



# Efektivitas Metode Jigsaw dan Picture and Picture terhadap Hasil Belajar IPS Materi ASEAN pada Peserta Didik Paket B di PKBM Gema

Giska Nurfadilah\*, M. Ibnu Sina, Vira Evania Putri, Nida Sri Nur Fadillah, Andhika Putra Mudiana, Nilam Ratu Prawira Jaya, Lesi Oktiawanti

Program Studi Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi, Indonesia

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan metode pembelajaran Jigsaw dan *Picture and Picture* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi ASEAN di PKBM Gema. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif. Subjek penelitian adalah peserta didik Paket B di PKBM Gema. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, serta tes berupa pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan metode pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan peningkatan keaktifan, kerja sama, dan antusiasme dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Jigsaw dan *Picture and Picture* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPS di pendidikan nonformal.

**Kata Kunci:** Jigsaw, *Picture and Picture*, Hasil Belajar, IPS, Pendidikan Nonformal

DOI:

<https://doi.org/10.47134/jpn.v3i3.2588>

\*Correspondence: Giska Nurfadilah

Email: [giskanurfadilah07@gmail.com](mailto:giskanurfadilah07@gmail.com)

Received: 14-03-2026

Accepted: 14-04-2026

Published: 14-05-2026



**Copyright:** © 2026 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** This study aims to analyze the effectiveness of the Jigsaw and *Picture and Picture* learning methods in improving student learning outcomes in the ASEAN Social Studies (IPS) subject at the Gema Community Learning Center (PKBM). This study used a qualitative descriptive approach supported by quantitative data. The subjects were Package B students at the Gema PKBM. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and pretests and posttests. The results showed a significant improvement in learning outcomes after the implementation of these learning methods. Furthermore, students also demonstrated increased activeness, cooperation, and enthusiasm in the learning process. Thus, Jigsaw and *Picture and Picture* have proven effective in improving learning outcomes and student engagement in Social Studies learning in non-formal education.

**Keywords:** Jigsaw, *Picture and Picture*, Learning Outcomes, IPS, Non-formal Education

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia, pendidikan tidak hanya diselenggarakan melalui jalur formal, tetapi juga melalui pendidikan nonformal dan informal. Pendidikan nonformal hadir sebagai alternatif bagi masyarakat yang tidak dapat mengakses pendidikan formal karena berbagai faktor, seperti ekonomi, sosial, maupun keterbatasan kesempatan belajar.

Salah satu lembaga pendidikan nonformal yang memiliki peran penting adalah Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). PKBM berfungsi sebagai wadah pembelajaran masyarakat yang menyediakan layanan pendidikan kesetaraan, pelatihan keterampilan, dan pemberdayaan masyarakat. Dalam sistem pendidikan nasional, PKBM memiliki posisi strategis karena mampu memberikan kesempatan belajar sepanjang hayat bagi masyarakat secara fleksibel dan kontekstual sesuai kebutuhan lingkungan belajar.

Pendidikan nonformal selama ini sering dipandang sebagai pelengkap dari pendidikan formal, padahal jika dilihat lebih dalam, perannya justru sangat strategis terutama bagi masyarakat yang karena berbagai keterbatasan tidak dapat mengakses sekolah formal. Di sinilah Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) hadir sebagai ruang alternatif yang tidak hanya memberikan akses pendidikan, tetapi juga berupaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara lebih fleksibel dan kontekstual. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di PKBM belum sepenuhnya berjalan optimal.

Jika diamati lebih jauh, salah satu permasalahan yang cukup menonjol adalah masih menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran. Metode ini memang mudah diterapkan, tetapi cenderung berjalan satu arah. Warga belajar lebih banyak menerima informasi daripada terlibat aktif dalam proses memahami materi. Akibatnya, tidak sedikit yang mengalami kesulitan dalam menangkap konsep secara mendalam. Selain itu, interaksi antarwarga belajar pun menjadi terbatas, sehingga kemampuan kerja sama yang seharusnya bisa berkembang justru kurang terfasilitasi.

Kondisi tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di PKBM Gema Kota Tasikmalaya. Berangkat dari kondisi tersebut, muncul kebutuhan untuk menghadirkan variasi metode pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga melibatkan warga belajar secara aktif. Secara teoritis, hal ini sebenarnya sudah banyak dibahas oleh para ahli. Slavin, misalnya, menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif seperti metode Jigsaw dapat mendorong interaksi sosial yang lebih intens sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab individu dalam kelompok. Di sisi lain, Huda mengemukakan bahwa metode *Picture and Picture*, yang mengandalkan media gambar, mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret, terutama untuk materi yang bersifat abstrak.

Selain metode, penggunaan media pembelajaran juga menjadi aspek yang tidak bisa diabaikan. Media seperti PowerPoint, meskipun terkesan sederhana, sebenarnya memiliki potensi besar untuk membantu memperjelas penyampaian materi. Visualisasi yang ditampilkan dapat mempermudah warga belajar dalam menangkap informasi, sekaligus meningkatkan fokus mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Jika melihat beberapa penelitian terdahulu, baik metode *Picture and Picture* maupun Jigsaw telah terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan kemampuan kerja sama peserta didik. Namun, ketika mencoba menelusuri lebih jauh, penelitian yang secara khusus mengombinasikan kedua metode tersebut terlebih lagi dalam konteks pendidikan nonformal seperti PKBM masih tergolong terbatas. Apalagi jika dikaitkan

dengan materi IPS tentang ASEAN, yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif.

Meskipun penelitian mengenai metode Jigsaw maupun *Picture and Picture* telah banyak dilakukan, Sebagian besar penelitian yang mengombinasikan kedua metode tersebut masih berfokus pada pendidikan formal dan hanya menguji satu metode pembelajaran secara terpisah. Penelitian yang mengombinasikan kedua metode tersebut dalam pembelajaran IPS di lingkungan pendidikan nonformal, khususnya pada peserta didik Paket B di PKBM, masih sangat terbatas. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak menitikberatkan pada hasil belajar kognitif tanpa mengkaji keterlibatan aktif dan kemampuan kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan penelitian terkait efektivitas integrasi metode Jigsaw dan *Picture and Picture* dalam meningkatkan hasil belajar serta partisipasi belajar peserta didik di PKBM.

Dari sinilah muncul gagasan untuk mengembangkan sebuah inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan metode Jigsaw dengan metode *Picture and Picture*. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tidak langsung masuk ke aktivitas kelompok, tetapi diawali terlebih dahulu dengan penyampaian materi menggunakan media PowerPoint sebagai pengantar. Setelah itu, warga belajar diajak untuk terlibat dalam kegiatan kolaboratif melalui metode Jigsaw yang dipadukan dengan penggunaan gambar sebagai media pendukung pemahaman. Untuk menjaga suasana belajar tetap hidup dan tidak monoton, disisipkan pula kegiatan *ice breaking* berupa lagu yang dimodifikasi sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga diharapkan dapat membantu memperkuat daya ingat mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, pertanyaan yang kemudian muncul adalah apakah penerapan metode pembelajaran Jigsaw yang dikolaborasikan dengan metode *Picture and Picture* memberikan pengaruh terhadap pemahaman materi dan kemampuan kerja sama warga belajar, khususnya pada pembelajaran IPS materi ASEAN di PKBM Gema Kota Tasikmalaya. Sejalan dengan itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh metode pembelajaran tersebut terhadap peningkatan pemahaman serta kemampuan kerja sama warga belajar dalam proses pembelajaran.

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk mendeskripsikan secara sistematis proses penerapan metode pembelajaran Jigsaw dan *Picture and Picture* serta menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik melalui data kuantitatif berupa nilai *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini dilaksanakan di PKBM Gema Kota Tasikmalaya dengan subjek penelitian peserta didik Paket B yang berjumlah 8 orang. Subjek dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS materi ASEAN.

Teknik pengumpulan data digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran serta tingkat keaktifan peserta didik selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan kepada tutor untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa catatan kegiatan dan foto selama proses pembelajaran.

Instrumen tes berupa soal pilihan ganda digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes dilakukan dalam dua tahap, yaitu, *pretest* yang diberikan sebelum penerapan metode pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan *posttest* diberikan setelah pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Instrumen yang digunakan telah melalui uji validitas untuk memastikan kelayakan dalam mengukur kemampuan peserta didik.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap yaitu pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode Jigsaw dan *Picture and Picture* serta dukungan PowerPoint, dan diakhiri dengan pemberian *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Selama proses pembelajaran, kegiatan dirancang secara interaktif melalui diskusi kelompok dan penggunaan media visual guna meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis dengan membandingkan hasil belajar menggunakan gain score. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk tabel untuk memudahkan interpretasi data.

## Result and Discussion Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan metode Jigsaw dan *Picture and Picture*. Peningkatan ini dianalisis berdasarkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* serta perhitungan gain score.

**Tabel 1.** Student's Learning Outcomes Improvement

No	Name	Pretest	Posttest	Gain Score
1	Farida	30	100	70
2	Haikal	30	80	50
3	Lupiyanti Sari Dewi	30	80	50
4	M. Ajril	80	100	20
5	M. Dzikri N. R	50	70	20
6	Radya Dzikri P. G	60	100	40
7	Raisa Cahaya Putri	40	100	60
8	Rama	80	100	20

Berdasarkan tabel 1, rata-rata nilai *pretest* peserta didik berada pada kategori rendah, sedangkan nilai *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

Perhitungan gain score menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan dengan variasi tingkat peningkatan yang berbeda. Hal ini mengindikasikan bahwa metode Jigsaw dan *Picture and Picture* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ASEAN.

Selain peningkatan secara kuantitatif, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, terutama saat kegiatan diskusi kelompok. Hal ini mendukung hasil analisis kuantitatif bahwa metode yang diterapkan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.

**Tabel 2.** Category of Learning Improvement

Category	Criteria	Number of Student
High	>50	2
Medium	20 – 50	6
Low	<20	0

Berdasarkan Tabel 2, distribusi kategori peningkatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berada pada kategori sedang dan tinggi. Tidak terdapat peserta didik dalam kategori rendah, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan dampak yang merata terhadap seluruh peserta didik.

**Tabel 3.** Instrumen Validity Result

Item	V Value	Category
1	1.00	High
2	0.67	Medium
3	0.67	Medium
4	0.89	High
5	0.89	High
6	0.89	High
7	1.00	High
8	0.78	Medium
9	0.89	High
10	0.78	Medium
11	0.78	Medium
12	0.89	High
13	0.89	High
14	0.78	Medium
15	0.67	Medium
16	0.67	Medium
17	0.78	Medium
18	0.78	Medium
19	0.67	Medium
20	0.89	High
21	0.89	High
22	1.00	High
23	1.00	High

Berdasarkan Tabel 3, sebagian besar butir soal berada pada kategori valid dengan tingkat validitas tinggi dan sedang. Hal ini menunjukkan bahwa instrument yang digunakan dalam penelitian ini layak dan dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan metode Jigsaw dan Picture and Picture memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar

peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai, distribusi kategori yang dominan pada tingkat sedang dan tinggi, serta didukung oleh instrumen yang valid.



**Gambar 1.** Kegiatan wawancara bersama salah satu Paket B



**Gambar 2.** Kegiatan wawancara bersama salah satu Paket B



**Gambar 3.** Kegiatan briefing tim dengan PLP PKBM Gema



**Gambar 4.** Presentasi hasil diskusi peserta didik



**Gambar 5.** Diskusi kelompok metode Jigsaw dan *Picture and Picture*



**Gambar 6.** Dokumentasi akhir kegiatan pembelajaran

## Diskusi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Jigsaw dan *Picture and Picture* sangat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi IPS tentang ASEAN. Hal ini karena terlihat dari adanya peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* pada seluruh peserta didik, dengan sebagian besar pada kategori peningkatan sedang hingga tinggi.

Efektivitas metode Jigsaw dan *Picture and Picture* dalam penelitian ini tidak terlepas dari proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dalam metode Jigsaw, peserta didik memiliki tanggung jawab untuk memahami materi dan menyampaikan kembali kepada anggota kelompok lain. Proses ini membuat peserta didik lebih aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dan diskusi kelompok. Sementara itu, metode *Picture and Picture* membantu peserta didik memahami materi melalui media visual sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Selain itu, teori belajar kooperatif menurut Slavin juga menjelaskan bahwa kerja sama kelompok dapat meningkatkan motivasi, tanggung jawab, dan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya diskusi kelompok, presentasi, serta penggunaan media gambar, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Anwar (2019) yang menunjukkan bahwa metode Jigsaw mampu meningkatkan hasil belajar IPS melalui aktivitas kerja sama kelompok. Penelitian Rahmawati dan Suryadi (2020) juga menyatakan bahwa metode *Picture and Picture* efektif meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik melalui penggunaan media visual. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan karena mengintegrasikan kedua metode tersebut sekaligus dalam konteks pendidikan nonformal di PKBM, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif.

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan konsep pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya interaksi antar peserta didik dalam proses belajar. Metode Jigsaw mendorong peserta didik untuk saling berbagi informasi, bekerja sama dalam kelompok, serta memiliki tanggung jawab terhadap bagian materi yang dipelajari. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama peserta didik.

Selain itu, metode *Picture and Picture* turut berperan dalam memperkuat pemahaman peserta didik melalui penggunaan media visual. Gambar yang digunakan dalam pembelajaran membantu peserta didik memahami konsep yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media PowerPoint sebagai alat pengantar jadi lebih efektif dalam menyusun alur pembelajaran yang lebih terstruktur. Penyampaian materi di awal membantu peserta didik memiliki gambaran umum sebelum masuk ke kegiatan diskusi kelompok. Ditambah dengan adanya *ice breaking*, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak

monoton, sehingga peserta didik lebih fokus dan aktif. Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang variatif dan interaktif sangat penting, terutama dalam konteks pendidikan nonformal seperti PKBM.

Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bahwa integrasi metode Jigsaw dan *Picture and Picture* tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar tetapi juga dalam meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran Jigsaw dan *Picture and Picture* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS materi ASEAN di PKBM Gema. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai posttest, serta dominasi kategori peningkatan pada tingkat sedang dan tinggi. Selain meningkatkan hasil belajar, metode ini juga mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini memberikan dampak bahwa penggunaan metode pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif sangat penting diterapkan dalam pendidikan nonformal, khususnya di PKBM, untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Integrasi metode Jigsaw dan *Picture and Picture* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bagi tutor dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah subjek yang lebih besar serta menerapkan metode ini pada mata pelajaran lain agar diperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam. Selain itu, penelitian berikutnya dapat mengembangkan menggunakan media pembelajaran digital yang lebih inovatif untuk mendukung efektivitas pembelajaran di pendidikan nonformal.

## Referensi

- Anwar, K. (2019). Penerapan model pembelajaran jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 120–128. <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/79532>
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Aronson, E. (1978). *The jigsaw classroom*. Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Daryati, M., & Suryadi, D. (2025). The Effect of Nutrition Education Using Picture Media on Vegetable and Fruit Consumption in Early Childhood. *Jurnal Gizi dan Teknologi Pangan: Nutrismart*, 1(1), 13-24. <https://doi.org/10.64146/920zbf07>
- Djamarah, S. B. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2014). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Huda, M. (2013). Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. <https://repository.uin-malang.ac.id/12483/>
- Isjoni. (2013). Cooperative learning: Efektivitas pembelajaran kelompok. Bandung: Alfabeta.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>
- Kahar, M. S., Anwar, Z., & Murpri, D. K. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 279–295. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2744>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018). Petunjuk teknis penyelenggaraan pusat kegiatan belajar masyarakat (PKBM). Jakarta: Kemendikbud.
- Lie, A. (2010). Cooperative learning: Mempraktikkan cooperative learning di ruang-ruang kelas. Jakarta: Grasindo.
- Mulyasa, E. (2013). Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution. (2017). Berbagai pendekatan dalam proses belajar dan mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pratama, R., & Nugroho, A. (2018). Implementasi pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran IPS di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 156–165. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p771-779>
- Rahmawati, D., & Suryadi, A. (2020). Pengaruh metode picture and picture terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 45–52. <https://doi.org/10.18196/jjlel.v7i1.17167>
- Rusman. (2017). Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ryan, R.M. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, ISSN 0361-476X, <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sanjaya, W. (2016). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Kencana.

- 
- Sari, N. P. (2021). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman konsep. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 210–218. <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v3i1.4319>
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2014). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2012). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.