



# Pengaruh Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar

Laily Fitrianingrum\*, Apri Irianto

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

**Abstrak:** Penelitian ini dilakukan karena adanya nilai rendah dari hasil belajar siswa akibat kurangnya variasi model pembelajaran dan penggunaan media yang masih bersifat konvensional. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya suatu pengaruh model dari pembelajaran *Value Clarification Technique* multimedia secara interaktif didalam hasil belajar pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. Penggunaan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen semu (Quasi Experimental Design), dan menerapkan adanya desain penelitian secara One Group Pretest-Posttest. Untuk sampel yang digunakan ini berasal dari siswa kelas IV. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data ialah pretest dan posttest, dengan menganalisis adanya statistik yang meliputi Uji Normalitas dan Uji-T. Proses analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26. Hasil dari uji paired sample pada t-test dalam pretest dan juga posttest ini menggunakan aplikasi bernama SPSS dengan versi 26, hasil yang didapatkan menunjukkan nilai yang signifikansi dengan nilai (2-tailed) berada di bawah 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada suatu pengaruh didalam model pembelajaran *Value Clarification Technique* secara bantuan multimedia interaktif didalam hasil pembelajaran pendidikan Pancasila Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, *Value Clarification Technique*, Multimedia Interaktif

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.599>

\*Correspondence: Laily Fitrianingrum

Email: [lilylaily22@student.unipasby.ac.id](mailto:lilylaily22@student.unipasby.ac.id)

Received: 01-03-2024

Accepted: 16-04-2024

Published: 31-05-2024



**Copyright:** © 2024 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 research was conducted because of the low value of student learning outcomes due to the lack of variety in learning models and the use of conventional media. So this research aims to determine the influence of the interactive multimedia *Value Clarification Technique* learning model on the learning outcomes of elementary school Pancasila education. Using a quantitative approach with quasi-experimental research methods (Quasi Experimental Design), and implementing a One Group Pretest-Posttest research design. The sample used came from fourth grade students. The method used for data collection is pretest and posttest, by analyzing statistics which include Normality Test and T-Test. The data analysis process was carried out with the help of the SPSS version 26 application. The results of the paired sample test on the t-test in the pretest and posttest used an application called SPSS version 26, the results obtained showed significant values with the value (2-tailed) being below 0.05. Therefore, it can be concluded that there is an influence in the *Value Clarification Technique* learning model with the help of interactive multimedia on the learning outcomes of Elementary School Pancasila education.

**Keywords:** Learning Outcomes, *Value Clarification Technique*, Interactive Multimedia

## Pendahuluan

Pendidikan Pancasila ialah suatu mata pelajaran yang dimana terdapat peran secara krusial bagi siswa terutama di jenjang sekolah dasar (SD), karena merupakan salah satu cara untuk membangun karakter dan memperkuat identitas nasional. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Tyas, S.P & Mawardi bahwa PPKn merupakan pendidikan yang bertujuan untuk memfokuskan peserta didik agar menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab melibatkan penghayatan dan pengamalan nilai-nilai serta Pancasila sebagai landasan negara (Sari et al., 2020). Pendidikan kewarganegaraan sangat diperlukan untuk sarana pendidikan dalam membina kesadaran siswa terhadap hak dan kewajiban yang berlandaskan pada jiwa serta nilai-nilai bangsa Indonesia (Abdulatif & Dewi, 2021).

Pendidikan kewarganegaraan adalah pelajaran yang bertujuan membentuk warga negara yang cerdas, berkualitas, dan memahami serta melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai bagian dari masyarakat Indonesia yang memiliki karakter sesuai dengan prinsip-prinsip didalam Pancasila maupun konstitusi didalam UUD 1945 (Siswinarti, 2019). Sehingga Pendidikan Kewarganegaraan sendiri merupakan subjek dimana hal ini disusun untuk memperkuat dan merawat nilai-nilai moral dan kebangsaan peserta didik dengan dasar budaya Indonesia (Diana Sari et al., 2019). Dengan mengembangkan konsep, sikap, dan perilaku moral dalam setiap nilai yang diajarkan sebagai materi PPKn, diharapkan siswa mampu menginternalisasikan serta mengaplikasikan nilai, moral, Pancasila, dan UUD 1945 dalam kehidupan sehari-hari (Asikin et al., 2021).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar diajarkan dengan penuh makna dan bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dan moral Pancasila pada diri siswa. Kebermaknaan pembelajaran PPKn berarti siswa dapat mempelajari informasi baru tentang konsep-konsep yang terkait dalam struktur kognitif (Siswinarti, 2019). Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membantu siswa dalam menghayati dan mengamalkan nilai-nilai dalam Pancasila secara mendalam, serta menghubungkannya dengan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Melalui proses pembelajaran yang bermakna, siswa diharapkan dapat mengembangkan pemahaman yang komprehensif dan mampu melaksanakan nilai-nilai Pancasila pada kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks Pendidikan Pancasila, guru memahami konsep nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan kewarganegaraan dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pencarian pengetahuan mereka sendiri. Guru juga diharapkan memiliki kemampuan untuk menentukan pendekatan, strategi maupun media yang digunakan didalam pembelajaran secara inovatif dan juga sesuai dengan kurikulum mereka, sehingga proses pembelajaran memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran secara langsung memungkinkan siswa lebih mudah menyerap pesan, pemikiran, dan informasi tentang pembelajaran, sehingga meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar dan mampu memberikan hasil belajar terbaik mereka.

Berdasarkan data survey awal di UPT SD Negeri 221 Gresik permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah kurangnya variasi model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, sehingga berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami konsep yang kompleks. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila sebab dengan penggunaan model didalam pembelajaran secara tepat serta penerapan media melalui teknologi, informasi dapat tersampaikan dengan lebih menarik dan interaktif. Pendapat tersebut didukung oleh (Asikin et al., 2021) yang menyatakan bahwa, salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar adalah pemilihan model pembelajaran yang tidak tepat serta dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh guru (teacher centered) karena, model atau media pembelajaran yang dipakai masih terbatas dan cenderung tradisional sehingga siswa kurang dapat mengimplementasikan materi pembelajaran yang didapatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, diperlukan upaya untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan relevan dengan kehidupan siswa supaya mereka dapat terlibat aktif dan tertarik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Salah satu model pembelajaran inovatif yang berpotensi memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah model pembelajaran Value Clarification Technique (VCT). Hal ini sebagai upaya untuk menunjukkan perbedaan hasil belajar siswa dengan memberikan pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan terlibat di dalam proses pembelajaran. Adanya suatu model Value Clarification Technique ini adalah salah satu model didalam pembelajaran yang menerapkan adanya suatu pengevaluasian, Penerimaan maupun pengambilan keputusan terhadap permasalahan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Siswinarti, 2019). Model pendekatan Value Clarification Technique (VCT) merupakan pendekatan yang bertujuan membantu siswa mengidentifikasi, memilih, menganalisis, memutuskan, dan mengambil keputusan mengenai nilai-nilai yang dicita-citakannya dalam kehidupan. Melalui pembelajaran, guru memberikan stimulus yang memungkinkan siswa untuk menganalisis dan memperjelas prinsip-prinsip yang berlaku dalam aktivitas harian (Dinata & Reinita, 2020).

Pelaksanaan model pembelajaran ini akan lebih bermakna jika digunakan bersama dengan sumber belajar lain yang mendukung proses pembelajaran, salah satunya melalui multimedia interaktif. Multimedia interaktif disusun dengan tujuan untuk memfasilitasi pembelajaran siswa melalui penggunaannya. Guru menggunakan multimedia dengan melibatkan gambar, audio, video, dan juga animasi untuk memberi pemahaman yang mendalam terhadap materi yang sulit dipahami oleh siswa.

Keberadaan multimedia interaktif meningkatkan minat dan pemahaman materi pembelajaran siswa. Dengan demikian, dampak positifnya adalah meningkatnya motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar juga turut meningkat. Selain itu guru akan lebih mudah menyajikan pelajaran ketika mereka menggunakan sumber belajar tersebut. Bardi & Jailani mendukung ide bahwa multimedia interaktif adalah kombinasi dari beberapa elemen

media seperti teks, gambar, grafik, animasi, audio, dan video yang disajikan secara interaktif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari mereka di lingkungan sekitar (Nata & Putra, 2021). Multimedia interaktif yang menggabungkan banyak elemen seperti teks, gambar, grafik, animasi, audio dan video dapat berguna dalam menjelaskan konsep abstrak (Geni et al., 2020).

Multimedia interaktif memiliki karakteristik yang dapat dikatakan konvergen, karena menggabungkan beberapa jenis media menjadi satu kesatuan dalam proses pembelajaran. Dalam konteks multimedia interaktif teks, gambar, audio, video, dan animasi dapat saling berhubungan serta melengkapi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan interaktif. Pengguna dapat berinteraksi secara langsung pada konten melalui tombol navigasi, pilihan yang dapat dipilih, atau tindakan responsive lainnya. Karakteristik ini memudahkan pengguna untuk menggunakan multimedia interaktif secara mandiri, tanpa bimbingan orang lain. Karena konten yang disajikan jelas dan terstruktur dengan menyediakan variasi cara penyampaian informasi yang lengkap (Arina et al., 2020).

Model Value Clarification Technique (VCT) dengan menggunakan multimedia interaktif akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang lebih baik. Karena, dalam perkembangan teknologi informasi saat ini multimedia interaktif dianggap sebagai pembelajaran yang efektif dalam membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajarannya, Khususnya dalam bidang yang kompleks seperti Pendidikan Pancasila yang mencakup berbagai aspek kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Menurut (Sari et al., 2020), penggunaan media di dalam kelas dapat menginspirasi dan memotivasi siswa, memicu minat dan ambisi baru, serta berdampak secara langsung pada siswa.

Adapun penelitian terkait dilakukan oleh (Siswinarti, 2019) yang melakukan penelitian eksperimen dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique Bermediakan Video Terhadap Hasil Belajar PKn" dan terungkap bahwa terdapat variasi yang menonjol antara hasil belajar dalam mata pelajaran PKn dari berbagai siswa secara kelompok dengan memanfaatkan pendekatan Value Clarification Tehcnique bermedia video dimana hal ini mleibatkan siswa secara berkelompok dengan diajarkan menggunakan pembelajaran secara konvensional. Didalam penelitian yang sudah dilakukan oleh (Sari et al., 2020) yang berjudul "Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Microsoft Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn". Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran VCT dengan bantuan media Microsoft Powerpoint dapat mempengaruhi hasil belajar PKn karena, siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Sedangkan, guru hanya bertugas sebagai fasilitator dan motivator dalam pelaksanaan pembelajaran. Namun, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh (Siswinarti, 2019) dan juga (Sari et al., 2020) yakni pada subjek penelitian serta media pembelajaran yang digunakan.

Penelitian ini berfokus pada adanya suatu pengaruh didalam suatu model pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) dengan berbantuan Multimedia

Interaktif didalam Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar. Fokus dalam penelitian adalah hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar yang mencakup pencapaian siswa dalam memahami, menginternalisasikan, serta menguasai materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan dengan penekanan pada nilai-nilai Pancasila, kewarganegaraan, dan moral. Dengan tujuan penelitian ini agar dapat mengetahui adanya suatu pengaruh didalam model pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) berbantuan multimedia interaktif didalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.

## Metode

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan pola *One Group Pretest-Posttest*. Pada tahap awal penelitian siswa diberikan soal *pretest* untuk mengukur kemampuan siswa sebelum memperoleh materi. Selanjutnya, hasil *pretest* tersebut dilakukan uji normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya data pada kelas eksperimen. Setelah mengetahui normal atau tidaknya data tersebut, diberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran *Value Clarification technique (VCT)* berbantuan multimedia interaktif. Kemudian, siswa akan menjalani *posttest* agar dapat mengukur kemampuan setelah mereka menerima materi pembelajaran dan perlakuan yang telah diimplementasikan. Berikut pola desain *One Group Pretest-Posttest*:

**Tabel 1.** Desain Penelitian

<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
$O_1$	X	$O_2$

(Sugiyono, 2019)

Populasi adalah sekelompok objek atau subjek dengan karakteristik khusus yang ditetapkan oleh peneliti untuk diselidiki. Siswa UPT SD Negeri 221 Gresik yang berada di kelas IV dijadikan sebagai populasi dalam penelitian. Kemudian, sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang ada dalam populasi tersebut. Siswa kelas IV UPT SD Negeri 221 Gresik dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa dijadikan sebagai sampel penelitian. Metode Sampling Jenuh merupakan strategi pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian. Setiap anggota dari populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih menjadi bagian dari sampel jika digunakan Sampling jenuh. Sampel jenuh adalah metode pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel dalam penelitian, praktek ini biasanya diterapkan karena populasi yang terlibat relatif kecil.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes. Jenis tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda (*Multiple Choice*) yang dilaksanakan dengan menggunakan multimedia interaktif. Teknik analisis data dilakukan guna mengetahui pengaruh dalam model pembelajaran *Value Clarification Technique* berbantuan multimedia interaktif. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menguji hipotesis dengan bantuan program SPSS (*Statistical Package For Social Sciences*) versi 26. Dalam penelitian ini, hipotesis statistik diuji menggunakan metode uji-t. Uji-t diterapkan untuk mengevaluasi

dampak dari penerapan dengan dukungan multimedia secara interaktif dalam hasil belajar pada Pendidikan Pancasila sekolah dasar. Namun, sebelum menguji hipotesis perlu dipastikan bahwa data yang digunakan telah memenuhi prasyarat uji analisis, salah satunya adalah dengan melakukan uji normalitas.

**Hasil dan Pembahasan**

Hasil menunjukkan bahwasannya skor yang diperoleh dari hasil belajar Pendidikan Pancasila Siswa ini terdapat pengaruh dengan model dalam pembelajaran *Value Clarification Technique* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila sekolah dasar. Data hasil belajar pendidikan Pancasila diperoleh dari hasil pengerjaan *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan pada kelas IV sebelum mendapatkan perlakuan melalui perhitungan deskripsi dengan bantuan aplikasi SPSS 26 data hasil belajar Pendidikan Pancasila didapat dari jumlah data 2390 dimana nilai rata – rata (mean) mendapat hasil 70,29, untuk nilai tengah (median) mendapat hasil 75, dan untuk nilai terbanyak yaitu (modus) dengan nilai 75 dimana hal ini memperoleh hasil minimum dengan nilai 45 dna juga hasil maximum dengan nilai 85.

Sedangkan, berdasarkan *posttest* yang dilakukan pada kelas IV setelah mendapatkan perlakuan melalui perhitungan deskripsi dengan bantuan aplikasi SPSS 26 data hasil belajar Pendidikan Pancasila didapat dari jumlah data 2920, dimanani nilai rata-rata (mean) ini mendapatkan hasil sebanyak 85,88, nilai terbanyak (modus) mendapat hasil sebanyak 75 dan juga untuk nilai minimum mendapat hasil 70 dengan maximum mendapat hasil 100.

Setelah mengumpulkan data dari *pretest* dan *posttest*, akan dilanjutkan dengan uji prasyarat analisis dengan Uji normalitas agar bisa memastikan nantinya dalam variasi sampel memiliki distribusi yang normal. Uji normalitas akan dilakukan pada data sebelum dan juga setelah adanya perlakuan yang dilakukan dalam sampel yang akan dianalisis. Metode yang digunakan adalah *One-sample Kolmogorov-Smirnov*. Sehingga pengujian normalitas aka dilakukan dengan perangkat lunak SPSS versi 26 didalam tingkat signifikansi > 0,05 yang menandakan bahwa dat ini berdistribusi secara normal. Selain itu, uji normalitas juga dmenggunakan adanya uji *Casewise Diagnostic* dengan mengidentifikasi dan mengatasi data secara *outlier* yang mungkin ada. Hasil uji normalitas setelah data *outlier* dihilangkan yakni sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas Setelah Uji *Casewise Diagnostics*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		34
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.38600538
Most Extreme Differences	Absolute	.085
	Positive	.080
	Negative	-.085
Test Statistic		.085
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Setelah melakukan Uji *Casewise Diagnostics* data hasil penghilangan *outlier* dilakukan uji normalitas kembali dan signifikansi menunjukkan angka 0,200. Angka tersebut lebih besar daripada 0,05 dan mengindikasikan data tersebut normal dan dapat digunakan pada uji hipotesis selanjutnya. Langkah berikutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Pengujian hipotesis yang dilakukan yaitu uji hipotesis (uji-t) dengan membaca nilai sig (2-tailed) < 0,05 terhadap hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV Sekolah Dasar.

**Tabel 3.** Hasil Uji-t *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA - POSTTEST HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA	-15.588	13.129	2.252	-20.169	-11.007	-6.923	33	.000

Tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai dari sig (2-tailed) mendapatkan 0,000 dimana df = 33. Untuk hasil sig (2-tailed) ini didapatkan dari jumlah siswa (n) sebanyak = 34. Untuk hasil pengujian yang didapatkan dari sig (2-tailed) ini < 0,05 menunjukkan bahwasannya  $H_0$  dapat diterima dimana *posttest* lebih besar dari *pretest* siswa sehingga terdapat pengaruh didalam model pembelajaran *Value Clarification Technique* berbantuan Multimedia Interaktif dalam Hasil Belajar Pendidikan Pacasila Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil yang ada pada penelitian yang dilaksanakan di UPT SD Negeri 221 Gresik, kelas IV SD hal ini memberikan adanya *treatment* atau perlakuan yang akan dikombinasikan didalam penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pendukung. Dapat dilihat aktivitas belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Value Clarification Technique (VCT)* berbantuan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan dengan penekanan pada nilai-nilai Pancasila, kewarganegaraan, dan moral lebih baik dari pada sebelum mendapatkan perlakuan. Ketika penggunaan metode didalam pembelajaran *Value Clarification Techniquis (VCT)* dukungan Multimedia Interaktif, hal ini menunjukkan minat siswa meningkat dan lebih berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Tak hanya itu hal ini juga berfokus pada pengenalan serta penerapan nilai-nilai dalam situasi dan persoalan. Hal ini, membantu siswa mengklarifikasi nilai-nilai, memilih yang baik, dan mengembangkannya melalui proses interaksi, dialog, dan transaksi. Dalam penerapan model ini, siswa tidak diarahkan untuk menghafal nilai-nilai yang sudah ada, tetapi diajak

untuk aktif dalam mengambil sikap berdasarkan nilai-nilai yang sesuai dengan pandangan mereka sendiri. Model ini memungkinkan siswa untuk memahami nilai-nilai dengan lebih mendalam dan membentuk sikap yang kuat dalam kehidupan. Hal tersebut konsisten dengan beberapa objektif pembelajaran *Value Clarification Technique (VCT)* yang disajikan oleh A. Kosasih Djahiri yaitu memberikan penilaian terhadap berbagai hal secara jelas dan bertanggung jawab, memfasilitasi pengambilan keputusan yang objektif dan tidak ambigu, serta mengkomunikasikan nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan (S & Abdulkarim, 2022). Pelaksanaan model pembelajaran ini akan lebih bermakna jika digunakan bersama dengan sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran, salah satunya melalui multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan hasil gabungan elemen-elemen media seperti teks, gambar, grafik, animasi, audio, dan video, yang dikemas dengan pendekatan interaktif dengan tujuan untuk menciptakan pengalaman belajar bagi siswa sesuai dengan kehidupan nyata di sekitar mereka (Dwiqi et al., 2020).

Ada faktor-faktor lain yang memengaruhi hasil belajar, baik dari internal maupun eksternal. Pendapat tersebut di dukung oleh pendapat (Tasya & Abadi, 2019) yang mengungkapkan bahwa perbedaan dalam hasil belajar di antara peserta didik dapat disebabkan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam penelitian ini, terdapat faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa, termasuk faktor internal seperti minat, bakat, kesehatan, kebiasaan belajar, dan tingkat kemandirian. Sedangkan faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar siswa meliputi lingkungan alam, keluarga, masyarakat, dan sekolah. Selain itu, penggunaan model dan media pembelajaran juga memiliki peran yang signifikan dalam membentuk pengalaman belajar siswa. Penggabungan yang tepat antara model dan media pembelajaran menjadi kunci keberhasilan dalam mencapai hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan baik faktor internal maupun eksternal. Pernyataan ini selaras dalam penelitian yang sudah dilakukan (Sari et al., 2020), (Siswinarti, 2019), dan (Asikin et al., 2021).

Berdasarkan pembahasan yang dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam model pembelajaran yang ada pada *Value Clarification Technique* berbantuan Multimedia Interaktif dalam pendidikan Pancasila Sekolah Dasar.

## Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan tentang adanya suatu pengaruh dalam pembelajaran *Value Clarification Technique (VCT)* berbantuan Multimedia Interaktif didalam hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila sekolah dasar, dapat ditarik kesimpulan:

Setelah menganalisis menggunakan SPSS versi 26, terdeteksi perbedaan dalam nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen. Sebelum intervensi, rata-rata hasil belajar adalah 70,29. Sedangkan setelah mendapatkan perlakuan meningkat menjadi 85,88. Hasil statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa sebelum dengan sesudah adanya suatu perlakuan didalam kelas eksperimen dengan menerapkan

model dalam pembelajaran *Value Clarification Technique (VCT)* berbantuan Multimedia Interaktif.

Analisis uji-t dengan SPSS versi 26 menunjukkan nilai sig (2-tailed) < 0,05, maka hal tersebut menunjukkan bahwasannya  $H_0$  diterima dimana nilai yang didapatkan dari *posttest* ini lebih besar dibanding *pretest* siswa sehingga terdapat pengaruh yang signifikan pada Value Clarification Technique berbantuan Multimedia Interaktif pada hasil belajar pendidikan Pancasila sekolah dasar.

## Daftar Pustaka

- Abdulatif, S., & Dewi, D. A. (2021). Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membina Sikap Toleransi Antar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 4(2), 103–109. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v4i2.3610>
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Asikin, Z., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) berbantuan Games terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV Gugus 04 Kecamatan Praya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 711–716. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.305>
- Diana Sari, N. L. S., Sudana, D. N., & Parmiti, D. P. (2019). Pengaruh Vct Berbantuan Media Sederhana Terhadap Hasil Belajar Pkn. *Journal of Education Technology*, 3(2), 49. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i2.21701>
- Dinata, T. P., & Reinita, R. (2020). Pendekatan Value Clarification Technique Sebagai Upaya Penanaman Nilai Karakter dan Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1189–1202. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/584>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>
- S, S. O., & Abdulkarim, A. (2022). The Use of the VCT Model in Civic Education to Build the Moral Awareness of Students in the Global Era. *Proceedings of the Annual Civic Education Conference (ACEC 2021)*, 636(Acec 2021), 412–416. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220108.075>

- 
- Sari, D. A. R. P., Tegeh, I. M., & Pudjawan, K. (2020). Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Microsoft Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 183. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.29071>
- Siswinarti, P. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique Bermediakan Video Terhadap Hasil Belajar Pkn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 41–49. <https://doi.org/10.23887/jippg.v2i1.18084>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Tasya, N., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 660–662.