

PENGARUH MODEL KOOPERATIF *PICTURE AND PICTURE* BERBANTUAN DENGAN MEDIA “*HISTORY CARD GAME*” TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMAS KARTIKA IV-3 SURABAYA

Ratna Candra Sari

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
Email: ratna.21072@mhs.unesa.ac.id

Agus Suprijono

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: agussuprijono@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini didasari oleh rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi sejarah, yang berdampak pada pencapaian ketuntasan belajar minimum sebesar 78. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang hanya terfokus pada buku teks dan LKS turut menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model kooperatif *Picture and Picture* berbantuan media *History Card Game* guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimental dengan metode nonequivalent control group. Penelitian ini menggunakan sampel pada kelas X A dan kelas X D SMAS Kartika IV-3 Surabaya dengan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa assesment hasil belajar pre-test dan posttest, angket tentang model kooperatif *Picture and Picture* dan media *History Card Game*. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan berupa uji prasayarat dengan menggunakan uji normalitas, uji heteroskedasititas, uji multikolinieritas sementara untuk uji hipotesis menggunakan uji regresi linear berganda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model kooperatif *picture and picture* berbantuan dengan media *history card game* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linear berganda secara simultan menunjukkan bahwa nilai sig sebesar 0,000 yang berarti nilai sig < 0,05. Setelah dinyatakan berpengaruh, maka dilakukan uji koefisien determinasi dengan hasil nilai R square sebesar 0,911 atau 91,1 % sehingga dibulatkan menjadi 91%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model kooperatif *picture and picture* berbantuan dengan media *history card game* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 91%.

Kata Kunci: Model Kooperatif *Picture and Picture*, Media *History Card Game*, Hasil Belajar

Abstract

*This study is based on the low level of student understanding of historical material, which affects the achievement of the minimum mastery criterion of 78. In addition, the limited use of instructional media, which focuses solely on textbooks and worksheets, also hinders the learning process. To address these issues, the researcher implemented the cooperative learning model *Picture and Picture* assisted by the *History Card Game* media to improve students' understanding of historical content. The research method used in this study is a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically the nonequivalent control group design. The sample consisted of students from class X A and class X D at SMAS Kartika IV-3 Surabaya, selected using purposive sampling. Data collection techniques included pre-test and post-test assessments, as well as questionnaires regarding the *Picture and Picture* cooperative learning model and the *History Card Game* media. The data analysis techniques employed included prerequisite tests such as normality test, heteroscedasticity test, and multicollinearity test, while the hypothesis was tested using multiple linear regression analysis.*

*The results of the study indicate that the *Picture and Picture* cooperative learning model assisted by the *History Card Game* has an effect on students' learning outcomes. The hypothesis testing using multiple linear regression showed a significance value of 0.000, meaning sig < 0.05. Since the effect was found to be significant, the coefficient of determination test was conducted, yielding an R square value of 0.911 or 91.1%, which was rounded to 91%. Thus, it can be concluded that the *Picture and Picture* cooperative learning model assisted by the *History Card Game* affects students' learning outcomes by 91%.*

Keywords: *Picture and Picture Cooperative Model, History Card Game Media, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berpengaruh dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan berdampak signifikan terhadap ketertiban sosial. Pengembangan karakter dan kecerdasan merupakan tujuan utama dari pendidikan. Inisiatif reformasi mengenai penggunaan hasil teknologi dalam proses pendidikan telah didukung oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Memasuki society 5.0 teknologi dan manusia berkolaborasi secara harmonis untuk mendukung berbagai aspek kehidupan. Dalam konteks pendidikan sejarah, pemanfaatan teknologi menjadi suatu keharusan agar pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, pendidik perlu memiliki kompetensi dalam memanfaatkan berbagai perangkat digital guna menyampaikan materi secara efektif Maulana dkk. (2025). Selain itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mudah dipahami menjadi aspek krusial untuk meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik. Dengan pendekatan yang adaptif dan kreatif, proses pembelajaran sejarah dapat menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Meningkatkan kecepatan perkembangan teknologi, sektor pendidikan harus dapat beradaptasi dan memanfaatkan hasil perangkat digital dalam proses belajar mengajar, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat memahami informasi yang diberikan dengan baik. Istilah "media" mengacu pada penggunaan alat grafis, fotografi, atau teknologi dalam proses pembelajaran untuk merekam, mengatur, dan mengatur ulang berbagai informasi verbal dan visual. Sejalan dengan itu, media pembelajaran menurut Gunawan dan Asnil (2020) adalah setiap sarana perantara berbasis manusia, materi, atau peristiwa dalam proses belajar mengajar yang menciptakan kondisi tertentu dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang memiliki keunggulan, seperti kemampuan untuk memperjelas pesan tanpa terlalu verbal, mengatasi hambatan, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membebani kognitif peserta didik.

Sejarah sebagai mata pelajaran utama dalam kurikulum pendidikan, memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami akar sejarah bangsa, menghargai nilai-nilai budaya, serta membudayakan kemampuan berpikir kritis dan analitis yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan Renaningati, dkk (2024). Pendidikan sejarah memiliki peran yang signifikan dalam membentuk pemahaman siswa tentang peristiwa masa lalu, ketersinambungannya dengan masa kini, dan dampaknya terhadap masa depan. Namun, proses pembelajaran sejarah sering menghadapi berbagai tantangan kompleks yang mempengaruhi kualitas pendidikan. Untuk mengatasi hal ini maka inovasi dalam pembelajaran

menjadi kunci penting dalam meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa.

Ketika membahas pembelajaran sejarah di sekolah, sering kali muncul rasa kecewa terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Meskipun banyak siswa mampu menghafal dengan baik, pada kenyataannya beberapa siswa tidak benar-benar memahami apa yang mereka hafalkan Utomo (2011). Artinya, sebagian besar dari mereka kesulitan menghubungkan atau menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam situasi baru yang mereka hadapi. Labeling materi pembelajaran sejarah membosankan dan sarat dengan hafalan sudah menjadi bahan yang tertancap disetiap pembelajaran akan berlangsung, hal ini sesuai jika dalam praktiknya metode yang digunakan hanya sebatas pembelajaran konvensional. Menjawab dari permasalahan diatas maka diperlukan strategi yang efektif agar pemahaman terhadap materi dapat diingat lebih lama, dipahami secara menyeluruh, dan dapat dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan strategi yang tepat guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan inspiratif dengan menghadirkan metode pembelajaran interaktif, memanfaatkan media yang menarik, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses mempelajari sejarah Renaningati dkk. (2024). Mengajarkan sejarah secara efektif membutuhkan pendekatan yang kreatif dan relevan agar siswa dapat memahami masa lalu serta kaitannya dengan kehidupan masa kini, namun, penting disadari bahwa tiada strategi yang dapat diterapkan secara universal. Guru perlu memilih pendekatan yang sesuai tujuan pembelajaran, gaya belajar siswa, serta kondisi di lapangan yang ada.

Pembelajaran sejarah di SMAS Kartika IV-3 Surabaya telah mengalami perkembangan dengan tidak lagi menggunakan metode konvensional. Guru telah memberikan ruang bagi siswa untuk berdiskusi dan beradu gagasan melalui metode presentasi kelompok. Pada setiap akhir pertemuan, peserta didik diberikan kesempatan untuk saling bertukar pendapat dan mengajukan pertanyaan guna mendalami pemahaman mereka terhadap materi sejarah. Namun, meskipun metode pembelajaran ini telah memberikan manfaat dalam meningkatkan interaksi siswa, masih terdapat beberapa kendala dalam penerapannya. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi ialah kriteria ketuntasan minimum peserta didik masih tergolong rendah dengan ketentuan sekolah yakni 78. Di samping itu pemanfaatan media ajar dalam pembelajaran sejarah masih terbatas pada buku dan Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga kurang memberikan pengetahuan yang lebih mendalam dan menarik bagi siswa serta perlunya penguatan kembali materi dalam setiap akhir sesi pembelajaran untuk memastikan siswa memahami pelajaran yang telah disampaikan. Hal ini menjadi urgensi yang harus segera diatasi, maka

diperlukan inovasi dalam proses belajar-mengajar sejarah dengan spektrum yang terbuka lebar. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif *picture and picture* yang dipadukan dengan *history card game*. Model ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian pembelajaran sejarah di SMAS Kartika IV-3 Surabaya telah mengalami perkembangan dengan tidak lagi menggunakan metode konvensional. Guru telah memberikan ruang bagi siswa untuk berdiskusi dan beradu gagasan melalui metode presentasi kelompok. Pada setiap akhir pertemuan, peserta didik diberikan kesempatan untuk saling bertukar pendapat dan mengajukan pertanyaan guna mendalami pemahaman mereka terhadap materi sejarah. Namun, meskipun metode pembelajaran ini telah memberikan manfaat dalam meningkatkan interaksi siswa, masih terdapat beberapa kendala dalam penerapannya. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi ialah kriteria ketuntasan minimum peserta didik masih tergolong rendah dengan ketentuan sekolah yakni 78. Di samping itu pemanfaatan media ajar dalam pembelajaran sejarah masih terbatas pada buku dan Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga kurang memberikan pengetahuan yang lebih mendalam dan menarik bagi siswa serta perlunya penguatan kembali materi dalam setiap akhir sesi pembelajaran untuk memastikan siswa memahami pelajaran yang telah disampaikan.

Paradigma tentang pembelajaran sejarah kurang menarik, membosankan, sulit dipahami sudah melekat sampai dengan sekarang dan hal ini menjadi urgensi bagi pendidik untuk meningkatkan standar pengajaran disekolah. Tidak sedikit siswa yang mengalami hambatan dalam mengingat dan memahami peristiwa sejarah karena metode pengajaran yang cenderung konvensional dan kurang interaktif. Untuk itu, penelitian ini menjadi penting karena menawarkan pendekatan inovatif dengan menggabungkan model pembelajaran kooperatif *Picture and Picture* dan media permainan *History Card Game* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah melalui analisis gambar dan diskusi kelompok, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial mereka melalui kerja sama dalam pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, penelitian ini juga relevan dalam menghadapi tantangan era digital, di mana metode pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi lebih menarik bagi siswa. Dengan mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih engaging dan sesuai dengan sifat khas generasi saat ini, penelitian ini berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan sejarah serta mewujudkan lingkungan belajar yang lebih efisien dan menggugah minat

siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol (Sugiyono, 2013). Design penelitian *Quasi Eksperimental* dengan metode *Nonequivalent Control Group Design* merupakan pengembangan dari *true eksperimental design* yang dipilih dalam penelitian ini. Desain ini mirip dengan *pretest-posttest control group design*, namun dalam desain ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Untuk melakukan uji dengan desain ini, diperlukan dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penerapannya kelompok kontrol mendapatkan perlakuan menggunakan model kooperatif *Team Games Tournament* dengan bantuan media *History Card Game* dan kelompok eksperimen menggunakan *treatment* model kooperatif *Picture and Picture* berbantuan dengan media *History Card Game*. Berdasarkan kerangka konsep yang telah disusun terdapat variabel yang akan diteliti sebagai berikut:

Tabel 1 Variabel Penelitian

Variabel	Jenis Variabel
Model Kooperatif <i>Picture and Picture</i>	Variabel Bebas (X ₁)
Media <i>History Card Game</i>	Variabel Bebas (X ₂)
Hasil Belajar	Variabel Terikat

Penelitian ini dilakukan di SMAS Kartika IV-3 Surabaya yang dilaksanakan selama semester genap pada Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berlangsung dikelas X-A dan X-D sebanyak 28 siswa disetiap kelas. Populasi yang digunakan berjumlah 112 siswa kelas X-A sampai X-D.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui assesmen hasil belajar pre-test dan posttest, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur X₁ (Model *Picture and Picture*) dan Variabel X₂ (Media *History Card Game*) yang berupa angket respon peserta didik terhadap efektifitas penggunaan model dan media pembelajaran, assesment hasil belajar berupa pretest dan posttest yang digunakan untuk mengukur variabel Y (hasil belajar). Sedangkan teknik analisis data dilakukan antara lain uji instrumen (uji validitas dan reliabilitas), uji prasyarat (uji normalitas, uji heteroskedastisitas, uji multikolinearitas), sedangkan dalam uji hipotesis dilakukan dengan uji regresi linear berganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengukur apakah data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan pada data pre-test dan posttest hasil belajar siswa pada dua kelas kontrol dan eksperimen dengan menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov Test (K-S Test). Berikut merupakan hasil dari uji normalitas yang telah dilakukan:

Tabel 2 Uji Normalitas

Tests of Normality							
	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre-test XA	.112	28	.200 [*]	.944	28	.143
	Post-test XA	.136	28	.198	.952	28	.217
	Pre-test XD	.156	28	.081	.939	28	.106
	Post-test XD	.160	28	.065	.915	28	.026

Berdasarkan tabel diatas terdapat empat hasil uji normalitas dengan teknik Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, dikarenakan total sampel penelitian berjumlah 58 responden maka teknik Kolmogorov-Smirnov dianggap lebih tepat digunakan. Dari output SPSS diperoleh hasil nilai signifikansi pretest kelas kontrol kelas sebesar 0,200; posttest kelas kontrol sebesar 0,198; pretest kelas eksperimen sebesar 0,081; dan nilai signifikansi posstest kelas eksperimen sebesar 0,065. Apabila dasar keputusan sebuah data dapat dikatakan normal pada uji normalitas adalah sig > 0,05, maka dapat disimpulkan hasil uji normalitas diatas terdistribudi secara normal.

b) Uji Heteroskedasititas

Heteroskedasititas merupakan uji asumsi yang harus dipenuhi dalam analisis regresi. Tujuan digunakan uji ini adalah untuk menguji apakah dalam model regresi memiliki varians yang konstan dan residual (error) antara satu pengamatan dan pengamatan lainnya. Dalam penelitian ini metode statistik dengan Uji White uji ini dilakukan dengan meregresikan residual kuadrat dengan variabel independen dan variabel dependen kuadrat dengan perkalian. Dasar pengambilan keputusan uji ini adalah jika Chi Square hitung < Chi Square tabel maka berkesimpulan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas. Berikut ini merupakan hasil uji pada penelitian ini:

Tabel 3 Uji Heteroskedasititas

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.347 ^a	.121	-.079	3.40817

Berdasarkan hasil uji heteroskedasititas menggunakan uji white dengan bantuan SPSS 27. Dapat dilihat dari tabel diatas kriteria pengujian menggunakan tingkat signifikan 5% atau 0,05 untuk nilai chi square tabel sehingga nilai chi square tabel berada pada nilai 11,070. Mencari nilai untuk nilai chi square hitung dengan rumus= R Square x n (jumlah sampel). Nilai R Square sebesar 0,121 yang didapat dari model summary yang akan dikalikan

dengan n= 28 (sampel). Sehingga nilai R square hitung sebesar 3,38. Dasar pengambilan keputusan pada uji white adalah apabila chi square hitung < chi square tabel, maka dapat disimpulkan tidak terjadi masalah heteroskedasititas. Yang artinya chi square hitung 3,38 lebih kecil dari nilai chi square tabel 11,070.

c) Uji Multikolinearitas

Uji multikolinieritas merupakan bagian dari uji asumsi klasik dalam regresi berganda. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi interkorelasi (hubungan yang kuat antar variabel independent. Teknik analisis yang digunakan dalam uji ini menggunakan metode Tolerance dan VIF (Variance Inflation Factor). Dasar pengambilan keputusan uji multikolinieritas dapat dengan melihat nilai tolerance jika nilai tolerance lebih besar > dari 0,10 maka artinya tidak terjadi multikolinieritas. Selanjutnya dapat melihat nilai VIF, jika nilai VIF lebih kecil < dari 0,10 maka artinya tidak terjadi multikolinieritas. Berikut ini merupakan hasil uji pada penelitian ini:

Tabel 4 Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Model Picture and Picture	.408	2.449
	Media History Card Game	.408	2.449

Berdasarkan hasil uji multikolinieritas yang ditampilkan, diketahui bahwa variabel X1 model picture and picture dan X2 media history card game masing-masing memiliki nilai tolerance sebesar 0,408 dan nilai Variance Inflation Factor (VIF) sebesar 2,449. Nilai tolerance tersebut lebih besar > 0,10, dan nilai VIF juga berada di bawah batas maksimal yang diperbolehkan, yaitu < 10. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas antar variabel independen dalam model regresi yang digunakan. Dengan demikian, kedua variabel bebas dapat digunakan secara simultan dalam model tanpa adanya indikasi hubungan linear yang kuat satu sama lain yang dapat mengganggu keakuratan estimasi regresi.

2. Uji Hipotesis

a) Uji Regresi Linear Berganda

Analisis regresi bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Penelitian ini menggunakan regresi berganda karena memiliki dua variabel independen yaitu X1 dan X2. Data diperoleh dari hasil kuisioner variable X1 dan X2 yang berjumlah masing-masing 15 pertanyaan serta data variabel Y dari soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Berikut merupakan hasil uji regresi berganda:

Tabel 5 Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		

1	(Constant)	32.638	3.469		9.408	.000
	Model Picture and Picture	.469	.098	.446	4.785	.000
	Media History Card Game	.623	.102	.568	6.099	.000

Berdasarkan uji regresi linier berganda diatas, maka diperoleh beberapa hasil sebagai berikut:

- 1) Nilai signifikansi dari variabel X1 (model kooperatif picture and picture) adalah 0,000 dan memperoleh t hitung sebesar 4,785 atau dapat dinyatakan dengan $0,000 < 0,05$ dan $4,785 > 2,059$. Hipotesis pertama berbunyi, “Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif picture and picture terhadap hasil belajar peserta didik kelas XD SMAS Kartika IV-3 Surabaya”. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel X1 (model kooperatif picture and picture) mempengaruhi variabel Y (hasil belajar) sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Nilai signifikansi dari variabel X2 (media history card game) adalah 0,000 dan memperoleh t hitung sebesar 6,099 atau dapat dinyatakan dengan $0,000 < 0,05$ dan $6,099 > 3,37$ Hipotesis kedua berbunyi, “terdapat pengaruh media pembelajaran history card game terhadap hasil belajar peserta didik kelas XD SMAS Kartika IV-3 Surabaya”. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel X2 (media history card game) mempengaruhi variabel Y (hasil belajar) sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

b) Uji Korelasi Parsial

Uji korelasi parsial digunakan untuk melihat hubungan antar variabel X1 dan X2 dengan variabel Y sebagai variabel kontrol. Adapun hasil perhitungan korelasi parsial X1 dan X2 disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6 Uji Korelasi Parsial

Correlations					
Control Variables			PCT	HCG	HB
-none ^a	Model Kooperatif Picture and Picture	Correlation	1.000	.769	.268
		Significance (2-tailed)		.000	.168
		Df	0	26	26
	Media History Card Game	Correlation	.769	1.000	.341
		Significance (2-tailed)	.000		.076
		Df	26	0	26
	Hasil Belajar	Correlation	.268	.341	1.000
		Significance (2-tailed)	.168	.076	
		Df	26	26	0
Hasil Belajar	Model Kooperatif Picture and Picture	Correlation	1.000	.748	
		Significance (2-tailed)		.000	
		Df	0	25	
	Media History Card Game	Correlation	.748	1.000	
		Significance (2-tailed)	.000		
		Df	25	0	

a. Cells contain zero-order (Pearson) correlations.

Berdasarkan hasil uji korelasi parsial diatas dan dasar keputusan jika nilai sign. (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat hubungan secara signifikan antara kedua variabel. Hasil output uji korelasi parsial menunjukkan nilai r-hitung sebesar 0,748 dan r-tabel diketahui 0,374, maka $0,748 > 0,374$ dan probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa terjadi hubungan yang kuat dan signifikan antara variabel model pembelajaran kooperatif picture and picture (X1) dengan media pembelajaran history card game (X2) dengan hasil belajar peserta didik sebagai variabel kontrol (Y).

c) Uji Simultan

Uji F digunakan untuk menguji keseluruhan variabel Independen secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen dalam suatu model regresi atau penelitian. Untuk hasil dari uji F disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 7 Uji Simultan

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	744.586	2	372.293	128.593	.000 ^b
	Residual	72.378	25	2.895		
	Total	816.964	27			
a. dependent variable: hasil belajar						
b. predictors: (constant), media history card game , model picture and picture						

a. dependent variable: hasil belajar

b. predictors: (constant), media history card game , model picture and picture

Berdasarkan tabel hasil uji F diatas, nilai F hitung sebesar 128,593 dan diketahui nilai F tabel sebesar 3,37 juga dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 dan nilai F hitung lebih besar dari F tabel sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y secara bersamaan, dengan artian ada pengaruh variabel X1 (model kooperatif picture and picture) dan variabel X2 (media pembelajaran history card game) terhadap variabel Y (hasil belajar peserta didik) secara bersamaan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yakni ada pengaruh model pembelajaran kooperatif picture and picture berbantuan dengan media history card game terhadap hasil belajar peserta didik.

Tabel 8 Koefisien Determensi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.955 ^a	.911	.904	1.702

a. predictors: (constant), media history card game , model picture and picture

Berdasarkan hasil Output Koefisien Determinasi pada tabel 4.15, diperoleh nilai Adjusted R Square sebesar 0,911, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pengaruh antara model kooperatif picture and picture (X1) dengan media history card game (X2) secara simultan bersama-sama terhadap variabel hasil belajar peserta didik sebesar 90,4% dan sisanya 9,6 % dipengaruhi oleh faktor lainnya diluar variabel.

B. PEMBAHASAN

Hipotesis pertama dalam penelitian ini menyatakan bahwa “Terdapat pengaruh positif dan signifikan Model Picture and Picture berbantuan dengan media pembelajaran history card game terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAS Kartika IV-3 Surabaya pada mata pelajaran sejarah”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Picture and Picture berbantuan media History Card Game memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget (1970), yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui proses aktif oleh individu. Dalam proses pembelajaran ini, siswa membentuk skema baru berdasarkan informasi visual dari kartu, melakukan asimilasi terhadap informasi yang sesuai dengan pengetahuan sebelumnya, serta akomodasi jika terjadi ketidaksesuaian antara pengetahuan lama dan informasi baru. Proses tersebut berlangsung secara terus-menerus menuju ekuilibrasi, yaitu kondisi keseimbangan kognitif yang dicapai setelah pemahaman yang stabil terbentuk.

Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik terlebih dahulu mendapatkan penjelasan mengenai topik Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta pengaruhnya dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Setelah pemaparan materi, peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapat guna mengonfirmasi pemahaman awal mereka terhadap materi. Selanjutnya, peserta didik dibagi ke dalam empat kelompok, masing-masing terdiri dari 6 hingga 7 orang. Setelah pembagian kelompok, peneliti memperkenalkan media history card game yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran history card game merupakan kartu bergambar yang berisi ikhtisar atau rangkuman materi pelajaran yang terdiri dari 20 kartu tokoh dan 25 kartu peninggalan. Karena terbatasnya sumber gambar tokoh dan peninggalan dari setiap kerajaan maka peneliti membuat ilustrasi serupa dengan ciri-ciri setiap isi kartu yang telah divisualisasi dengan bantuan AI.

Sejalan dengan teori konstruktivisme piaget menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui proses aktif dengan 4 tahapan secara berturut-turut yakni skema, asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi. Pada tahap skema, peserta didik menerima informasi baru melalui permainan memory recall, di mana setiap kelompok diberikan 20 kartu tokoh yang berisi deskripsi singkat mengenai tokoh-tokoh penting dari kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Peserta didik diminta untuk menghafalkan isi kartu tersebut dalam waktu 10 menit, dengan pembagian kartu disesuaikan berdasarkan kelompok masing-masing. Kemudian, setiap kelompok diberi kesempatan

menjawab pertanyaan dari peneliti secara bergiliran dalam waktu maksimal 5 detik. Tahapan ini mendorong peserta didik untuk mengenali tokoh-tokoh penting dan keterkaitannya dengan kerajaan Hindu-Buddha, termasuk mampu mengurutkan kerajaan dari yang tertua hingga termuda, serta menjelaskan dampak politik dari pembagian wilayah Kerajaan Kahuripan oleh Raja Airlangga kepada dua putranya, yang kemudian menjadi cikal bakal Kerajaan Janggala dan Panjalu.

Terdapat sedikit perbedaan design antara kartu tokoh dan peninggalan untuk kartu peninggalan hanya berisikan nama dan gambar tanpa keterangan isi karena untuk kartu peninggalan rangkuman dari setiap elemen kartu akan ditugaskan kepada peserta didik. Pada tahap selanjutnya, seluruh kelompok kembali menerima 20 kartu tokoh dan 25 kartu peninggalan. Melalui penerapan model kooperatif Picture and Picture, peserta didik diarahkan untuk mengelompokkan kartu tokoh dan peninggalan dari setiap kerajaan hindu-budha di Indonesia ke dalam lembar kerja peserta didik. Proses ini memasuki tahap asimilasi, yaitu ketika peserta didik mulai membangun pemahaman terhadap informasi baru dengan menyusun dan mencocokkan elemen-elemen sejarah secara logis. Lalu, saat peserta didik merangkum makna atau deskripsi dari setiap kartu peninggalan dalam 20–25 kata, mereka berada pada tahap akomodasi, yakni merevisi dan membentuk struktur pengetahuan baru berdasarkan pengalaman belajar sebelumnya. Proses ini berpuncak pada tahap ekuilibrasi, di mana peserta didik telah mencapai keseimbangan kognitif, yaitu pemahaman yang utuh terhadap keterkaitan antarkerajaan, tokoh, peninggalan, serta kronologi peristiwa sejarah yang telah dipelajari.

Hipotesis kedua dalam penelitian ini menyatakan bahwa “Terdapat hubungan Model Picture and Picture dengan Media History Card Game kelas X SMAS Kartika IV-3 Surabaya pada mata pelajaran sejarah”. Berdasarkan hasil uji korelasi yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dan nilai koefisien korelasi sebesar 0,769. Nilai ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan signifikan antara kedua variabel tersebut. Artinya, semakin baik penerapan model Picture and Picture, maka semakin mendukung penggunaan media History Card Game dalam pembelajaran, dan sebaliknya. Media history card game dalam penelitian ini berperan sebagai sumber informasi yang membantu peserta didik membangun pengetahuan baru. Secara visual media history card game memberikan gambaran tentang ilustrasi tokoh dan peninggalan yang telah divisualisasikan dengan bantuan AI berdasarkan ciri-ciri dan peristiwa menarik dari setiap elemen tokoh.

Penggunaan media History Card Game dalam pembelajaran sejarah berkaitan erat dengan teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh

Richard E. Mayer (2009), terutama pada tiga prinsip utama: dual channel, limited capacity, dan active processing. Pertama, prinsip dual channel menyatakan bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran terpisah, yaitu saluran visual dan saluran verbal. Dalam konteks ini, History Card Game menyediakan stimulus visual berupa gambar tokoh dan peninggalan sejarah, yang kemudian diproses bersamaan dengan penjelasan verbal dari guru maupun diskusi antar peserta didik dalam kelompok. Kedua, prinsip limited capacity menjelaskan bahwa setiap saluran memiliki keterbatasan dalam menerima dan mengolah informasi. Desain kartu yang ringkas dengan gambar dan informasi yang tidak berlebihan membantu menghindari beban kognitif berlebih pada siswa, sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat. Selanjutnya yang ketiga prinsip active processing dalam teori Multimedia Learning oleh Mayer (2009) menyatakan bahwa pembelajaran akan efektif jika peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses mental aktif seperti memperhatikan, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Dalam praktiknya, prinsip ini sejalan dengan langkah-langkah dalam model kooperatif Picture and Picture, di mana peserta didik tidak sekadar melihat gambar, tetapi juga diminta mengurutkan, mendiskusikan, mencocokkan, dan menyimpulkan informasi dari kartu secara berkelompok.

Gabungan antara model pembelajaran dan media tersebut mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif. Proses ini tidak hanya menekankan pada hafalan, tetapi juga pada pemahaman sejarah secara lebih mendalam. Siswa tidak hanya mengenali tokoh atau peninggalan sejarah, tetapi juga memahami hubungan antara tokoh, waktu, dan kontribusinya dalam perkembangan kerajaan Hindu-Buddha.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pemaparan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini terdapat pengaruh antara model pembelajaran kooperatif picture and picture bersama-sama dengan media pembelajaran history card game terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMAS Kartika Surabaya pada mata pelajaran sejarah. Penerapan model pembelajaran kooperatif *picture and picture* berbantuan dengan media *history card game* secara bersamaan terbukti dapat meningkatkan pemahaman sejarah yang berdampak pada hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai hasil belajar siswa antara pretest dan posttest yang menunjukkan perubahan yang nyata. Berdasarkan teori konstruktivisme Piaget, proses pembelajaran yang berjalan dalam penelitian ini memfasilitasi keempat tahap perkembangan

Dengan kegiatan yang terstruktur tersebut, siswa telah melalui tahapan berpikir mulai dari mengingat, memahami, mengelompokkan, hingga menganalisis, sebagaimana dijelaskan dalam taksonomi Bloom revisi oleh Krathwohl dan Anderson. Dengan demikian, hubungan antara model Kooperatif Picture and Picture dan media History Card Game terbukti saling mendukung dalam pembelajaran sejarah. Penggabungan antara keduanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

Hipotesis ketiga pada penelitian ini mengajukan “terdapat besaran pengaruh model *picture and picture* dan media *history card game* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAS Kartika IV-3 Surabaya pada mata pelajaran sejarah”. Berdasarkan hasil analisis determinasi yang ditunjukkan pada nilai Adjusted R Square sebesar 0,901, dapat disimpulkan bahwa pengaruh model kooperatif *picture and picture* yang dipadukan dengan media *history card game* terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 90,1%. Artinya, sebesar 90,1% peningkatan hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh kombinasi penggunaan model dan media pembelajaran tersebut. Sementara sisanya sebesar 9,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian, seperti lingkungan belajar, motivasi internal siswa, atau faktor sosial. Persentase ini menunjukkan bahwa integrasi antara metode visual dan kolaboratif dalam model kooperatif *picture and picture* dengan pendekatan interaktif melalui media *history card game* merupakan strategi pembelajaran yang sangat efektif. Penelitian ini mempertegas pentingnya pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik, sehingga mampu mendorong pencapaian kompetensi secara optimal, khususnya dalam mata pelajaran sejarah yang bersifat konseptual dan kronologis.

kognitif. Skema (melalui pengenalan kartu tokoh dalam permainan memory recall), asimilasi (saat peserta didik menghubungkan informasi dari kartu dengan pengetahuan awal), akomodasi (saat peserta didik menyusun ulang pemahaman melalui diskusi dan pengelompokan kartu), hingga mencapai ekuilibrasi (ketika peserta didik dapat menyimpulkan dan mempresentasikan keterkaitan antar kerajaan, tokoh, dan peninggalan secara runtut dan logis). Proses ini membuktikan bahwa peserta didik aktif membangun pemahamannya sendiri, bukan hanya menerima informasi.

Peningkatan hasil belajar tidak hanya ditunjukkan dari aspek kognitif, tetapi juga dari keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran kelompok. Kolaborasi dalam kelompok yang dimulai dari permainan memory recall hingga pengelompokan kartu tokoh dan peninggalan mendorong interaksi sosial dan diskusi aktif antar siswa, sesuai dengan prinsip pembelajaran

kooperatif. Aktivitas tersebut memfasilitasi siswa untuk saling membimbing dalam memahami materi, sekaligus memperkuat daya ingat dan keterampilan berpikir kritis. Keterlibatan aktif ini mendukung prinsip active processing oleh teori Multimedia Learning oleh Mayer, di mana peserta didik memproses informasi visual dan verbal secara bersama-sama untuk membentuk pemahaman yang utuh. Dengan demikian, model dan media yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, tetapi juga berhasil mengatasi hambatan pembelajaran yang terlalu berfokus pada teks dan hafalan semata.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka dapat diberikan saran untuk pengembangan sebagai berikut:

1. Bagi Guru/ Tenaga Pengajar

Salah satu faktor yang melatarbelakangi rendahnya hasil belajar peserta didik adalah keterbatasan dalam memahami materi sejarah secara utuh. Oleh karena itu, guru dan tenaga pendidik diharapkan dapat mengupayakan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga mendorong peserta didik untuk membangun pemahaman yang mendalam terhadap isi materi. Model pembelajaran kooperatif Picture and Picture berbantuan dengan media pembelajaran History Card Game dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan interaktif. Kolaborasi antara model dan media ini memberikan peluang bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam memahami materi, serta membantu menyajikan informasi sejarah secara visual dan terstruktur, sehingga dapat mendukung peningkatan pemahaman dan hasil belajar.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penggunaan model kooperatif picture and picture dengan berbantuan media history card game untuk mempengaruhi hasil belajar peserta didik diharapkan mampu menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya. Namun, selama proses pembelajaran berlangsung muncul gejala anomali rasa keingintahuan lebih peserta didik terhadap materi pembelajaran. Peserta didik tidak hanya tertarik menghafal atau memahami tokoh dan peninggalan, tetapi juga mulai menunjukkan ketertarikan untuk mengeksplorasi keterkaitan antar kerajaan. Hal ini menunjukkan adanya potensi untuk mendorong pembelajaran ke arah yang lebih dalam dan reflektif. Dikarenakan terdapat keterbatasan dalam penelitian ini maka, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan pembelajaran mendalam (deep learning) yang lebih berfokus mengkaji

bagaimana model dan media pembelajaran mendorong peserta didik berpikir kritis dan memiliki kesadaran sejarah. Dengan pendekatan tersebut diharapkan terdapat pengembangan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Ali, R. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: LKiS.
- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran; Edisi Revisi*. Depok: Rajawali Press.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Suprijono, A. (2009). *Kumpulan Metode Pembelajaran; Cooperative Learning Teori dan Aplikasi*. Surabaya: History 22 Education Wordpress.
- Utomo, C. (2011). *Model-Model Pembelajaran Sejarah Yang Mengaktifkan*. Semarang: Unnes Press.
- Yaumi, M. (2018). *media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: PrenadaMedia Group.

B. Jurnal Ilmiah

- Aeni, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Linimasa Sejarah Card Game Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Bumiayu. *DOAJ Indonesian Journal of History Education*, 196 – 205.
- Ahdar, & Nurdiansyah. (2022). Penerapan Media Picture And Picture Dalam Meningkatkan Pembelajaran Sejarah Di SMK Negeri 2 Taluk Kuantan. *Tsaqifah Nusantara*, 156-166.
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan (learning) Dalam Pengajaran Pendidikan. *Jurnal Mubtadiin*, Vol. 7 No. 01, 247-264.
- Arini, D. A., Gianistika, C., & Ropiah, N. S. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Picture And Picture pada Mata Pelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah di Indonesia. *Jurnal Tahsinta (Jurnal Karya Umum dan Ilmiah)*, 110-124.
- Aris, L. Y., & Nur, R. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas XI Ips 1 SMA Negeri 1 Kulisusu Kabupaten Buton Utara. *Historical education Jurnal Penelitian*

- Pendidikan Sejarah*, 23-30.
- Arsyad, M., & Fahira, E. F. (2023). *Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran sejarah menjadi bermakna dengan pendekatan kontekstual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora Volume 2, Nomor 2*, 105-120.
- Bestar, B. P., Isjoni, & Barkara, R. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media History card terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 57-63.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro Vol.1, No.1*, 99-108.
- Fathoni. (2022). Permainan Kartu Gambar Dan Huruf Untuk Meningkatkan Daya Hafal Siswa. *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 178-193.
- Gunawan, & Ritonga, A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Rajawali Press.
- Hasriani, Nasaruddin, & Syawaluddin, A. (2022). The Use of Image Card Media to Improve Aloud Reading Ability for Two Grade Elementary School Students. *PINISI Journal of Education Vol. 2 No. 1*, 4-12.
- Helmianti. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Khairah, A. (2011). Efektivitas penggunaan media permainan kartu dalam meningkatkan hasil belajar ips terpadu siswa pada materi ekonomi. *repository uin jkt*.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media.
- Lisnawati, A., Asyaidah, N., & Ari, M. (2022). Peran Pembelajaran Sejarah dalam Pembentukan Karakter Nasionalisme pada siswa. *MAHAROT: Journal of Islamic Education Vol.6, No.1*, 48-62.
- Mahardika, P. A., Wahyuni, A. A., Fauzulazhim R, I., Nasrulloh, H., Ridhania, Khairinnisa, R., Shavab, O. A. (2024). Efektifitas Media Pembelajaran Game Card Terhadap Materi Sejarah Australia di Kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 9 Kota Tasikmalaya. *King jurnal sejarah indonesia*, 1-6.
- Maulana, A., Subroto, D. E., Asriyani, A., Rismayanti, & Hamdah, S. (2025). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora Volume. 3, Nomor. 1*, 107-114.
- Mubarak, M. I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Materi Sejarah Kelas VIII SMP Terpadu Abul Faidl Blitar. *urnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 1-9.
- Musrofatin, D. (2023). Penggunaan Media History Card Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Losari, Brebes). *repository upi edu*.
- Musyadad, V. F. (2022). Penerapan Model Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasilbelajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Tahsinia*, 147-155.
- Nabalia, K., Satriyo, W., & Wartoyo F.X. (2024). Penerapan Pembelajaran Model Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa SMK Purnama Gempol Tahun Ajaran 2022-2023. *Repository Universitas PGRI DELTA*, 1-14.
- Nasution, A. K. (2020). Integrasi Media Sosial Dalam Pembelajaran Generasi Z. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 1-7.
- Nurhafizah, Y., Ibrahim, B., & Asril. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA N 1 XIII Koto Kampar. *JOM FKIP UNRI*, 1-10.
- Nurlianti, & Tilora, M. (2020). Pelaksanaan Metode Pembelajaran Picture And Picture Oleh Guru Fikih Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Rasyid Simpang Tiga Sungai Luar Kecamatan Batang Tuaka. *J. Mitra PGMI Vol. 6 No. 1*, 38-49.
- Nurrahmah, Isjoni, & Ahmal. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Sejarah Di Kelas X IPS SMAN 1 Bangko Pusako Rokan Hilir. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1453-1457.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat, Volume 03, Nomor 01*, 171-186.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makasar: Badan Penerbit UNM.
- 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*, 492-499.
- Pareni, D., Ibrahim, B., & Bunari. (2022). Penerapan History Card Melalui Model Take And Give Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 11 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1670-1676.
- Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter. *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi Vol.2, No.1*, 190-197.
- Rahmania, Y. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu History Card Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA. *AVATARA e-Journal Pendidikan Sejarah*, 1-8.
- Renaningati, A., Wulandari, I., & Ammirudin, H. (2024). Tantangan Dan Inovasi Dalam Pembelajaran Sejarah: Menyusun Strategi Untuk Meningkatkan Kualitas pendidikan. *Sindoro Cendikia Pendidikan Vol.5 No 2*, 1-10.
- Saliadin, L., & Kuraedah, S. (2016). Penerapan Metode Picture And Picture Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V B Di Min Konawe Selatan Kec. Konda Kab. Konawe Selatan. *Jurnal Al-Ta'dib Vol. 9 No. 1*, 144-161.
- Sidiq, R., Najuah, & Luki, P. (2021). *Model-Model Pembelajaran Abad 21*. Banten: CV. AA. RIZKY.
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D., . . . Sibarani, I. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif. In I. Sibarani, *Model Pembelajaran Kooperatif* (pp. 100-111). Ikapi Jawa Barat: Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sulaiman. (2014). Model Pembelajaran Cooperative Learning (Suatu Analisis Psikologis Dalam Pembelajaran). *Repostory Ar-Raniry Volume V Nomor 2*, 25-34.
- Suryani, N., & Agung, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Susilo, A., Anwar, K., & S, L. A. (2024). Peran pembelajaran sejarah dalam membangun karakter bangsa menuju kemajuan dan persatuan. *JOEAI (Journal of Education and Instruction) Volume 7, Nomor 2*, 547-560.
- Umar, D., & Pamungkas, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Card Sort Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Ips SMA Negeri 6 Muaro Jambi. *ISTORIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 18-28.
- Windika, I. S., Suprijono, A., Niswatin, & Prastiyono, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mandatory (Match and Learn History) Card Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Dialektika pendidikan IPS*, 188-201.
- Yanto, F., & Amaliyah, Q. Z. (2022). Model Pembelajaran Picture And Picture Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Kolonialisme Dan Imperialisme Di Sma Jauharul Falah Al-Islami TA. 2021/2022. *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 1-13.