai minimal (KKTP) sebesar 76. Pada siklus I, penerapan model pembelajaran ini menunjukkan keberhasilan 82%, yang meningkat menjadi 100% di siklus II. Selain itu, partisipasi siswa meningkat dari 61% di siklus I menjadi 94% di siklus II. Hasil belajar siswa juga menunjukkan perbaikan, dari 61% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II, dengan ketuntasan mencapai nilai standar (KKTP) sebesar 76. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran picture and picture dengan media puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pencapaian belajar siswa dalam pelajaran sosiologi.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Keaktifan, Media Puzzle, Picture and Picture.

Pendahuluan

Pentingnya Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) dalam bidang pendidikan yaitu agar siswa mengetahui tentang perkembangan teknologi informasi dari masa ke masa dan mengetahui kegunaannya serta dapat mengetahui cara mengaplikasikannya (Julkiyati, et al., 2021). TIK memiliki peranan dalam pendidikan yaitu sebagai keterampilan (skill), infrastruktur pendidikan, sumber bahan ajar, alat bantu dalam fasilitas pendidikan, pendukung manajemen pendidikan, dan sebagai system pendukung keputusan (Muntari, et al., 2023).

Sosiologi ialah pembelajaran yang diajarkan pada jenjang SMA kemudian pelajaran tersebut akan dikembangkan di ilmu sosial atau program IPS untuk siswa yang melanjutkan di perkuliahan, (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Pada pembelajaran sosiologi siswa diharapkan mendapatkan hasil yang baik, akan tetapi pada kenyataannya hasil belajar siswa masih kurang dengan harapan yang ingin dicapai (Rosyida, et al., 2018). Baik dan tidaknya hasil belajar siswa yaitu berdasarkan kktip sebagai indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran (Ramdani, Witono & Sukardi, 2018).

Banyak sekolah mengalami kesulitan dalam meningkatkan partisipasi dan pencapaian belajar siswa, termasuk di SMAN 4 Kota Bima, khususnya di kelas X-2. Tantangan yang dihadapi disebabkan oleh kurangnya minat dan komitmen siswa dalam mengikuti proses belajar. Observasi awal menunjukkan bahwa dari 41 siswa di kelas X-2, sekitar 18% tidak mencatat materi pelajaran, 30% kurang aktif dalam berinteraksi selama sesi tanya jawab dan diskusi, serta 4% sering tidak hadir pada pelajaran sosiologi. Situasi ini berkontribusi terhadap rendahnya prestasi akademik siswa, di mana hanya 44% yang berhasil meraih nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan 38% gagal dalam ujian tengah semester. Untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di kelas X-2 di SMAN 4 Kota Bima, berbagai

metode pembelajaran telah diterapkan, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang memanfaatkan gambar dan ilustrasi.

Menurut Hidayat (2017) model pembelajaran Picture and Picture adalah metode pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan gambar untuk menarik minat siswa selama kegiatan belajar, sehingga membantu mereka lebih mudah mengemukakan pendapat. Walaupun model ini memiliki sejumlah kelemahan, seperti memerlukan waktu yang panjang, hanya melibatkan siswa-siswa yang berprestasi tinggi secara aktif, serta seringnya suasana kelas menjadi bising, diperlukan alat bantu tambahan untuk menekan kebisingan tersebut. Salah satu cara yang bisa diterapkan adalah menggunakan media permainan puzzle.

Menurut Septaningsih (2018), terdapat pengaruh yang signifikan model kooperatif tipe picture and picture terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur. Menurut Feladi (2019), dilihat dari rata-rata hasil belajar model scramble (37,5), picture and picture (42,83) dan pembelajaran langsung (32,59) maka disimpulkan model picture and picture lebih baik dengan hasil belajar lebih tinggi. Menurut Prihatiningsih (2018), hasil belajar siswa yang menggunakan model picture and picture dan make a match memiliki kemampuan yang seimbang. Menurut Ulfa, et al (2017), penerapan model pembelajaran kooperatif tipe picture and picture dengan menggunakan media flashcard dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIA SMPN 3 Sikur. Menurut Prasetyo, et al (2018), pembelajaran picture and picture bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa khususnya pada materi segiempat dan tingkat kecerdasan spasial mempengaruhi hasil belajar siswa. Amalia dan Bintari (2016), perangkat pembelajaran picture and picture dapat meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa pada matakuliah bioteknologi dan peningkatan soft skill konservasi mahasiswa.

Keunggulan menggunakan media puzzle yaitu tidak membutuhkan banyak waktu, siswa tidak merasa jenuh ataupun bosan (Tedy, et al., 2023). Yolida dan Marpaung (2023) mengatakan media puzzle merupakan gambar yang dibagi menjadi potongan kecil kemudian di acak dengan tujuan untuk mengasah daya pikir siswa, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi antar sesama siswa. Yustiqvar, et al (2019) juga mengatakan bahwa setiap metode pengajaran yang digunakan selalu menekankan perlunya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian, efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh adanya apersepsi serta interaksi timbal balik antara siswa dan pengajar (Tellusa, 2020). Interaksi ini akan lebih hidup dan efektif jika pengajar dapat mengaplikasikan metode pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Metode

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *action research* dalam konteks kelas. Studi ini dilakukan di SMA Negeri 4 yang terletak di Kota Bima, dengan peserta yang terdiri dari siswa kelas X 2. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menjalin kolaborasi dengan pengajar sosiologi yang bertanggung jawab di kelas tersebut.

Peneliti menggunakan pendekatan pembelajaran yang telah disusun dengan menerapkan model *picture and picture*, yang juga didukung oleh media puzzle. Proses refleksi dilakukan dengan menganalisis data yang dikumpulkan melalui pengamatan. Peneliti bersama guru kemudian mengevaluasi kelemahan dan kelebihan dalam pelaksanaan tindakan tersebut. Hasil dari evaluasi ini dijadikan acuan untuk tindakan berikutnya agar penelitian dapat terus diperbaiki dan disempurnakan, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai.

Studi ini menerapkan pendekatan analisis deskriptif. Informasi yang diperoleh dari berbagai metode, seperti pengujian, pengamatan, dan analisis dokumen, diolah dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengilustrasikan pencapaian yang diperoleh melalui proses belajar yang menggunakan model *picture and picture*, didukung oleh media puzzle.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMAN 4 Kota Bima, dengan melibatkan 36 siswa dari kelas X 2 sebagai subjek penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklusnya dilakukan sebanyak

dua kali pertemuan dengan rincian siklus pertama pada tanggal 9 dan 23 Agustus 2024, serta siklus kedua pada tanggal 30 Agustus dan 6 September 2024. Setiap siklus terdiri dalam empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi.

Hasil Penelitian siklus I

Pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh guru sosiologi kelas X 2 di SMAN 4 Kota Bima, sementara peneliti berperan sebagai pengamat. Dalam pertemuan pertama, guru menyampaikan materi pelajaran dan membimbing siswa untuk membentuk kelompok serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Pada pertemuan kedua, siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka. Hasil dari tahap pertama menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *picture and picture* yang dipadukan dengan media puzzle mencapai tingkat keberhasilan sebesar 82%. Namun, keaktifan siswa hanya tercatat sebesar 61%, yang berada dalam kategori baik (B). Hal ini juga tercermin dalam hasil belajar, di mana dari 36 siswa, hanya 61% yang berhasil meraih nilai 76. Dengan demikian, siklus II akan dilaksanakan dengan perbaikan guna mencapai hasil penelitian yang lebih optimal.

Hasil Penelitian Siklus II

Pada Siklus II, dilakukan perbaikan terhadap kelemahan atau permasalahan yang muncul selama pelaksanaan Siklus I. Dengan demikian, langkah-langkah yang diambil dalam tindakan Siklus II meliputi: 1) guru mengadakan apersepsi kepada siswa, 2) guru memperkuat hasil presentasi dan diskusi kelompok, serta 3) guru memberikan penegasan materi pada akhir pembelajaran, 4) guru mengingatkan untuk menyiapkan tugas kelompok dan melakukan presentasi di minggu yang akan datang, 5) siswa mengungkapkan pendapat tentang gambar yang diurutkan, 6) siswa dalam kelompok pengaji menjawab pertanyaan dari kelompok lain.

Langkah-langkah yang diambil dalam siklus kedua ini serupa dengan langkah-langkah yang dilakukan pada siklus pertama. Guru sosiologi kelas X 2 SMAN 4 Kota Bima bertindak sebagai pelaksana sehingga peneliti sebagai observer. Pada fase kedua penelitian ini, terjadi kemajuan yang mencolok, ditandai dengan pelaksanaan model pembelajaran *picture and picture* yang didukung oleh media puzzle, yang berhasil dilaksanakan secara menyeluruh dengan tingkat keberhasilan mencapai 100%. Hal ini berdampak positif terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa, dengan tingkat keaktifan mencapai 94%.

Selain itu, hasil tes formatif menunjukkan bahwa 86% siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 76. Hasil keaktifan siswa dan hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Keaktifan Siswa dan Hasil belajar Siswa pada 2 siklus

Siklus	Tindakan		Keaktifan siswa		Hasil belajar siswa	
	Tindakan	%	Tuntas	%	Tuntas	%
I	19	82%	22	61%	22	61%
II	23	100%	35	94%	32	86%

Siklus I

Analisis yang dilakukan pada siklus pertama mengungkapkan bahwa dari 23 tindakan yang direncanakan oleh guru, hanya 19 yang berhasil dilaksanakan, sehingga tingkat pencapaian mencapai 82%. Ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran picture and picture yang dibantu dengan media puzzle belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan, yaitu sebesar 100%. Beberapa tindakan yang belum dilakukan antara lain: 1) Guru tidak menjelaskan materi sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi yang baru, 2) Guru tidak menegaskan hasil presentasi dan diskusi dari setiap kelompok, 3) Guru kurang memberikan penguatan materi berdasarkan aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan bersama siswa, 4) Pengajar tidak memberikan pengingat kepada murid-murid mengenai persiapan tugas kelompok yang harus dipresentasikan pada pertemuan selanjutnya, 5) Siswa kurang aktif dalam menjelaskan alasan di balik urutan gambar yang telah disusun, dan 6) Siswa tidak cukup responsif terhadap pertanyaan yang diajukan oleh teman sekelas.

Tantangan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran berdampak buruk terhadap keterlibatan dan pencapaian akademis siswa. Berdasarkan pengamatan, dari 36 siswa yang terlibat, hanya 22 yang dapat dikategorikan sebagai siswa yang berpartisipasi secara aktif, sedangkan 14 siswa lainnya tergolong dalam kategori partisipasi yang sedang. Ini berarti, tingkat keaktifan siswa pada siklus pertama hanya mencapai 61%. Selain itu, hasil ujian menunjukkan bahwa hanya 61% siswa yang berhasil meraih nilai setidaknya 76, yang merupakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, target pencapaian yang diinginkan masih belum terwujud.

Temuan dari studi ini selaras dengan penelitian Mi'rojah (2023), yang memberitahukan bahwa Pengajar tidak memberikan bantuan materi yang relevan dengan hasil pembelajaran siswa. Selain itu, Rikawati dan

Sitinjak (2020) juga menemukan bahwa siswa tidak cukup berperan aktif dalam memberikan respons dan menjelaskan pendapat mereka." Dengan demikian, demi mencapai tujuan penelitian ini, perbaikan perlu dilakukan pada siklus kedua.

Siklus II

Analisis pada siklus II mengungkapkan bahwa telah ada sejumlah perbaikan yang diterapkan. Pertama, guru melaksanakan apersepsi untuk membantu siswa memahami materi. Kedua, pengajar disarankan untuk memberikan umpan balik yang konstruktif setelah sesi presentasi dan diskusi kelompok. Ketiga, sangat penting bagi pengajar untuk menegaskan kembali inti pelajaran di akhir sesi. Keempat, guru mengingatkan siswa agar mempersiapkan tugas kelompok untuk presentasi di minggu berikutnya. Kelima, siswa diajak untuk menyampaikan pendapat mengenai gambar yang telah diurutkan. Terakhir, dalam kelompok belajar, siswa diharapkan aktif menjawab pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain.

Hasil penemuan Rosidah, et al (2024) bahwa pelaksanaan penerapan model picture and picture meningkatkan keaktifan siswa disetiap siklus. Sama halnya dengan hasil penelitian dari Feeladi, et al (2023) bahwa guru memberikan dorongan dan motivasi kepada siswa agar mampu menanggapi dan menguraikan pendapat. Selanjutnya hasil penelitian dari Firdaus, et al (2020) menyatakan guru memberikan penguatan materi dari kesimpulan yang sudah dilakukan siswa. Pada tahap kedua penerapan metode picture and picture yang memanfaatkan media puzzle, terlihat kemajuan yang signifikan, di mana semua 23 tindakan berhasil dilaksanakan dengan baik. Sebagai hasilnya, tingkat keaktifan siswa berada pada kategori baik dengan persentase 94%. Selain itu, 86% siswa berhasil meraih nilai kktp 76. Oleh karena itu, hasil ini sejalan dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Melalui penerapan metode picture and picture yang dipadukan dengan media puzzle, kegiatan belajar di kelas X 2 SMAN 4 Kota Bima menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan serta prestasi akademis siswa.

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SMAN 4 Kota Bima terhadap siswa kelas X 2 menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran picture and picture dengan menggunakan media puzzle memiliki dampak positif yang besar terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa. Efek positif ini dapat dievaluasi melalui berbagai indikator: 1) Pada siklus pertama, metode picture and picture mencapai tingkat keberhasilan 82%, dan meningkat menjadi 100% di siklus kedua. 2) Tingkat partisipasi siswa di siklus pertama tercatat 61%, lalu meningkat signifikan menjadi 94% pada siklus kedua, yang menandakan peningkatan keaktifan yang baik. 3) Pada siklus pertama, hanya 61% dari para siswa yang berhasil meraih nilai KKT di atas 76. Namun, pada tahap kedua, proporsi siswa yang mencapai nilai tuntas mengalami peningkatan menjadi 86%.

Referensi

- Amalia, A. V., & Bintari, S. H. (2016). Penerapan model picture and picture pada pembelajaran bioteknologi untuk meningkatkan soft skill konservasi pada mahasiswa IPA Unnes. *Unnes Science Education Journal*, 5(1). <https://doi.org/10.15294/usej.v5i1.9644>
- Feladi, V. (2019, November). Komparasi Model Pembelajaran Examples Non Examples Dan Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perangkat Keras Internet Di Tinjau Dari Motivasi Belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi II* (Vol. 1, No. 1, pp. 151-160).
- Feladi, V., Lusita, A., Henita, H., Losta, I., & Dulhadi, D. (2023). Komparasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Examples dan Picture and Picture terhadap Hasil Belajar Siswa. *Research in Education and Technology (REGY)*, 1(2), 118-124.
- Firdaus, M., Yunus, M., & Andari, K. D. W. (2020). Deskripsi pemberian penguatan guru terhadap motivasi belajar pada siswa kelas V di SDN 011 Tarakan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 116-129. <https://doi.org/10.23969/jp.v5i1.2583>
- Hidayat, R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Gambar dan Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Nurul Azman Gunung Putri Bogor. *Deiksis*, 9 (03), 385-391.
- Julkifliati., Gunayasa, I. B. K., & Dewi, N. K. (2021). Pengembangan Media Photo Story Pada Pembelajaran Sastra Anak Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 3(2), 152-159. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i2.1718>
- Mi'rojah, N. Y., Suryanti, N. M. N., & Nursaptini, N. (2023). Penerapan Model Two Stay Two Stray (TSTS) Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII IPS 2 MA DH NW Kalijaga. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 29-33.
- Muntari., Purwoko, A. A., & Bachtar, I. (2023). Kelayakan Modul Ajar IPAS Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.7092>
- Nurhasanah, S & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes). *Jurnal Manajemen Pendidikan Perkantoran*.
- Pamungkas, S. A., Rustamana, A., & Nurhasanah, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X RPL Di SMKN 4 Kota Tangerang. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1), 492-499.
- Prasetyo, E., Widyawati, S., Masykur, R., & Putra, F. G. (2018). Pengaruh pembelajaran picture and picture (PaP) terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kecerdasan spasial. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 11(1), 50-61.
- Ramdani, A., Witono, A. H., & Sukardi, S. (2018). Pelatihan Pengisian Instrumen Akreditasi Untuk Peningkatan Mutu Evaluasi Diri Sekolah/Madrasah Pada Kelompok Kerja Madrasah Aliyah Wilayah IV. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 1(1). <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v1i1.211>
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40.
- Rosidah, L., Humaeroh, I., & Setiabudi, D. I. (2024). Penerapan Model Picture And Picture untuk Meningkatkan Keaktifan Keterampilan

- Berbicara dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1046-1054.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7241>
- Rosyida, S., Ismail, M., & Sukardi, S. (2018). Pengaruh model pembelajaran circuit learning (cl) berbantuan media kartu soal terhadap hasil belajar pkn. *Jurnal pendidikan sosial keberagaman*, 5(2).
<https://doi.org/10.29303/juridiksiam.v5i2.59>
- Septaningsih, S., Yulina, H., & Sudirman, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pedagogi*, 8(2)
- Tedy, T., Stevani, R., Tamara, R., & Yuliani, Y. (2023). Teknik Pembacaan Media Puzzle Huruf di Sekolah Dasar Kalimantan Tengah. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 187-196.
<https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i2.1891>
- Telussa, R. P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi pada Konsep Mobilitas Sosial Di Pkbn Mekar Sari Kabupaten Nabire Papua. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 8(2), 160-171.
- Ulfa, S. M., Sabrun, S., & Agusfianuddin, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Dengan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematikasiswa Kelas Viia Smpn 3 Sikur Pada Materi Pokok Pecahan Tahun Pelajaran 2016/2017. *Media Pendidikan Matematika*, 5(1), 21-26. <https://doi.org/10.33394/mpm.v5i1.501>
- Yolida, B., & Marpaung, R. R. T. (2023). The Media Puzzle Assisted Guided Inquiry Model: Its Use of Students' Critical Thinking Skills. *Futurity Education*, 3(1), 128-138.
<https://doi.org/10.57125/FED.2023.25.03.09>
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.