

**PENGARUH MODEL *VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE* (VCT)
BERBANTUAN *WORDWALL* DAN *CANVA* TERHADAP HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA
DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**ANNISA NURUL PUTERI
NPM 2213053065**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE* (VCT) BERBANTUAN *WORDWALL* DAN CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

ANNISA NURUL PUTERI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh penerapan model pembelajaran VCT berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD (2) pengaruh penerapan model pembelajaran VCT berbantuan canva terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD (3) perbedaan pengaruh penerapan model pembelajaran VCT berbantuan *wordwall* dan canva terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis *quasi experimental design* yaitu *non equivalent control group design*. Populasi berjumlah 34 orang peserta didik, dengan penentuan sampel penelitian menggunakan teknik probability sampling berupa *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan non tes. Uji hipotesis menggunakan *uji paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Hasil penelitian (1) terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran VCT berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila dengan signifikansi 0,000 (2) terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran VCT berbantuan canva terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila dengan signifikansi 0,000 (3) terdapat perbedaan pengaruh penerapan model pembelajaran VCT berbantuan *wordwall* dan canva terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila dengan signifikansi 0,045.

Kata kunci: canva, hasil belajar, model pembelajaran VCT, Pendidikan Pancasila, *wordwall*

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE (VCT) MODEL USED BY WORDWALL AND CANVA ON THE LEARNING OUTCOMES OF PANCASILA EDUCATION OF GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

ANNISA NURUL PUTERI

The problem in this study was the low learning outcomes in Pancasila Education among fourth-grade students at UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi. This study aimed to determine (1) the effect of the implementation of the VCT learning model assisted by Wordwall on the learning outcomes in Pancasila Education of fourth-grade elementary school students, (2) the effect of the implementation of the VCT learning model assisted by Canva on the learning outcomes in Pancasila Education of fourth-grade elementary school students, and (3) the difference in the effects of the implementation of the VCT learning model assisted by Wordwall and Canva on the learning outcomes in Pancasila Education of fourth-grade elementary school students. The method used in this study was quantitative with a quasi-experimental design, namely the non-equivalent control group design. The population consisted of 34 students, and the research sample was determined using a probability sampling technique in the form of cluster random sampling. The data collection techniques used in this study were tests and non-tests. Hypothesis testing used the paired sample t-test and independent sample t-test. The results of the study showed that (1) there was an effect of the implementation of the VCT learning model assisted by Wordwall on the learning outcomes in Pancasila Education with a significance value of 0.000, (2) there was an effect of the implementation of the VCT learning model assisted by Canva on the learning outcomes in Pancasila Education with a significance value of 0.000, and (3) there was a difference in the effects of the implementation of the VCT learning model assisted by Wordwall and Canva on the learning outcomes in Pancasila Education with a significance value of 0.045.

Keywords: canva, learning outcomes, Pancasila Education, VCT learning model, wordwall

**PENGARUH MODEL *VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE* (VCT)
BERBANTUAN *WORDWALL* DAN *CANVA* TERHADAP HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA
DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

ANNISA NURUL PUTERI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL VALUE CLARIFICATION
TECHNIQUE (VCT) BERBANTUAN
WORDWALL DAN CANVA TERHADAP HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Annisa Nurul Puteri**

No. Pokok Mahasiswa : 2213053065

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Jurusan : Ilmu Pendidikan


Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



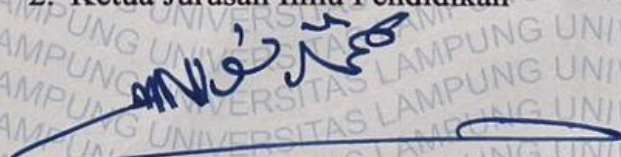
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 196409141987122001


Hariyanto, S.Pd., M.Div.
NIP 197210292025211005

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.

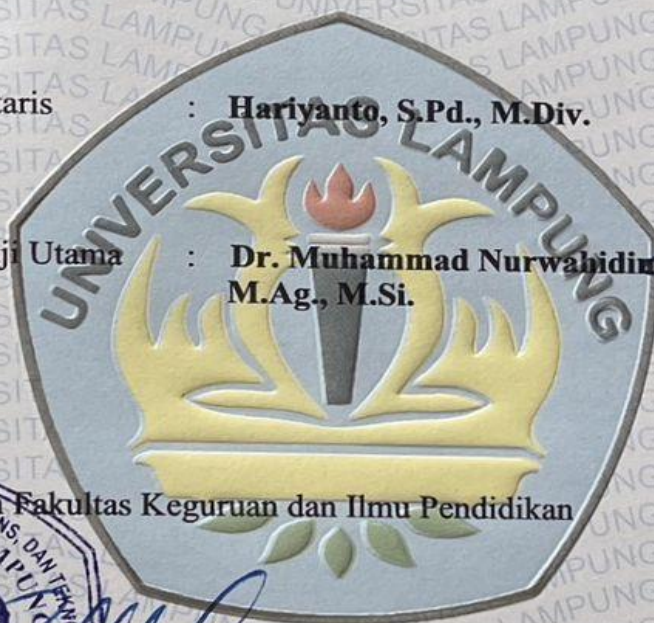
Sekretaris : Hariyanto, S.Pd., M.Div.

**Penguji Utama : Dr. Muhammad Nurwahidin
M.Ag., M.Si.**

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Dr. Hbet Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001**

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 22 April 2026



[Handwritten signatures of Prof. Dr. Herpratiwi, Hariyanto, and Dr. Muhammad Nurwahidin]

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Annisa Nurul Puteri
NPM : 2213053065
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Value Clarification Technique* (VCT) Berbantuan *Wordwall* dan *Canva* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 28 April 2026

Yang membuat pernyataan,



Annisa Nurul Puteri

NPM. 2213053065

RIWAYAT HIDUP



Annisa Nurul Puteri lahir di Desa Sumpersari, Kecamatan Sekampung, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung, pada 5 September 2003. Peneliti merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Iwan Mahroni dan Ibu Nur'Aini.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Sumber Hadi lulus pada tahun 2016.
2. SMP Negeri 1 Bandar Sribhawono lulus pada tahun 2019.
3. SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Pada tahun 2025 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolah (PLP) di SD Aisyiyah Lambu Kibang, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Kibang Budi Jaya, Kecamatan Lambu Kibang, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Don’t watch the clock; do what it does. Keep going”

(Sam Levenson)

“Kesuksesan tidak datang dari apa yang dilakukan sesekali,
tetapi dari apa yang dilakukan secara konsisten.”

(Marie Forleo)

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Alhamdulillah Rabbil 'Aalamiin, rasa syukur tiada henti atas segala Rahmat, karunia dan hidayah yang Allah Swt. berikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tuntas.

Dengan rasa syukur dan segala kerendahan hati,
kupersembahkan karya ini kepada:

Orang tuaku tercinta

Bapak Iwan Mahroni dan Ibu Nur'Aini

Terimakasih atas doa yang tak pernah putus, pengorbanan yang tak terhitung, serta kasih sayang yang tulus menjadi kekuatan terbesar saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga ini adalah wujud dari doa dan harapan yang selalu Bapak dan Ibu sematkan, dan sebagai tanda terima kasih atas segala pengorbanan dan jerih payah yang tak terhitung.

Semoga setiap usaha yang bapak dan ibu lakukan menjadi cahaya kebahagiaan dan keberkahan.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* dan *canva* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar", sebagai syarat kelulusan dan meraih gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A, I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan pengesahan sebagai bentuk legalisasi skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan serta Penguji Utama, yang senantiasa memberikan saran, masukan, kritik, gagasan yang sangat luar biasa serta membantu dan memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, terimakasih telah memfasilitasi, memberikan motivasi, dorongan semangat sehingga peneliti menyelesaikan perkuliahan tepat waktu.
5. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku Ketua Penguji atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu pengetahuan, dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.

6. Hariyanto, S.Pd., M.Div. selaku Sekretaris Penguji dan Pembimbing Akademik, yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberibimbingan, saran, dan juga semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Dayu Rika Perdana, M.Pd. dan Siti Nuraini, M.Pd. yang telah berkenan menjadi dosen validator dalam penelitian ini, serta memberikan saran, kritik, dan masukan yang sangat berarti demi penyempurnaan instrumen dan perangkat penelitian peneliti.
8. Dosen serta Tenaga Kependidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung, terimakasih telah memberikan pelayanan, dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
9. Kepala Sekolah, Staf, dan Guru UPTD SD Negeri 2 Sumber Hadi yang telah memberikan izin dan membantu peneliti untuk melakukan uji coba instrumen.
10. Kepala Sekolah, Staf, dan Guru UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
11. Peserta didik kelas IVA dan IVB di UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
12. Mbah Wanah, Bude Fatimah, Pakde Sukiran, Mas Khaidir, Bude Ruk, Pakde Kusnan, Mba Tika, Mas Ferdi, Pakde Amim, Bude Eny, Mas Irfan, Maira, Pakde Zaly, Mba Fanda, Mba Cika, Arthalita, Om Bambang, Bulek Yuni, Rista, Salwa dan Zeline yang selalu memberi dukungan penuh kepada peneliti serta doa yang tulus sehingga peneliti dapat menyelesaikan pendidikan dengan baik.
13. Keluarga Mbah Warso dan Mbah Suwanti yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya.
14. Muhamad Farhan Rafiqi yang senantiasa memberi dukungan dan turut andil dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah hadir, semoga di waktu kedepan selalu membersamai peneliti.
15. Anggota Homestay ARV, Citra, Fadhila, Puspa, Susia, Intan, Putri, Cantika, Artika dan Silvia, terimakasih telah senantiasa menemani, memberikan dukungan, dan membantu peneliti selama menempuh perkuliahan diperantauan.

16. Sabna, Della, Marissa dan Eni, terima kasih yang tak terhingga atas kebersamaan, kehadiran, dukungan, perhatian, mendampingi peneliti dalam suka maupun duka sehingga menjadi kekuatan istimewa bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
17. Siti Hasanah HS, Siti Hardila, Nabila Nindy Pratiwi, dan Tri Lestari, terimakasih atas segala dukungan dan kesediaannya untuk mengizinkan peneliti menginap ketika ada keperluan di Bandar Lampung.
18. Keluarga kecil kampus, Putri Arisna, Cheza dan Qistin, terimakasih atas segala dukungan, apresiasi dan segala bentuk bantuan.
19. Rekan-rekanku Epik *Class*, terimakasih atas kerja sama dan dukungannya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi dengan baik.
20. Teman-teman KKN Tiyuh Kibang Budi Jaya terima kasih atas kebersamaan dan kenangan yang takkan terlupakan.
21. Rekan mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2022.
22. Seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan rahmat dan hidayah-Nya atas kebaikan pada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun sedikit harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 6 Januari 2026

Peneliti,



Annisa Nurul Puteri

NPM. 2213053065

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	7
1.6. Manfaat Penelitian.....	7
1.7. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Belajar	9
2.1.1. Pengertian Belajar	9
2.1.2. Teori Belajar.....	10
2.1.3. Pembelajaran	12
2.2. Hasil belajar.....	12
2.2.1. Pengertian Hasil Belajar.....	12
2.2.2. Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar	13
2.2.3. Indikator Hasil Belajar	15
2.3. Model Pembelajaran.....	17
2.3.1. Pengertian Model Pembelajaran.....	17
2.3.2. Macam-macam Model Pembelajaran.....	17
2.4. Model <i>Value Clarification Technique</i>	19

2.4.1. Pengertian <i>Value Clarification Technique</i>	19
2.4.2. Langkah-langkah <i>Value Clarification Technique</i>	20
2.4.3. Kelebihan dan Kelemahan <i>Value Clarification Technique</i>	21
2.5. Media Pembelajaran	24
2.5.1. Pengertian Media Pembelajaran	24
2.5.2. Pengertian <i>Wordwall</i>	24
2.5.3. Langkah-langkah Penggunaan <i>Wordwall</i>	26
2.5.4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Wordwall</i>	28
2.5.5. Pengertian Canva	30
2.5.6. Langkah-langkah Penggunaan Canva	31
2.5.7. Kelebihan dan Kekurangan Canva	32
2.6. Pendidikan Pancasila	33
2.6.1. Pengertian Pendidikan Pancasila	33
2.6.2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD	34
2.6.3. Tujuan Pendidikan Pancasila di SD	35
2.7. Penelitian Relevan	36
2.8. Kerangka Pikir	39
2.9. Hipotesis Penelitian	40
III. METODE PENELITIAN	42
3.1. Jenis dan Desain Penelitian	42
3.1.1. Jenis Penelitian	42
3.1.2. Desain Penelitian	42
3.2. <i>Setting</i> Penelitian	43
3.2.1. Tempat Penelitian	43
3.2.2. Waktu Penelitian	43
3.2.3. Subjek Penelitian	43
3.3. Prosedur Penelitian	43
3.3.1. Tahap Persiapan Penelitian	43
3.3.2. Pelaksanaan Penelitian	44
3.3.3. Tahap Akhir	44
3.4. Populasi dan Sampel	45
3.4.1. Populasi	45
3.4.2. Sampel	45
3.5. Variabel Penelitian	46
3.5.1. Variabel Bebas (<i>Independen</i>)	46

3.5.2. Variabel Terikat (<i>Dependen</i>).....	46
3.6. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	46
3.6.1. Definisi Konseptual.....	46
3.6.2. Definisi Operasional.....	47
3.7. Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.7.1. Teknik Tes.....	49
3.7.2. Teknik Non Tes.....	49
3.8. Instrumen Penelitian.....	49
3.8.1. Instrumen Tes.....	49
3.9. Uji Prasyarat Instrumen.....	51
3.9.1. Uji Validitas.....	51
3.9.2. Uji Reliabilitas.....	52
3.9.3. Taraf Tingkat Kesukaran Soal.....	53
3.9.4. Daya Pembeda Soal.....	54
3.10. Teknik Analisis Data.....	55
3.11. Uji Prasyarat Analisis Data.....	55
3.11.1. Uji Normalitas.....	55
3.11.2. Uji Homogenitas.....	56
3.12. Uji Hipotesis.....	56
3.12.1. Uji Hipotesis 1.....	56
3.12.2. Uji Hipotesis 2.....	57
3.12.3. Uji Hipotesis 3.....	57
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59
4.1. Proses Pelaksanaan Penelitian.....	59
4.1.1. Persiapan Penelitian.....	59
4.1.2. Pelaksanaan Penelitian.....	59
4.1.3. Tahap Akhir.....	61
4.2. Data Hasil Penelitian.....	61
4.2.1. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	61
4.2.2. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	64
4.2.3. Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	67
4.3. Uji Prasyarat Analisis Data.....	68
4.3.1. Uji Normalitas.....	68
4.3.2. Uji Homogenitas.....	69
4.3.3. Uji Hipotesis.....	70

4.4. Pembahasan.....	73
4.5. Keterbatasan Penelitian	78
V. KESIMPULAN DAN SARAN	80
5.1. Kesimpulan.....	80
5.2. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data hasil Penilaian Harian.....	3
2. Data hasil Penilaian Harian Pendidikan Pancasila Kelas IV	4
3. Langkah-langkah Model VCT	21
4. Penelitian Relevan.....	36
5. Populasi penelitian	45
6. Kisi-kisi instrumen tes	49
7. Hasil Analisis Validitas Butir Soal Instrumen	52
8. Klasifikasi Reliabilitas KR 20.....	52
9. Tingkat kesukaran butir soal	53
10. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal	53
11. Klasifikasi daya pembeda soal	54
12. Hasil Analisis Pembeda Butir Soal	54
13. Kriteria Uji N-Gain	55
14. Pelaksanaan Penelitian.....	60
15. Distribusi Nilai <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen	62
16. Distribusi Nilai <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen.....	63
17. Distribusi Nilai <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol.....	65
18. Distribusi Nilai <i>Post Test</i> Kelas Kontrol.....	66
19. Klasifikasi Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	67
20. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas	68
21. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas.....	69
22. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis 1	70
23. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis 2.....	71
24. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis 3.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	40
2. Desain Penelitian	43
3. Diagram Data Nilai <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen	62
4. Diagram Data Nilai <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	64
5. Diagram Data Nilai <i>Post Test</i> Kelas Kontrol.....	65
6. Diagram Data Nilai <i>Post Test</i> Kelas Kontrol.....	67
7. Diagram Nilai Rata-rata N-Gain	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	91
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	92
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	93
4. Surat Balasan Uji Instrumen	94
5. Surat Izin Penelitian	95
6. Surat Balasan Penelitian.....	96
7. Surat Keterangan Validasi Instrumen Tes	97
8. Lembar Validasi Instrumen Tes	98
9. Surat Keterangan Kelayakan Media <i>Wordwall</i>	100
10. Lembar Validasi Media <i>Wordwall</i>	101
11. Surat Keterangan Kelayakan Media Canva	103
12. Lembar Validasi Media Canva	104
13. Surat Keterangan Kelayakan Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	106
14. Lembar Validasi Modul Ajar Kelas Eksperimen	107
15. Surat Keterangan Kelayakan Modul Ajar Kelas Kontrol	109
16. Lembar Validasi Modul Ajar Kelas Kontrol.....	110
17. Media <i>Wordwall</i>	112
18. Media Canva	114
19. Soal Pretest dan Posttest	116
20. Hasil Lembar Jawaban Peserta Didik kelas Eksperimen	123
21. Hasil Lembar Jawaban Peserta Didik Kelas Kontrol.....	124
22. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	125
23. Modul Ajar Kelas Kontrol	140
24. Hasil Uji Validitas.....	155
25. Hasil Uji Reliabilitas	156
26. Hasil Uji Taraf Tingkat Kesukaran Soal.....	157
27. Hasil Uji Daya Pembeda Soal	158
28. Perhitungan Distribusi Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	159
29. Uji N-Gain Kelas Eksperimen	160
30. Uji N-Gain Kelas Kontrol	161
31. Dokumentasi Penelitian	162

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang membuat peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan, sikap, dan nilai yang membentuk karakter bangsa. Sebagaimana dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan faktor terbesar yang menentukan kemajuan sebuah bangsa, sehingga pendidikan harus dilaksanakan dengan baik agar mencapai hasil yang maksimal. Menurut Satria dkk., (2025) Indonesia memiliki tantangan yang cukup krusial yaitu kualitas pendidikan yang tergolong rendah terutama pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Gambaran mengenai kualitas pendidikan Indonesia dapat dilihat dari data yang dipublikasikan *Worldtop20.org* yang sering membagikan peringkat pendidikan dari berbagai negara. Peringkat Indonesia pada tahun 2022 menempati urutan ke-67 dari 203 negara di dunia.

Kualitas pendidikan memegang peranan penting dalam menentukan hasil belajar. Hasil belajar tersebut berfungsi sebagai salah satu tolak ukur keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran. Sinurat (2025) mengatakan Kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima berbagai pengalaman belajar disebut sebagai hasil belajar yang terbagi menjadi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Penilaian hasil belajar memberi informasi kepada pendidik sejauh mana kemajuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Keberhasilan proses belajar peserta didik ditentukan oleh berbagai faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Rahman (2021) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal yaitu motivasi belajar. Uno (2023) menjelaskan indikator motivasi belajar, seperti hasrat untuk berhasil, dorongan kebutuhan, harapan masa depan, penghargaan, kegiatan menarik, dan lingkungan belajar kondusif. Jika motivasi belajar rendah, maka hasil belajar yang di dapat juga rendah. Sehingga diharapkan pendidik mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik agar tercapainya hasil belajar optimal.

Adapun salah satu faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil belajar yaitu model pembelajaran. Menurut Mutmainnah dkk., (2024) pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat dan tidak efektif dapat berpengaruh pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Pendidik harus pandai memilih model pembelajaran yang tepat untuk peserta didik dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhannya.

Menurut Siregar dkk., (2024) hasil belajar pendidikan pancasila di sekolah dasar menghadapi berbagai kendala, salah satunya rendahnya motivasi belajar karena metode yang digunakan pendidik seringkali kurang menarik dan monoton. Lutfiana dkk., (2024) mengatakan pembelajaran pendidikan pancasila memiliki tujuan utama untuk membentuk moralitas dan karakter peserta didik, sejalan dengan keterampilan abad ke-21 untuk menguasai serta menginternalisasi nilai-nilai Pancasila.

Model pembelajaran *Value Clarification Technique (VCT)* menurut Herawati dkk., (2023) merupakan model pembelajaran yang membantu peserta didik membangun nilai yang baik dalam menghadapi persoalan serta mampu menganalisis nilai yang ada dan tertanam dalam diri peserta didik. Sejalan dengan itu, Wulandari dan Kurniawan (2023) menjelaskan bahwa salah satu keunggulan model *Value Clarification Technique (VCT)* dalam pembelajaran yaitu dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan nilai moral secara mendalam serta memudahkan peserta didik dalam memahami dan menggali materi yang diajarkan.

Menurut Wulandari dan Kurniawan (2023) model *Value Clarification Technique (VCT)* dapat disajikan dengan bantuan media pembelajaran dengan tujuan sebagai penyampai informasi kepada peserta didik. Menurut Fadilah dkk., (2023) media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran agar lebih efektif dan optimal, adapun media terbagi menjadi media *visual*, *audio* dan *audio visual*. Salah satu media yang cocok untuk menerapkan model pembelajaran *Value Clarification Technique (VCT)* adalah media berbantuan *wordwall*.

Menurut Zulfah (2023) *wordwall* adalah sebuah media interaktif *game* edukasi yang dapat menjadi alternatif menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik yang masih suka bermain. Triyani (2023) mengatakan *wordwall* dilengkapi dengan berbagai fitur seperti teka-teki, kuis dan lain sebagainya.

Permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik terjadi di UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi. Penulis melaksanakan pra penelitian pada 31 Juli 2025, dengan data hasil belajar dari penilaian harian peserta didik kelas III, IV dan V pada mata pelajaran IPAS, Bahasa Indonesia dan Pendidikan Pancasila yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Data hasil Penilaian Harian

Kelas	IPAS	B. Indonesia	Pend. Pancasila	Rata-rata
III	75	85	75	78,3
IV	70	75	60	68,3

Kelas	IPAS	B. Indonesia	Pend. Pancasila	Rata-rata
V	80	80	70	76,6

Sumber: Data pendidik kelas III, IV dan V

Berdasarkan data hasil penilaian harian di atas, ditarik kesimpulan bahwasannya hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain dan kelas lain. Oleh karena itu penulis akan melakukan penelitian pada kelas IV mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun data ketuntasan peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai berikut.

Tabel 2. Data hasil Penilaian Harian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Semester Ganjil peserta didik kelas IV Tahun Pelajaran 2025/2026

Kelas	Jumlah peserta didik	Ketuntasan			
		Tuntas (≥ 75)		Tidak tuntas (< 75)	
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
A	17	6	(35,2%)	11	(64,7%)
B	17	5	(29,4%)	12	(70,5%)

Sumber: Data pendidik kelas IV

Berdasarkan tabel data di atas, Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah dan pendidik mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah 75. Maka dilihat dari tabel 1 peserta didik yang tuntas di kelas IVA yaitu 6 peserta didik atau 35,2%, sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sejumlah 11 peserta didik atau 64,7%. Peserta didik yang tuntas di kelas IVB yaitu 5 peserta didik atau 29,4%, sedangkan peserta didik yang tidak tuntas yaitu 12 peserta didik atau 70,5%. Idealita yang seharusnya tercapai KKTP, namun realitanya masih banyak peserta didik yang mendapatkan hasil di bawah KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi masih rendah.

Permasalahan rendahnya hasil belajar pendidikan pancasila tersebut diketahui setelah penulis melakukan wawancara tidak terstruktur saat penelitian pendahuluan dengan pendidik kelas IVA Ibu Maryati, S.Pd. dan pendidik kelas IVB Ibu Rustinah, S. Pd, bahwa pendidik ketika mengajar

menggunakan metode konvensional cenderung *teacher centered learning* atau berpusat pada pendidik serta terkadang menggunakan media gambar. Peserta didik tidak memiliki motivasi belajar lebih serta cenderung pasif. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif. Urgensi dalam penelitian ini mengacu pada hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik yang rendah, pembelajaran cenderung konvensional serta pendidik belum memanfaatkan media interaktif. Dalam hal ini, penulis akan menggunakan model *Value Clarification Technique* (VCT) karena berdasarkan literatur review yang dilakukan penulis, model *Value Clarification Technique* (VCT) berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Serta penulis akan menggunakan *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu peserta didik meningkatkan motivasi belajar dan aktif karena berdasarkan penelitian pendahuluan terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, kombinasi keduanya diharapkan menghasilkan pengaruh yang lebih signifikan dibanding penggunaan masing-masing secara terpisah.

Penelitian terdahulu belum ada yang mengkaji secara khusus mengenai pengaruh model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* dan *canva* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila. Belum adanya penelitian yang relevan menciptakan *research gap* sekaligus *novelty* dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* dan *canva* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi.
2. Rendahnya motivasi belajar serta peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran.
3. Pendidik tidak menggunakan model pembelajaran lain, selain *teacher centered learning*.
4. Pendidik menggunakan media pembelajaran hanya berupa media gambar.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* (X_1).
2. Model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *canva* (X_2)
3. Hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar (Y).

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat pengaruh model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *canva* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* dengan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *canva*?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *canva* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* dengan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *canva*.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis
Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya pada pendidikan sekolah dasar yang akan menjadi pendidik dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik.
2. Manfaat Praktis
 - a. Peserta didik
Melalui model *Value Clarification Technique* (VCT) diharapkan peserta didik mampu membangun kesadaran nilai dan moral serta media *wordwall* dan membantu keterlaksanaan pembelajaran menjadi interaktif.
 - b. Pendidik
Menambah wawasan pendidik untuk menggunakan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* dan sebagai inovasi dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

- c. Kepala sekolah
Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan untuk meningkatkan mutu UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi.
- d. Peneliti selanjutnya
Menjadi bahan kajian serta sumber informasi untuk penelitian selanjutnya mengenai pengaruh model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* dan *canva* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*).
2. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi, Kecamatan Melinting, Kabupaten Lampung Timur.
3. Objek penelitian ini adalah model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* dan *canva* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar.
4. Tempat penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi, Kecamatan Melinting, Kabupaten Lampung Timur.
5. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Belajar

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia selama masih hidup. Melalui proses belajar, peserta didik yang sebelumnya tidak mampu menyelesaikan tugas, menjadi mampu melakukannya. Menurut Sutianah (2022) belajar merupakan kegiatan mendasar dalam pendidikan. Tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar yang ditempuh peserta didik.

Menurut Ariani dkk., (2022), belajar merupakan suatu proses yang menghasilkan perubahan perilaku atau potensi perilaku yang bersifat relatif tetap sebagai akibat dari pengalaman maupun latihan yang dilakukan secara terus-menerus. Sudirman dkk., (2023) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses atau usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku, yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai positif, sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh melalui berbagai materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses fundamental yang menentukan keberhasilan pendidikan, karena melalui interaksi dan pengalaman belajar, peserta didik dapat mengalami perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, serta sikap secara positif.

2.1.2. Teori Belajar

Setiap proses pembelajaran membutuhkan teori belajar sebagai landasan dalam pelaksanaannya, karena keberadaan teori belajar diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Ariani dkk., (2022) Teori belajar merupakan suatu konsep yang memuat cara penerapan kegiatan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik, termasuk dalam merancang metode pembelajaran yang diterapkan baik di dalam maupun di luar kelas. Adapun teori belajar menurut Wardana dan Djameluddin (2020) terdiri dari:

- a. Teori behaviorisme, merupakan teori perkembangan perilaku yang dapat diamati, diukur, serta muncul sebagai respons peserta didik terhadap suatu rangsangan.
- b. Teori humanistik, tujuan belajar ialah memanusiakan manusia, dan pembelajaran berhasil jika peserta didik mampu memahami diri serta lingkungannya.
- c. Teori konstruktivisme, belajar sebagai kegiatan aktif yang melibatkan peserta didik sehingga mampu membangun pengetahuan, mencari makna sendiri, serta menyimpulkan ide dan konsep berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki.

Teori belajar menurut Sudirman dkk., (2024) juga terdiri dari beberapa teori, yaitu behaviorisme, kognitivisme, humanisme, dan konstruktivisme. Teori kognitivisme menjelaskan bahwa belajar merupakan proses mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki peserta didik sehingga membentuk pemahaman yang lebih kuat.

Salah satu tokoh yang mendasari teori konstruktivisme adalah Jean Piaget. Menurut Paul Suparno (2012), teori perkembangan kognitif Piaget menjelaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan. Perkembangan kognitif tersebut berlangsung melalui empat tahap,

yaitu tahap sensori-motor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Peserta didik sekolah dasar umumnya berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana peserta didik mulai mampu berpikir logis, tetapi masih membutuhkan bantuan objek nyata atau pengalaman langsung dalam memahami konsep.

Selain itu, dalam perspektif kognitif, pengetahuan yang dimiliki peserta didik dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis.

Menurut Anderson dan Krathwohl (2001), jenis pengetahuan terdiri dari:

- a. Pengetahuan faktual, yaitu pengetahuan dasar yang berisi istilah, fakta, dan detail spesifik.
- b. Pengetahuan konseptual, yaitu pengetahuan tentang hubungan antar konsep, prinsip, dan generalisasi.
- c. Pengetahuan prosedural, yaitu pengetahuan tentang langkah-langkah atau cara melakukan sesuatu.
- d. Pengetahuan metakognitif, yaitu pengetahuan tentang kesadaran dan pemahaman terhadap proses berpikir diri sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang mendukung dalam penelitian ini adalah teori konstruktivisme yang diperkuat oleh teori perkembangan kognitif Piaget serta klasifikasi jenis pengetahuan. Dalam model *Value Clarification Technique* (VCT), peserta didik dituntut untuk aktif membangun pemahaman nilai melalui pengalaman belajar. Penggunaan media *wordwall* dan *canva* juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan konkret, sehingga peserta didik dapat mengonstruksi pengetahuannya secara mandiri. Dengan demikian, teori konstruktivisme yang dipadukan dengan teori Piaget serta jenis-jenis pengetahuan sangat relevan digunakan dalam penelitian ini.

2.1.3. Pembelajaran

Pada dasarnya, pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik yang menghasilkan perubahan ke arah yang lebih baik. Menurut Ariani dkk., (2022), pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Sejalan dengan itu Wardana dan Djamaluddin (2020) mengatakan bahwa pendidik membantu peserta didik untuk dapat proses pemerolehan ilmu, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Rahmalia dan Sabila (2024) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku ketidaktahuan menjadi pemahaman meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Proses pembelajaran memiliki potensi memengaruhi pandangan peserta didik, terbentuk melalui interaksi dengan lingkungan pembelajaran dan proses adaptasi perubahan yang dihadapi peserta didik.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik untuk mencapai tujuan akademik. Pendidik berperan sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik sebagai perantara untuk menguasai aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

2.2. Hasil belajar

2.2.1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Winarti dan Istiyono (2020) Hasil belajar merupakan aspek yang penting dan strategis dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar berfungsi untuk mengetahui

seberapa besar keberhasilan peserta didik telah menguasai kompetensi atau materi yang telah diajarkan. Wirda dkk., (2020) mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik.

Dakhi (2020) menjelaskan hasil belajar peserta didik merupakan prestasi yang dicapai peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai peserta didik yang tertera di raport atau ijazah akan tetapi ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan indikator penting dalam pembelajaran yang menunjukkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar digunakan sebagai alat ukur capaian kognitif peserta didik berdasarkan proses dan hasil evaluasi pembelajaran.

2.2.2. Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar

Belajar menimbulkan perubahan diri seseorang yang telah mengalami proses belajar. Perubahan tersebut bisa dalam bentuk tingkah laku maupun kecakapan baru. Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Qur'aini (2023) yaitu:

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berhubungan dengan diri sendiri. Faktor internal meliputi tiga komponen utama yaitu faktor fisik, psikis dan kelelahan.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu.

Faktor eksternal yang mempengaruhi belajar terdiri dari keluarga, sekolah dan masyarakat.

Sejalan dengan itu, Astiti dkk., (2021) menyatakan bahwa:

Faktor internal yang memengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari diri peserta didik yang meliputi kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik disebut dengan faktor eksternal yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah.

Pernyataan tersebut di dukung oleh Setiawan dan Sormin (2022) yang mengemukakan bahwa terdapat dua faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu faktor internal dan eksternal.

a. Faktor Internal

Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik, yang mencakup kondisi psikologis dan fisiologis sehingga memengaruhi hasil belajar. Kondisi psikologis meliputi respons, imajinasi, daya ingat, kemampuan berfikir, kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional dan motivasi.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal berasal dari luar diri peserta didik yang dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor eksternal ini mencakup faktor sosial, seperti interaksi dengan orang lain, serta faktor non sosial seperti ruang belajar, serta ketersediaan sarana dan fasilitas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti motivasi, minat, dan bakat, serta faktor eksternal yang berasal dari lingkungan, meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2.2.3. Indikator Hasil Belajar

Menurut Kulsum (2023), indikator hasil belajar mencakup tiga aspek utama, yaitu:

- a. *Cognitive Domain* (Kawasan Kognitif), perilaku kognitif adalah perilaku yang melibatkan proses berpikir atau hasil aktivitas otak.
- b. *Affective Domain* (Kawasan Afektif), perilaku yang ditunjukkan seseorang yang menunjukkan kecenderungannya untuk bertindak atau membuat keputusan dalam konteks tertentu.
- c. *Psychomotor Domain* (Kawasan Psikomotorik), terdiri dari perilaku yang dihasilkan dari fungsi kerja tubuh manusia.

Winarti dan Istiyono (2020) membagi aspek kognitif atas enam indikator hasil belajar yang diurutkan sebagai berikut:

- a. Mengingat (*remembering*)
Mengingat merupakan proses kognitif yang paling rendah tingkatannya. Tugas mengingat harus selalu dikaitkan dengan aspek pengetahuan yang lebih luas dan bukan sebagai suatu yang lepas dan terisolasi. Mengingat disimbolkan dengan C1.
- b. Memahami (*understanding*)
Pemahaman menuntut peserta didik menunjukkan bahwa mereka telah mempunyai pengertian yang memadai untuk mengorganisasikan dan menyusun materi-materi yang telah diketahui. Memahami disimbolkan dengan C2.
- c. Menerapkan (*applying*)
penerapan merupakan penggunaan suatu prosedur untuk menyelesaikan masalah atau melaksanakan tugas. Kategori ini meliputi dua proses kognitif, yaitu menjalankan dan mengimplementasikan. Menerapkan disimbolkan dengan C3.

- d. Menganalisis (*analyzing*)
Analisis yaitu menguraikan suatu permasalahan atau obyek ke unsur-unsurnya dan menentukan bagaimana keterkaitan antar unsur tersebut. Menganalisis disimbolkan dengan C4.
- e. Mengevaluasi (*evaluation*)
Mengevaluasi merupakan kegiatan memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar tertentu. Kategori ini mencakup dua proses kognitif, yaitu memeriksa dan mengkritik. Mengevaluasi disimbolkan dengan C5.
- f. Mencipta (*creating*)
Membuat merupakan proses menggabungkan berbagai unsur menjadi satu kesatuan. Kategori ini mencakup tiga proses kognitif, yaitu menyusun, merencanakan, dan menghasilkan. Mencipta disimbolkan dengan C6.

Susanto (2016) mengemukakan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator berikut:

- a. Daya serap terhadap materi pembelajaran yang diajarkan mencapai pencapaian yang tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- b. Perilaku yang ditargetkan dalam tujuan pengajaran atau instruksional khusus telah berhasil dicapai oleh peserta didik, baik secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan pendapat diatas, penulis akan memfokuskan pembahasan pada hasil belajar dalam ranah kognitif menggunakan teori Winarti dan Istiyono (2020). Indikator yang digunakan dalam penelitian ini merupakan indikator yang diturunkan dari ranah menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

2.3. Model Pembelajaran

2.3.1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan langkah-langkah atau prosedur yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Menurut Handayani dkk. (2020), model pembelajaran adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mencakup tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaan. Sementara itu, Ariani dkk. (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan rangkaian penyajian materi beserta fasilitas yang digunakan pendidik sebelum, saat, dan setelah pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, model pembelajaran digunakan sebagai pedoman dalam merancang kegiatan belajar di kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sejalan dengan itu, Sutikno (2019) model pembelajaran menggambarkan keseluruhan urutan alur yang umumnya diikuti oleh serangkaian kegiatan pembelajaran. Dalam model pembelajaran ditunjukkan secara jelas kegiatan yang dilakukan pendidik atau peserta didik, urutan kegiatan, serta tugas khusus yang perlu dilakukan peserta didik.

Penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pedoman dalam pembelajaran yang berisi prosedur, sintaks atau langkah-langkah yang dilakukan pendidik dalam merencanakan aktivitas pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

2.3.2. Macam-macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran tidak sekedar metode, melainkan pendekatan strategis untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna serta model pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Ponidi dkk., (2021) menjelaskan beberapa macam model pembelajaran sebagai berikut.

- a. Model *Contextual Teaching & Learning* (CTL)
Pembelajaran ini melibatkan keaktifan peserta didik untuk memaknai pengetahuan dengan cara mengaitkan konsep atau teori dengan pengalaman peserta didik.
- b. Model Pembelajaran Kooperatif
Pembelajaran ini memanfaatkan kerjasama kelompok dengan jumlah 4-6 peserta didik dengan keberhasilan ditentukan oleh keaktifan kelompok.
- c. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL)
Pembelajaran ini menggunakan permasalahan di dunia nyata sebagai konteks belajar untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah.
- d. Model Pembelajaran Inkuiri
Pembelajaran ini pendidik menciptakan pengetahuan dengan menggunakan pemecahan masalah dan sistem pertanyaannya yang di ajukan.
- e. Model *Value Clarification Technique* (VCT)
Pembelajaran ini untuk membantu peserta didik dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik.

Sejalan dengan itu, Ariani dkk., (2022) menyebutkan beberapa macam model pembelajaran, diantaranya:

- a. Model Pembelajaran Berbasis Masalah
- b. Model Pembelajaran *Discovery*
- c. Model Pembelajaran *Inquiry*
- d. Model Pembelajaran Berbasis Proyek
- e. Model Pembelajaran Kontekstual

Ricu dkk., (2021) menyebutkan macam-macam model pembelajaran, yaitu:

- a. Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).
- b. Model pembelajaran *Blended Learning*.
- c. Model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*).

- d. Model pembelajaran *Picture and Picture*.
- e. Model pembelajaran *Example Non Example*.
- f. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*.
- g. Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*).

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis akan menggunakan model *Value Clarification Technique* (VCT) untuk penelitian mendatang. Alasan pemilihan model pembelajaran dirasa tepat untuk peserta didik karena membantu mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik.

2.4. Model *Value Clarification Technique*

2.4.1. Pengertian *Value Clarification Technique*

Model *Value Clarification Technique* atau biasa disingkat VCT menurut Hamidah (2023) merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik mengklarifikasi dan memahami nilai-nilai pribadi peserta didik itu sendiri. Sejalan dengan itu, Ahyar dkk., (2021) mengungkapkan bahwa model VCT tepat diterapkan pada mata pelajaran pendidikan pancasila, karena VCT mengedepankan akan nilai. Peserta didik dilatih untuk menemukan, memilih, menganalisis, memutuskan serta mengambil sikap sendiri atas nilai hidup yang ingin dilaksanakan.

Ponidi dkk., (2021) menyebutkan tujuan dari model VCT, adapun tujuannya yaitu:

- a. Membantu peserta didik menyadari dan mengenali nilai-nilai yang dimiliki dirinya maupun orang lain.
- b. Membantu peserta didik agar mampu berkomunikasi secara terbuka dan jujur dengan orang lain mengenai nilai-nilai yang diyakininya.

- c. Membantu peserta didik menggunakan akal dan kesadaran emosional untuk memahami perasaan, nilai-nilai, serta pola perilakunya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa model *Value Clarification Technique* (VCT) merupakan model yang menghadapkan peserta didik dengan masalah. Peserta didik dilatih menemukan, memilih, menganalisis, serta memutuskan untuk mengambil nilai yang dianggap benar.

2.4.2. Langkah-langkah *Value Clarification Technique*

Dalam pelaksanaan model pembelajaran, terdapat langkah-langkah untuk menerapkannya. Menurut Hamidah (2023) menyebutkan langkah-langkah pembelajaran VCT yaitu:

- a. Pengenalan nilai
- b. Refleksi nilai pribadi
- c. Eksplorasi nilai dan konflik nilai
- d. Diskusi kelompok dan dialog terbuka
- e. Penentuan nilai utama dan prinsip hidup
- f. Penerapan nilai dalam konteks kehidupan

Pendapat lain menurut Parmiti dan Rediani (2022) menyebutkan 7 tahap yang dibagi dalam 3 tingkat, yaitu:

- a. Kebebasan memilih
 - 1. Memilih secara bebas
 - 2. Memilih dari beberapa solusi
 - 3. Memilih setelah dilakukan analisis
- b. Menghargai
 - 1. Adanya perasaan senang dan bangga
 - 2. Menegaskan nilai yang sudah menjadi bagian integral
- c. Berbuat
 - 1. Kemauan dan kemampuan
 - 2. Mengulangi perilaku sesuai dengan nilai pilihannya.

Adapun Ponidi dkk., (2021) menyatakan langkah-langkah model VCT yaitu:

Tabel 3. Langkah-langkah Model VCT

Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
Pendidik menyiapkan atau mencari media stimulus berupa contoh situasi maupun tindakan yang mengandung nilai-nilai sesuai dengan materi pembelajaran.	Menentukan pembahasan atau penguatan argumen. Pada tahap ini mulai ditanamkan nilai dan konsep yang sesuai dengan materi pembelajaran.
Pendidik melontarkan stimulus dengan cara membaca cerita atau menampilkan gambar, video, dll.	Peserta didik menentukan argumen dan klarifikasi pendirian.
Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berdialog sendiri atau sesama teman sehubungan dengan stimulus.	Peserta didik melaksanakan dialog terpimpin melalui pertanyaan pendidik.
Pendidik mampu merangsang, mengundang, dan melibatkan potensi afektual peserta didik.	Peserta didik melaksanakan hal yang terjangkau oleh pengetahuan dan potensi afektual peserta didik.

Value clarification technique (VCT) memusatkan peserta didik tentang bagaimana seharusnya membangun nilai yang menurut anggapannya baik, dengan akhirnya nilai-nilai tersebut akan membentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pendapat di atas, langkah-langkah yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini adalah langkah-langkah menurut pendapat Hamidah (2023). Dalam penggunaan media *wordwall* untuk kelas eksperimen dilakukan pada sintaks terakhir yaitu penerapan nilai dalam konteks kehidupan. Sedangkan penggunaan media *canva* untuk kelas kontrol dilaksanakan pada sintaks pertama yaitu pengenalan nilai.

2.4.3. Kelebihan dan Kelemahan *Value Clarification Technique*

Setiap model pembelajaran yang digunakan memiliki kelebihan dan kekurangan, begitupun dengan model VCT memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut Ahyar dkk., (2021) kelebihan dan kelemahan model VCT yaitu:

a. Kelebihan

1. Mampu membentuk dan menanamkan nilai serta moral dalam diri peserta didik.
2. Mampu merespons dan mengungkapkan pesan dari materi yang disampaikan sehingga memudahkan pendidik dalam menanamkan nilai moral.
3. Mampu mengklarifikasi dan menilai kualitas moral diri sendiri, memahami nilai pada orang lain, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
4. Mampu menggali, menunjukkan, membina, dan mengembangkan potensi peserta didik, khususnya sikap positif.
5. Mampu memberikan berbagai pengalaman belajar yang berkaitan dengan kehidupan nyata.
6. Mampu menangkal, mengarahkan, dan memadukan berbagai nilai moral dalam diri peserta didik.
7. Memberikan gambaran mengenai nilai moral yang baik serta membimbing dan memotivasi peserta didik untuk hidup secara layak dan bermoral tinggi.

b. Kelemahan

1. Apabila pendidik kurang mampu melibatkan peserta didik secara terbuka, saling memahami, dan penuh kehangatan, maka peserta didik dapat menunjukkan sikap yang tidak tulus atau semu.
2. Sistem nilai yang dimiliki oleh pendidik, peserta didik, maupun masyarakat yang belum terinternalisasi dengan baik dapat menghambat tercapainya tujuan penanaman nilai.
3. Model ini sangat bergantung pada kemampuan pendidik, khususnya dalam mengajukan pertanyaan tingkat tinggi

untuk menggali dan mengungkap nilai yang dimiliki peserta didik.

4. Penerapan model ini memerlukan kreativitas pendidik dalam memanfaatkan media yang tersedia di lingkungan, terutama media yang bersifat aktual dan faktual agar lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Komalasari dan Saripudin, (2017) kelebihan dan kelemahan VCT adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan

1. Model VCT dapat membina dan mempribadikan nilai dan moral.
2. Mampu mengklarifikasi dan menilai kualitas nilai moral diri peserta didik dan nilai moral dalam kehidupan nyata.
3. Mampu mengundang, melibatkan, membina, dan mengembangkan potensi diri peserta didik, terutama potensi afektualnya.
4. Model VCT memberikan pengalaman belajar dalam berbagai kehidupan.
5. Mampu menangkal, meniadakan, mengintervensi, dan menyubversi berbagai nilai moral naif yang ada dalam sistem nilai dan moral yang ada dalam diri peserta didik.

b. Kelemahan

kelemahan model pembelajaran VCT adalah pada saat proses pembelajaran dilakukan secara langsung oleh pendidik. Artinya, pendidik menanamkan nilai-nilai yang dianggap baik tanpa mempertimbangkan nilai yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model VCT memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan relevan dengan kehidupan nyata, serta mampu menangkal nilai moral yang tidak sesuai. Namun, kelemahannya terletak pada penerapan yang

kurang optimal jika pendidik tidak mampu melibatkan peserta didik dengan keterbukaan, yang dapat menyebabkan sikap palsu.

2.5. Media Pembelajaran

2.5.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Menurut Valen dkk., (2024) media berasal dari bahasa Latin yaitu “*medius*” yang secara harfiah berarti pengantar atau perantara, sehingga media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara dari pendidik kepada peserta didik. Menurut Ningsih dkk., (2024) media pembelajaran adalah perantara atau alat penyampai informasi yang membantu interaksi antara pendidik maupun sumber belajar dengan peserta didik sebagai penerima informasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sejalan dengan itu, Rachmawati dkk., (2025) menjelaskan media pembelajaran merupakan alat bantu atau sarana yang digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi pembelajaran guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik selama proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi yang digunakan pendidik kepada peserta didik.

2.5.2. Pengertian *Wordwall*

Wordwall adalah platform digital yang menyediakan berbagai media interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Irmade (2022) *wordwall* adalah salah satu tempat untuk membuat media berbantuan web yang menyediakan berbagai pilihan setting permainan menggunakan berbagai template atau tema. Paling dkk., (2024) mengatakan bahwa *wordwall* dapat digunakan sebagai

media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbantuan *online*.

Menurut Aprinastuti dkk., (2023) *wordwall* adalah sebuah media *game website*. Media ini mampu melatih kemampuan berpikir peserta didik sehingga peserta didik merasa senang dan tidak mudah bosan. Siagian dan Tarigan (2023) *wordwall* dilengkapi dengan berbagai tampilan warna, gambar dan suara yang digabungkan sehingga memiliki tampilan menarik. Adapun Sahanata dkk., (2022) menyebutkan tipe *game wordwall* yaitu:

- a. *Match Up* (Sesuai), yaitu *game* yang ditujukan untuk mencocokkan soal.
- b. *Open the Box* (Buka kotak itu), *game* yang ditujukan untuk menebak kotak dengan menuang kotak yang tersedia.
- c. *Random Cards* (Kartu acak), *game* untuk menebak kartu yang sudah diacak secara otomatis.
- d. *Anagram*, yaitu dengan cara meletakkan huruf-huruf sesuai dengan posisi susunannya.
- e. *Labelled Diagram* (diagram berlabel), yaitu *game* menyusun gambar melalui metode drag.
- f. *Categorize* (Mengkategorikan), yaitu dengan mengkategorikan pada kolom-kolom yang tersedia.
- g. *Quiz* (Kuis), yaitu *game* pilihan ganda.
- h. *Find the Match* (Temukan kecocokannya), *game* mencocokkan dengan gambar dengan pilihan yang ditawarkan.
- i. *Matching Pairs* (Pasangan yang cocok), yaitu *game* memasang ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya yang sesuai.
- j. *Missing Word* (Kata yang hilang), yaitu *game* seret dan lepas yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.
- k. *Wordsearch* (Pencarian kata), yaitu *game* menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada kotak-kotak.

- l. *Rank Order* (Urutan peringkat), yaitu *game* menyusun drag and drop sampai benar.
- m. *Random Wheel* (Roda acak), yaitu *game* memilih jawaban dengan memutar roda acak.
- n. *Group Sort* (Pengurutan kelompok), yaitu *game drag and drop* untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
- o. *Unjumble* (Tidak campur aduk), yaitu *game drag and drop* kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
- p. *Gameshow Quiz* (Kuis pertunjukan), yaitu *game* pilihan ganda dengan batas waktu, nyawa, dan bonus.
- q. *Maze Chase* (Mengejar labirin), yaitu *game* berlari menuju kepada jawaban yang benar sambil berusaha menghindari musuh.
- r. *Airplane* (Pesawat terbang), yaitu *game* dengan menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.
- s. *True or False* (Benar atau Salah)
- t. *Whack-a-mole* (memukul tikus sebagai jawaban yang dianggap benar)
- u. *Ballon pop* (menjatuhkan setiap kata kunci ke definisi yang sesuai)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah platform digital berbantuan yang menyediakan berbagai alat interaktif untuk mendukung pembelajaran. Platform ini menawarkan beragam fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini, penggunaan media *wordwall* menggunakan tipe *random wheel* atau roda putar.

2.5.3. Langkah-langkah Penggunaan *Wordwall*

Menggunakan media dalam pembelajaran harus memperhatikan langkah penggunaannya supaya dapat digunakan secara optimal. Begitupun dengan *wordwall*, terdapat langkah-langkah yang harus

diperhatikan. Menurut Aprinastuti, dkk., (2023) beberapa langkah penggunaan *wordwall* sebagai berikut:

- a. Buka laman *https://wordwall.net/*
- b. Klik *login to wordwall*. Jika sudah memiliki akun, langsung klik log in. Jika belum memiliki akun, *klik sign in with google* atau masukkan *e-mail* dan *password*.
- c. Untuk membuat *game*, klik *create activity*.
- d. Terdapat tampilan berupa tipe *game*, kemudian pilih tipe *game* yang diinginkan.
- e. Terdapat fitur *activity title*, fitur ini merupakan tempat untuk membuat judul *game*. Tulis dengan nama *game* yang akan dibuat.
- f. Isi dengan pertanyaan, kunci jawaban dan menambah gambar.
- g. Jika sudah selesai, klik *done*.
- h. *Game* siap digunakan, dan bisa dibagikan dengan klik fitur *share*.

Sejalan dengan langkah di atas, Arni (2021) mengemukakan beberapa langkah membuat *game wordwall* sebagai berikut.

- a. *Log in* langsung *via google*. Klik pencarian *google chrome* atau *mozilla firefox*, kemudian ketik *https://wordwall.net/* dipencarian, kemudian *sign up* dipojok kanan atas menggunakan akun *google* atau bisa menggunakan *e-mail* dan *password*. Kemudian centang *i accept the terms of use privacy police*, lalu klik *sign up*.
- b. Setelah berhasil *log-in*, maka akan tampil halaman awal *wordwall*. Untuk membuat *game*, klik *create activity* di sudut kanan atas yang berwarna biru. Setelah klik *create activity*, maka akan muncul berbagai pilihan template baik yang versi gratis maupun yang versi berbayar.
- c. Pilih jenis permainan yang akan digunakan.

- d. Masukkan kata kunci yang akan digunakan. Pada tahap ini membuat judul dan deskripsi permainan, menulis konten sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan.
- e. Setelah selesai membuat *game*, klik *done*. Langkah selanjutnya adalah mengatur *timer*. Setelah selesai, kemudian klik *share* untuk membagikan.

Adapun Sahanata dkk., (2022) juga menyampaikan langkah penggunaan *wordwall*, yaitu:

- a. Ketik pada tab pencarian <https://wordwall.net/>
- b. Maka akan muncul kotak dialog untuk *Login*, Silakan isi alamat *e-mail* aktif dan kata sandi
- c. Klik “*Create Your Activity Now*”
- d. Maka Kita akan masuk ke Dashboard aplikasi *wordwall*
- e. Selanjutnya pilih *template* yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, penulis akan menggunakan langkah-langkah menurut Aprinastuti dkk., (2023) untuk penelitian.

2.5.4. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Penerapan *wordwall* dalam pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Pendidik perlu memahami kelebihan dan kekurangan tersebut sebelum menerapkannya. Menurut Nafian dkk., (2024) kelebihan dan kekurangan *wordwall* sebagai berikut.

- a. Kelebihan
 1. Media *wordwall* bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah.
 2. Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan
 3. *Wordwall* bersifat kreatif.
 4. Meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.
 5. Dapat menjadi alat evaluasi.
 6. Kuis dapat di cetak dan dibagikan ke peserta didik.

b. Kekurangan

1. *Wordwall* hanya dapat dilihat karena media visual.
2. *Wordwall* membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dalam membuatnya.

Sejalan dengan itu, Mujahidin dkk., (2021) menyatakan beberapa kelebihan dan kekurangan *wordwall* yaitu:

a. Kelebihan

1. Mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik, baik pada jenjang dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.
2. Tersedia fitur penugasan pada aplikasi *Wordwall* yang dapat diakses peserta didik melalui ponsel.
3. Memiliki sifat yang kreatif dan inovatif.

b. Kekurangan

1. Dalam penggunaannya, media ini rentan terhadap kecurangan dan ukuran hurufnya tidak dapat diubah.
2. Proses pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama.
3. Media ini hanya dapat dinikmati secara visual.

Kelebihan dan kekurangan yang dimiliki media pembelajaran menjadi hal penting yang perlu diperhatikan. Semakin baik media yang digunakan, akan mendukung proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Menurut Imanulhaq dan Prastowo (2022) beberapa kelebihan dan kekurangan *wordwall* sebagai berikut.

a. Kelebihan

1. Dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti peserta didik usia sekolah dasar.
2. *Wordwall* dapat digunakan untuk pembelajaran apapun.
3. *Wordwall* dalam bentuk *website*, sehingga tidak perlu mengunduh aplikasi untuk memakainya

b. Kekurangan

1. Penggunaannya pada tingkat dasar rentan terjadi kecurangan
2. Beberapa jenis kuis dalam *wordwall* ini ada yang berbayar.

Merujuk pada pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *wordwall* di antaranya bersifat fleksibel, tidak monoton sehingga menarik perhatian peserta didik. Kekurangan *wordwall* diantaranya hanya bisa di akses jika terhubung dengan internet serta memiliki keahlian dalam membuatnya.

2.5.5. Pengertian Canva

Canva merupakan aplikasi yang menyediakan layanan desain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Arifin dkk., (2022) canva adalah *website* dan aplikasi populer di bidang desain grafis yang biasa digunakan pendidik dan pemateri untuk menyajikan presentasi. Menurut Rahayu (2024) canva merupakan program aplikasi desain yang banyak digunakan oleh anak sekolah, mahasiswa, pendidik maupun pekerja kantoran yang dapat digunakan untuk mempermudah pekerjaan maupun proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Ritonga dan Arsyad (2024) berpendapat canva adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam-macam fitur seperti presentasi, resume, poster, pamflet, spanduk, bulletin dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa canva merupakan layanan desain *website* dan aplikasi yang menawarkan fitur presentasi, resume, poster, pamflet, spanduk, bulletin dan lain sebagainya yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

2.5.6. Langkah-langkah Penggunaan Canva

Menggunakan canva dalam pembelajaran harus memperhatikan langkah-langkahnya agar optimal. Ritonga dan Arsyad (2024) mengemukakan langkah-langkah penggunaan canva sebagai media pembelajaran, yaitu:

- a. Unduh aplikasi canva untuk iphone atau android melalui *appstore* atau *playstore*. Jika menggunakan laptop, buka laman <https://www.canva.com> melalui *chrome* atau *mozilla*.
- b. Login menggunakan *email*, akun *google* ataupun akun *facebook*.
- c. Setelah berhasil login, klik menu “*create a design*” lalu pilih *template* sesuai yang diinginkan.
- d. Sesuaikan desain dengan yang diinginkan. Tambahkan media visual ataupun audiovisual jika diperlukan.
- e. Jika sudah selesai mendesain, unduh dan sesuaikan dengan kebutuhan. Dapat berupa video, PDF, JPG, PNG dan juga *powerpoint*.

Adapun Arifin dkk., (2022) mengemukakan langkah-langkah penggunaan canva untuk materi presentasi yaitu:

- a. Setelah login, klik “*create a design*”.
- b. Pilih *template* sesuai yang diinginkan.
- c. Setelah memilih *template*, desain sesuai dengan keinginan dengan memanfaatkan menu elemen yang ada.
- d. Setelah selesai mendesain, klik *presentation* untuk memulai presentasi.

Chumairoh dan Ramli (2025) mengemukakan langkah-langkah penggunaan canva, yaitu:

- a. Registrasi akun, daftar akun di situs Canva <https://www.canva.com> atau aplikasi seluler.
- b. Memilih *template*, setelah masuk, pilih *template* berdasarkan kategori desain, seperti presentasi, infografis, atau poster.

- c. Mendesain konten, dengan menambahkan elemen visual dan mengatur teks dan warna.
- d. Simpan dan bagikan desain.

2.5.7. Kelebihan dan Kekurangan Canva

Dalam penggunaan canva, tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Musannadah dan Jannah (2022) kelebihan dan kekurangan canva sebagai berikut.

- a. Kelebihan
 1. Aksesibilitas yang luas, dapat diakses melalui *website* ataupun aplikasi.
 2. Tampilan sederhana dan mudah digunakan.
 3. Ketersediaan *template* yang melimpah.
 4. Fitur editing yang lengkap dan mudah digunakan.
 5. Pembuatan berbagai jenis media interaktif lebih mudah.
- b. Kekurangan
 1. Beberapa fitur tertentu hanya dapat diakses oleh pengguna berbayar.
 2. Tidak semua *template* yang disediakan oleh Canva dapat diakses secara gratis.
 3. Kekurangan lainnya tidak semua *font* yang tersedia di Canva dapat diakses tanpa biaya.
 4. Canva harus diakses menggunakan internet.

Sejalan dengan itu, Chumairoh dan Ramli (2025) mengemukakan kelebihan dan kekurangan canva yaitu:

- a. Kelebihan
 1. Antarmuka yang intuitif.
 2. *Template* yang beragam.
 3. Berbasis *cloud* dan kolaboratif.
 4. Fitur gratis dan cukup komprehensif
- b. Kekurangan
 1. Keterbatasan fitur animasi.

2. Ketergantungan pada koneksi internet.
3. Biaya untuk fitur premium.

Adapun menurut Septiawati dkk., (2025) kelebihan dan kekurangan canva adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan
 1. Canva memiliki berbagai macam *template* desain grafis.
 2. Canva mudah diakses kapanpun dan dimanapun.
 3. Canva dapat diakses oleh semua kalangan.
- b. Kekurangan
 1. Canva hanya dapat digunakan dengan jaringan internet yang stabil.
 2. Tidak semua fitur yang tersedia dapat digunakan karena harus membayar.
 3. Dalam mendesain video cukup memakan waktu yang lama.

2.6. Pendidikan Pancasila

2.6.1. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan proses pembelajaran dengan tujuan menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila. Menurut Perdana dkk., (2021) Pendidikan Pancasila adalah program pendidikan yang membekali peserta didik dengan pengetahuan guna mendukung peran aktif mereka dalam masyarakat dan negara di masa mendatang. Adapun Natalia dan Saingo (2023) berpendapat pendidikan Pancasila berperan dalam pembentukan karakter positif masyarakat Indonesia, termasuk peserta didik. Pancasila merupakan ideologi bangsa sebagai dasar negara yang harus dijunjung tinggi setiap masyarakat untuk menghasilkan tatanan hidup harmonis dengan kerukunan.

Selain itu, menurut Sari dkk., (2023) Pendidikan Pancasila merupakan dasar penting bagi setiap warga negara yang berfungsi sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan berbangsa dan

bernegara sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Sejalan dengan itu, menurut Zukri dkk., (2023) mengatakan bahwa Pendidikan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mampu memberikan pengaruh positif bagi masyarakat, karena mendorong mereka untuk mematuhi serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila yang sarat makna, baik dalam beragama, berpendapat, maupun aspek kehidupan lainnya.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan program pendidikan yang bertujuan menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila sebagai pedoman hidup, membentuk karakter positif, serta mendorong masyarakat mengamalkan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

2.6.2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang mengembangkan perilaku baik seperti toleransi, kejujuran, keadilan, rasa nasionalisme dan sikap saling menghormati keberagaman yang idealnya dikaitkan erat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dewi (2022) mengatakan pendidikan Pancasila pada kurikulum merdeka berisi 4 pilar yaitu Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, Bhinneka Tunggal Ika dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Andara dkk., (2021) menyoroti bahwa proses pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar tidak hanya membantu peserta didik memahami materi, namun juga membentuk karakter yang berlandaskan demokrasi, Pancasila, serta norma-norma sosial yang berlaku di masyarakat. Sejalan dengan itu, Sari dkk., (2022) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila di sekolah dasar berfungsi untuk membina dan mengembangkan nilai luhur bangsa. Melalui pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan mampu menunjukkan identitas kebangsaan dalam berperilaku sehari-hari.

Dari pemaparan di atas dapat dipahami bahwa pendidikan Pancasila di sekolah dasar berfungsi menanamkan nilai-nilai luhur bangsa, membentuk karakter berlandaskan demokrasi dan norma sosial, serta menumbuhkan perilaku positif seperti toleransi, kejujuran, nasionalisme, dan penghormatan terhadap keberagaman. Melalui empat pilar utama, peserta didik diharapkan mampu menunjukkan identitas kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari.

2.6.3. Tujuan Pendidikan Pancasila di SD

Secara umum, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar bertujuan agar peserta didik mampu berperilaku yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Menurut Septiani dkk., (2022) tujuan dari pendidikan Pancasila di sekolah dasar ialah untuk membentuk karakter peserta didik seperti religius, jujur, toleransi, disiplin, demokratis, tanggung jawab, nasionalis, gotong royong dan integritas. Natalia dan Saingo (2023) menyatakan pembelajaran pendidikan Pancasila memiliki dampak yang signifikan dan membantu dalam membangun karakter serta moral yang kuat pada generasi muda.

Sejalan dengan itu, Sari dkk., (2022) menyebutkan tujuan umum dari pendidikan Pancasila yaitu:

- a. Memiliki iman dan taqwa kepada tuhan Yang Maha Esa.
- b. Mempunyai rasa kemanusiaan yang adil dan memiliki sikap tenggang rasa.
- c. Menciptakan persatuan bangsa dengan tidak bertindak sebagai pemberontak yang bisa menyebabkan lunturnya bhinneka tunggal ika.
- d. Sikap kerakyatan yang mengutamakan kepentingan umum untuk mencapai tujuan bersama.
- e. Memberi dukungan dengan cara menciptakan keadilan sosial di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dipahami bahwa tujuan pendidikan Pancasila di sekolah dasar yaitu agar peserta didik memahami dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, serta untuk membantu dalam membangun karakter serta moral yang kuat pada generasi muda.

2.7. Penelitian Relevan

Tabel 4. Penelitian Relevan

No.	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh <i>Model Value Clarification Technique</i> (VCT) Berbantuan Media <i>Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. (Wulandari dan Kurniawan, 2023)	Terdapat pengaruh model pembelajaran VCT berbantuan media <i>puzzle</i> terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV di SD Tawangrejo.	Persamaan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran VCT berbantuan media pembelajaran terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV SD.	Penelitian ini menggunakan media berbantuan <i>puzzle</i> dengan tempat penelitian SD Tawangrejo. Sedangkan peneliti menggunakan <i>wordwall</i> di UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi
2.	Pengaruh Model Pembelajaran VCT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SDN 060970 Bagan Deli. (Silalahi dkk., 2025)	Model pembelajaran VCT berpengaruh terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik di kelas IV SDN 060970 Bagan Deli	Persamaan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran VCT terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik di kelas IV SD.	Penelitian ini tidak menggunakan media pembelajaran dengan tempat di SDN 060970 Bagan Deli sedangkan peneliti menggunakan media <i>wordwall</i> di UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi.
3.	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Value Clarification Technique</i> (VCT)	Terdapat pengaruh model <i>value clarification technique</i> (VCT) berbantuan	Persamaan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran VCT terhadap hasil	Penelitian ini menggunakan media berbantuan <i>games</i> yang bertepatan di gugus 4

No.	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	berbantuan <i>Games</i> terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV Gugus 04 Kecamatan Praya. (Asikin dkk., 2021)	<i>games</i> terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV gugus 4 Kecamatan Praya.	belajar pendidikan pancasila peserta didik di kelas IV SD.	Kecamatan Praya sedangkan peneliti akan menggunakan media berbantuan <i>wordwall</i> di UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi
4.	Pengaruh Model Pembelajaran VCT (<i>Value Clarification Technique</i>) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Kelas IV. (Firna dkk., 2025)	Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran VCT terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PKN kelas IV SD Negeri 231 Palembang.	Persamaan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran VCT terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik di kelas IV SD.	Penelitian ini tidak menggunakan media pembelajaran dan berlokasi di SD Negeri 231 Palembang. Sedangkan peneliti menggunakan media <i>wordwall</i> di UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi
5.	Pengaruh Model Pembelajaran VCT Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V (Tuken dkk., 2024)	Model pembelajaran VCT berbantuan media canva berpengaruh terhadap hasil belajar PPKN peserta didik kelas V SD Negeri 066 Pekkabata	Persamaan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran VCT terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila.	Penelitian ini hanya menggunakan media canva. Sedangkan peneliti menggunakan media <i>wordwall</i> di kelas eksperimen dan canva di kelas kontrol.
6.	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantu Media <i>Wordwall</i> terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Mlatiharjo 02	Penggunaan model pembelajaran PBL dengan media <i>wordwall</i> berpengaruh pada hasil belajar anak didik kelas IV di SDN Mlatiharjo 02 Semarang.	Persamaan penelitian ini adalah penggunaan media <i>wordwall</i> serta variabel terikat yaitu hasil belajar di kelas IV SD.	Penelitian ini menggunakan model PBL dan mata pelajaran IPAS di SDN Mlatiharjo 02 Semarang, sedangkan peneliti menggunakan model VCT dan mata pelajaran Pendidikan

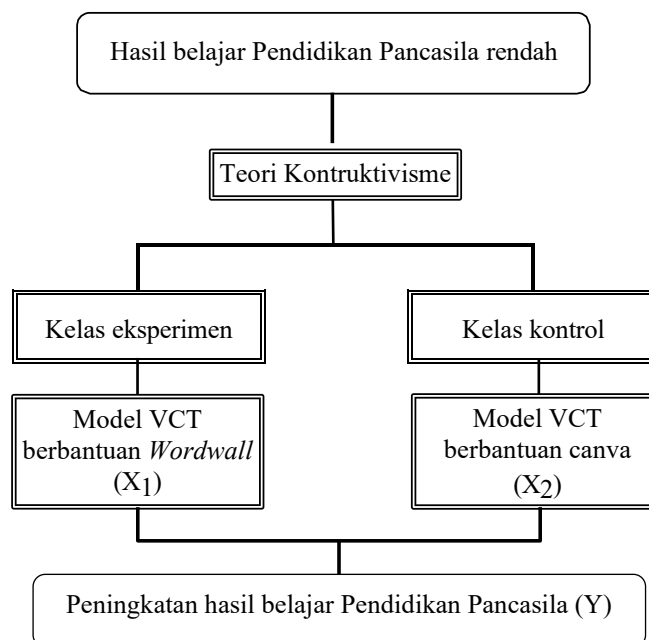
No.	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	Semarang. (Febriyaningsih dkk., 2024)			Pancasila UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi.
7.	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Aku Anak Yang Disiplin Kelas IV. (Widyawati dan Fanny, 2025)	Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran CTL berbantuan media <i>wordwall</i> terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV di SDN Menanggal 601 Surabaya.	Persamaan penelitian ini adalah media <i>wordwall</i> terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik di kelas IV SD.	Penelitian ini menggunakan model CTL bertepatan di SDN Menanggal 601 Surabaya. Sedangkan peneliti menggunakan model VCT di UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi.
8.	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dengan berbantuan Media <i>Wordwall</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. (Nurhalisa dkk., 2025)	Hasil penelitian menunjukkan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantuan media <i>Wordwall</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri Lasoani.	Persamaan penelitian ini adalah penggunaan media <i>wordwall</i> serta variabel terikat yaitu hasil belajar di kelas IV SD.	Penelitian ini menggunakan model PBL dan mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Lasoani. Sedangkan peneliti menggunakan model VCT dan mata pelajaran Pendidikan Pancasila UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi.
9.	Pengaruh Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Menggunakan Media Video Animasi dan Media Gambar Berseri Terhadap Hasil	Hasil penelitian menunjukkan penerapan model <i>Problem based learning</i> menggunakan media video animasi dan media gambar berseri	Persamaan penelitian ini adalah penggunaan kelas dengan perlakuan sama yaitu penggunaan model dan media pembelajaran,	Penelitian ini menggunakan model PBL dengan mata pelajaran IPAS kelas V serta menggunakan media video animasi dan gambar berseri. Sedangkan

No.	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	Belajar Siswa Subtema Lingkungan dan Manfaatnya. (Fauziah dkk., 2024)	berpengaruh terhadap hasil belajar dengan media gambar berseri lebih tinggi.	mengukur pengaruh masing-masing kelas dan juga hasil perbedaan antar dua kelas tersebut.	peneliti menggunakan model VCT dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV serta menggunakan media <i>wordwall</i> dan <i>canva</i> .
10.	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 24 Pontianak Tenggara. (Misliani dkk., 2025)	Hasil penelitian menunjukkan model <i>Problem based learning</i> menggunakan media audio visual dan media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS dan terdapat perbedaan hasil belajar dengan media audio visual lebih tinggi.	Persamaan penelitian ini adalah penggunaan kelas dengan perlakuan sama yaitu penggunaan model dan media pembelajaran, mengukur pengaruh masing-masing kelas dan juga hasil perbedaan antar dua kelas tersebut.	Penelitian ini menggunakan model PBL dengan mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media audio visual dan gambar. Sedangkan peneliti menggunakan model VCT dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media <i>wordwall</i> dan <i>canva</i> .

2.8. Kerangka Pikir

Hasil belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar, khususnya kelas IV masih menghadapi kendala karena peserta didik mengalami kesulitan memahami materi sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hasil belajar adalah aspek penting menilai keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu faktor eksternal model pembelajaran dan media pembelajaran. Pendidik perlu menguasai sintak model yang dipilih serta mampu menyiapkan media pembelajaran yang mendukung agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Model *value clarification technique* (VCT) diyakini dapat membantu peserta didik mengenali, memahami, dan mengklarifikasi nilai-nilai pribadi mereka, serta bagaimana nilai-nilai tersebut mempengaruhi sikap dan tindakan mereka sehingga mampu meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila. Di dukung dengan media *wordwall* dan *canva* untuk membantu dalam proses klarifikasi nilai. *Grand Theory* yang peneliti gunakan yaitu Hamidah, Aprinastuti, Ritonga dan Arsyad serta Winarti dan Istiyono. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X₁ :Variabel bebas

X₂ :Variabel bebas

Y : Variabel terikat

2.9. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho₁ = Tidak terdapat pengaruh penerapan model *value clarification technique* (VCT) berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik Kelas IV di Sekolah Dasar.

- Ha₁ = Terdapat pengaruh penerapan model *value clarification technique* (VCT) berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik Kelas IV di Sekolah Dasar.
- Ho₂ = Tidak terdapat pengaruh penerapan model *value clarification technique* (VCT) berbantuan *canva* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik Kelas IV di Sekolah Dasar.
- Ha₂ = Terdapat pengaruh penerapan model *value clarification technique* (VCT) berbantuan *canva* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik Kelas IV di Sekolah Dasar.
- Ho₃ = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* dengan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *canva*.
- Ha₃ = Terdapat perbedaan hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* dengan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *canva*.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain Penelitian

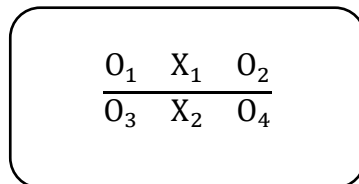
3.1.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen berbentuk *quasi experimental design*. Menurut Sugiyono (2023) penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan. Objek penelitian ini adalah pengaruh model VCT berbantuan *wordwall* (X_1) dan *canva* (X_2) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila (Y).

3.1.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*. Desain ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan berupa penerapan model VCT berbantuan *wordwall*. Sedangkan kelas kontrol adalah kelas pengendali yang diberi perlakuan model VCT berbantuan *canva*. *Pretest* dan *posttest* akan dijalankan oleh kedua kelompok ini. *Pretest* dilaksanakan sebelum memberi perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol agar dapat menentukan perubahan yang terjadi. *Posttest* dilaksanakan setelah memberi perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat hasil perlakuan. Adapun rancangan

desain penelitian *non-equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

- O_1 = Nilai *pretest* kelas eksperimen
- O_2 = Nilai *posttest* kelas eksperimen
- O_3 = Nilai *pretest* kelas kontrol
- O_4 = Nilai *posttest* kelas kontrol
- X_1 = Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model VCT berbantuan *Wordwall*
- X_2 = Perlakuan pada kelas kontrol menggunakan model VCT berbantuan canva

3.2. Setting Penelitian

3.2.1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi yang beralamatkan di Desa Sumber Hadi, Kecamatan Melinting, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung.

3.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

3.2.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi.

3.3. Prosedur Penelitian

3.3.1. Tahap Persiapan Penelitian

- a. Mendatangi sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.

- b. Menemui kepala sekolah untuk meminta izin sekaligus menyerahkan surat izin penelitian pendahuluan.
- c. Melaksanakan penelitian pendahuluan di UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi.
- d. Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan.
- e. Menentukan sampel penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol).
- f. Menetapkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.
- g. Membuat perangkat pembelajaran berupa modul ajar dan media pembelajaran
- h. Membuat kisi-kisi instrumen penelitian.
- i. Membuat instrumen penelitian berupa soal tes pilihan ganda.
- j. Melakukan uji coba instrumen tes.
- k. Menganalisis data hasil uji coba instrumen tes yang telah diujicobakan.

3.3.2. Pelaksanaan Penelitian

- a. Menemui kepala sekolah dan menyerahkan surat izin penelitian.
- b. Melaksanakan *pretest* untuk peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan model VCT berbantuan *wordwall* di kelas eksperimen.
- d. Menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran VCT berbantuan *canva* di kelas kontrol.
- e. Melaksanakan *posttest* untuk peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.3.3. Tahap Akhir

- a. Melakukan analisis dan pengolahan data dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol.

- b. Menarik kesimpulan untuk menjawab hipotesis di dalam penelitian.
- c. Menyusun laporan penelitian.

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang akan di jadikan sasaran dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2023) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi tahun ajaran 2025/2026. Data populasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 5. Populasi penelitian

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
IV A	8	9	17
IV B	9	8	17
Jumlah			34

Sumber: Data pendidik kelas IV

3.4.2. Sampel

Sampel merupakan sub kumpulan yang dipilih dari keseluruhan populasi pada sebuah penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* berupa *cluster random sampling*. Menurut Sugiyono (2023) *cluster random sampling* adalah salah satu teknik pengambilan sampel di mana populasi penelitian dibagi menjadi kelompok-kelompok yang disebut klaster, pemilihan klaster dilakukan secara acak dengan peluang yang sama untuk setiap klaster. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini berjumlah 34 peserta didik, yang terdiri dari 17 peserta didik di kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan 17 peserta didik di kelas IV A sebagai kelas kontrol.

3.5. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2023), variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi yang kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

3.5.1. Variabel Bebas (Independen)

Menurut Sugiyono (2023), variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab munculnya perubahan pada variabel terikat. Dalam penelitian ini, yang termasuk variabel bebas yaitu model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* (X_1) dan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *canva* (X_2).

3.5.2. Variabel Terikat (Dependen)

Menurut Sugiyono (2023) Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel terikat yaitu hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar (Y).

3.6. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

3.6.1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas, dan tegas. Adapun definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Model *Value Clarification Technique* (VCT) Berbantuan *Wordwall* (X_1)

Model *value clarification technique* (VCT) merupakan model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada permasalahan berbantuan nilai. Model pembelajaran VCT mampu mengembangkan nilai-nilai pada materi pelajaran

dengan berbantuan *wordwall* diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

b. Model *Value Clarification Technique* (VCT) Berbantuan Canva (X_2)

Model *value clarification technique* (VCT) merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk menentukan dan mengambil nilai yang baik. Model pembelajaran VCT mampu membantu peserta didik untuk mencari dan menemukan nilai yang dianggap benar dengan bantuan media canva diharapkan pembelajaran menjadi interaktif saat pendidik menyampaikan materi.

c. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik yang didapatkan setelah proses pembelajaran. Dalam penelitian ini hanya meneliti mengenai hasil belajar pada ranah kognitif (pengetahuan).

3.6.2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan yang memberikan informasi mengenai batasan variabel dalam penelitian. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Definisi Operasional Variabel Bebas (*Independen*)

1. Model *Value Clarification Technique* (VCT) Berbantuan *Wordwall* (X_1)

Model *value clarification technique* (VCT) merupakan model pembelajaran yang membantu peserta didik membangun nilai yang baik dalam menghadapi persoalan serta mampu menganalisis nilai yang ada dan tertanam dalam diri peserta didik. Model ini dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan nilai moral secara mendalam serta memudahkan peserta didik dalam memahami dan menggali materi yang diajarkan. Adapun langkah-langkah

yang digunakan pada model VCT yaitu pengenalan nilai, refleksi nilai pribadi, eksplorasi nilai dan konflik nilai, diskusi kelompok dan dialog terbuka, penentuan nilai utama dan prinsip hidup dan penerapan nilai dalam konteks kehidupan. Penerapan model VCT berbantuan *wordwall* dalam pembelajaran yaitu media berbantuan *website* yang dapat digunakan sebagai alat bantu pendidik dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar menarik dan menyenangkan, hal ini menjadikan peserta didik termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar dan dapat memahami materi dengan baik sehingga hasil belajar optimal.

2. Model *Value Clarification Technique* (VCT) Berbantuan Canva (X₂)

Model *value clarification technique* (VCT) merupakan model pembelajaran yang membantu peserta didik untuk melatih memilih, menganalisis, membantu peserta didik dalam mencari dan memutuskan mengambil sikap sendiri mengenai nilai-nilai hidup yang ingin diperjuangkannya. Langkah-langkah penerapan model VCT yaitu pengenalan nilai, refleksi nilai pribadi, eksplorasi nilai dan konflik nilai, diskusi kelompok dan dialog terbuka, penentuan nilai utama dan prinsip hidup dan penerapan nilai dalam konteks kehidupan. Penerapan model VCT berbantuan canva dalam pembelajaran yaitu membantu dalam pengenalan nilai melalui materi yang disajikan melalui template presentasi interaktif.

b. Definisi Operasional Variabel Terikat (*Dependen*)

Hasil belajar yang akan digunakan dalam penelitian ini berfokus pada ranah kognitif. Indikator hasil belajar ranah kognitif yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) yang

berorientasi pada pengukuran kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*). Pada ranah kognitif peserta didik diukur menggunakan instrumen tes yang diberikan pada awal pembelajaran (*pretest*) dan akhir pembelajaran (*posttest*). Tes yang digunakan yaitu dalam bentuk tes pilihan ganda dengan pilihan berjumlah 4 berupa pilihan a, b, c dan d dengan jumlah soal sebanyak 25 butir soal. Skor jawaban benar adalah 1 dan skor jawaban salah adalah 0.

3.7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian. Teknik ini adalah prosedur yang dilakukan secara sistematis untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.7.1. Teknik Tes

Menurut Arikunto (2020), tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur keberadaan dan kemampuan suatu objek. Teknik ini digunakan untuk mengukur hasil belajar pada ranah kognitif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif, yaitu skor kemampuan kognitif peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui *pretest* dan *posttest*.

3.7.2. Teknik Non Tes

Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dokumentasi. Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap untuk mendapatkan foto keadaan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

3.8. Instrumen Penelitian

3.8.1. Instrumen Tes

Penulis akan menggunakan instrumen penelitian berupa tes untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman dan pengetahuan peserta

didik terhadap materi yang diajarkan. Tes terdiri dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Dalam menggunakan teknik tes, penulis menggunakan instrumen berupa soal tes berbentuk pilihan ganda. Setiap soal bernilai 1 jika dapat mengerjakan soal dengan benar, sedangkan jika tidak dapat mengerjakan dengan benar maka akan mendapatkan nilai 0. Sebelum tes diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, soal diujikan terlebih dahulu pada kelas di luar sampel penelitian. Setelah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal kemudian soal tersebut diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 6. Kisi-kisi instrumen tes

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Ranah	Nomor Soal
Mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan keragaman budaya di lingkungan sekitar serta menempatkan keragaman tersebut secara setara.	Peserta didik mampu menganalisis cara menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia.	C4	1, 2, 3, 4, 5
	Peserta didik mampu menilai cara menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia.	C5	11, 12, 13, 14
	Peserta didik mampu merumuskan cara menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia.	C6	19, 20, 21
	Peserta didik mampu menganalisis cara menghargai serta menceritakan keragaman budaya di lingkungan sekitar.	C4	6, 7, 8, 9, 10
	Peserta didik mampu menilai cara menghargai serta menceritakan keragaman budaya di lingkungan sekitar.	C5	15, 16, 17, 18
	Peserta didik mampu merumuskan cara menghargai serta	C6	22, 23, 24, 25

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Ranah	Nomor Soal
	menceritakan keragaman budaya di lingkungan sekitar.		
Jumlah			25

Sumber: peneliti

3.9. Uji Prasyarat Instrumen

3.9.1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Uji validitas instrumen digunakan supaya peneliti dapat mengetahui apakah alat ukur yang digunakan valid atau tidak. Pengujian validitas pada soal pilihan ganda dapat dilakukan menggunakan teknik korelasi *product moment* apabila skor butir bersifat kontinum, atau menggunakan koefisien korelasi biserial apabila skor butir bersifat dikotomi. Item soal dinyatakan valid apabila terdapat hubungan positif dan signifikan antara skor item dengan skor total.

Dikarenakan data skor butir penelitian ini berupa data dikotomi, pengukuran tingkat validitas soal menggunakan rumus korelasi *point biserial*, dimana angka indeks korelasi diberi lambang r_{pbi} dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- r_{pbi} = Koefisien korelasi *point biserial*
- M_p = Rata-rata dari subjek-subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya
- M_t = Mean skor total
- S_t = Standar deviasi dari skor total (simpangan baku)
- p = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut
- q = 1-p (proporsi subjek yang menjawab salah item tersebut)

Distribusi/ tabel r untuk $\alpha = 0,05$

Kaidah keputusan:

jika $r_{pbi} \geq r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya

jika $r_{pbi} \leq r_{tabel}$ berarti tidak valid atau Drop Out.

Sumber: Arikunto (2016)

Hasil analisis validitas butir soal menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel* yang hasilnya terlihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Analisis Validitas Butir Soal Instrumen

Nomor Butir Soal	Validitas	Jumlah
2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	Valid	20
1, 4, 7, 11, 18	Tidak Valid	5

Sumber: Hasil Olah Data *Microsoft Office Excel 2026* (Lampiran 24 halaman 149)

Tabel 7 menunjukkan bahwa dari 25 butir soal instrumen yang diujicobakan terdapat 20 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid.

3.9.2. Uji Reliabilitas

Instrumen dinyatakan reliabel jika hasil ukurnya konsisten dan dapat dipercaya, sehingga hasil ukurnya dapat dipercaya. Soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR-20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan program *microsoft office excel*. Uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan rumus KR-20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} =Reliabilitas Instrumen

n =Banyaknya Butir Pertanyaan

$\sum \sigma_i^2$ =Jumlah Skor Varian Butir

σ^2 =Varian Total

Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Klasifikasi Reliabilitas KR 20

Indeks reliabilitas	Kategori
0,00 – 0,200	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2018)

Hasil dari perhitungan reliabilitas sesuai dengan rumus KR-20 (*Kuder Richardson*) menunjukkan $r_{11}=0,939$ dengan kriteria sangat kuat. (Lampiran 25 halaman 150)

3.9.3. Taraf Tingkat Kesukaran Soal

Uji taraf kesukaran adalah pengujian yang digunakan untuk menentukan tingkat kemudahan dan kesukaran soal tes yang akan digunakan kepada peserta didik. Penulis menggunakan uji tingkat kesukaran soal dengan menggunakan *microsoft office excel* untuk mengidentifikasi tingkat kesukaran setiap butir soal. Rumus yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P =Tingkat kesukaran

B =Jumlah peserta didik menjawab pertanyaan benar

JS =Jumlah seluruh peserta didik tes

Klasifikasi tingkat kesukaran butir soal adalah sebagai berikut.

Tabel 9. Tingkat kesukaran butir soal

Indeks kesukaran	Tingkat kesukaran
0,00 – 0,30	Sukar
0,31- 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2016)

Hasil analisis tingkat kesukaran butir soal menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel* yang hasilnya terlihat pada tabel berikut.

Tabel 10. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal

Nomor Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
1, 6, 9, 18	Sukar	4
2, 3, 5, 7, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20	Sedang	13
4, 8, 11	Mudah	3

Sumber: Hasil Olah Data *Microsoft Office Excel 2026* (Lampiran 26 halaman 151)

Berdasarkan tabel 10 dapat diketahui bahwa dari 20 butir soal yang valid dan reliabel terdapat 4 butir soal kategori sukar, 13 soal kategori sedang, dan 3 soal kategori mudah.

3.9.4. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Penulis akan menggunakan *microsoft office excel*. untuk menghitung daya pembeda soal dalam penelitian ini. Rumus daya pembeda soal yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} + \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

D =daya beda soal

JA=banyak peserta kelompok atas

JB=banyak peserta kelompok bawah

BA=banyak peserta kelompok atas menjawab soal benar

BB=banyak peserta kelompok bawah menjawab soal benar

PA=proporsi peserta kelompok atas menjawab benar

PB= proporsi peserta kelompok bawah menjawab benar

Klasifikasi daya pembeda soal sebagai berikut.

Tabel 11. Klasifikasi daya pembeda soal

Klasifikasi daya pembeda	Kategori
<0 (Negatif)	Sangat lemah
0,00 – 0,19	Lemah
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Kuat
0,70 – 1,00	Sangat Kuat

Sumber: Malik dan Chusni (2018)

Hasil analisis daya pembeda butir soal menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel* yang hasilnya terlihat pada tabel berikut.

Tabel 12. Hasil Analisis Pembeda Butir Soal

Nomor Butir Soal	Daya Pembeda Soal	Jumlah
3, 4, 6, 8, 16, 18	Cukup	6
1, 2, 5, 7, 9, 10, 11, 14, 15	Kuat	9
12, 13, 17, 19, 20	Sangat Kuat	5

Sumber: Hasil Olah Data *Microsoft Office Excel 2026* (Lampiran 27 halaman 152)

Berdasarkan tabel 12 dapat diketahui bahwa terdapat 5 soal yang termasuk dalam kategori sangat kuat, 9 soal yang termasuk dalam kategori kuat dan 6 soal yang termasuk dalam kategori cukup.

3.10. Teknik Analisis Data

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu nilai ranah kognitif pada hasil kemampuan akhir yang diperoleh dari nilai *post test*. Teknik analisis tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan sebelum pemberian perlakuan dan setelah perlakuan penerapan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* dan canva terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kriteria uji N-Gain sebagai berikut.

Tabel 13. Kriteria Uji N-Gain

Uji N-Gain	Keterangan
N-Gain > 70	Tinggi
30 ≤ N-Gain ≤ 70	Sedang
N-Gain < 30	Rendah

Sumber: Arikunto (2016)

3.11. Uji Prasyarat Analisis Data

3.11.1. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelas dalam penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan analisis *Saphiro Wilk* menggunakan IBM SPSS *statistics* 25. Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas dinyatakan normal jika nilai signifikansi > 0,05. Data penelitian tidak normal jika nilai signifikansi < 0,05.

3.11.2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan dari penelitian ini mempunyai variansi yang homogen atau tidak dengan bantuan IBM SPSS statistics 25 menggunakan analisis based on means pada tabel *homogeneity of variance*. Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Pengambilan keputusan uji homogenitas dapat dinyatakan homogen jika nilai signifikansi $> 0,05$. Data penelitian tidak homogen jika nilai signifikansi $< 0,05$.

3.12. Uji Hipotesis

3.12.1. Uji Hipotesis 1

Uji hipotesis pertama dilakukan untuk menguji ada tidaknya pengaruh model *value clarification technique* (VCT) berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik Kelas IV di Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan uji *paired sample t test* pada SPSS 25. Pengambilan dapat dinyatakan terdapat pengaruh jika nilai signifikansi $< 0,05$ dengan hipotesis sebagai berikut.

H_{01} = Tidak terdapat pengaruh penerapan model *value clarification technique* (VCT) berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik Kelas IV di Sekolah Dasar.

H_{a1} = Terdapat pengaruh penerapan model *value clarification technique* (VCT) berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik Kelas IV di Sekolah Dasar.

3.12.2. Uji Hipotesis 2

Uji hipotesis kedua dilakukan untuk menguji ada tidaknya pengaruh model *value clarification technique* (VCT) berbantuan canva terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik Kelas IV di Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan uji *paired sample t test* pada SPSS 25. Pengambilan dapat dinyatakan terdapat pengaruh jika nilai signifikansi $< 0,05$ dengan hipotesis sebagai berikut.

H_{02} = Tidak terdapat pengaruh penerapan model *value clarification technique* (VCT) berbantuan canva terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik Kelas IV di Sekolah Dasar.

H_{a2} = Terdapat pengaruh penerapan model *value clarification technique* (VCT) berbantuan canva terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik Kelas IV di Sekolah Dasar.

3.12.3. Uji Hipotesis 3

Uji hipotesis ketiga dilakukan menggunakan uji-t dilakukan untuk menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* dengan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan canva. Uji hipotesis yang digunakan adalah dengan menggunakan uji *t independent sample t-test* pada SPSS 25. Pengambilan keputusan terdapat pengaruh jika nilai signifikansi $< 0,05$ dengan hipotesis sebagai berikut

H_{03} = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* dengan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan canva.

Ha₃ = Terdapat perbedaan hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* dengan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *canva*.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

- a. Terdapat pengaruh model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi berdasarkan uji *paired sample t-test* di kelas eksperimen dengan nilai signifikansi 0,000. Dengan demikian penggunaan model VCT berbantuan *wordwall* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Terdapat pengaruh model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *canva* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi berdasarkan uji *paired sample t-test* di kelas kontrol dengan nilai signifikansi 0,000. Dengan demikian penggunaan model VCT berbantuan *canva* juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- c. Terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* dan penerapan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *canva* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi berdasarkan uji *independent sample t-test* dengan nilai signifikansi 0,045. Dengan demikian, kedua media yang digunakan dalam model VCT memberikan hasil belajar yang berbeda secara nyata, sehingga penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap perbedaan hasil belajar peserta didik.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran yang ditunjukkan kepada:

a. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan media *Wordwall*. Melalui penerapan model dan media tersebut, peserta didik diharapkan mampu meningkatkan kesadaran nilai dan moral serta berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bersifat interaktif dan bermakna.

b. Pendidik

Pendidik disarankan untuk menjadikan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan media *Wordwall* sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penerapan model dan media ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong keterlibatan peserta didik, serta membantu pendidik dalam menanamkan nilai-nilai moral dan karakter secara lebih efektif.

c. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pembelajaran di UPTD SD Negeri 1 Sumber Hadi, khususnya dengan mendorong pendidik untuk menggunakan model pembelajaran inovatif dan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan sumber informasi bagi peneliti selanjutnya. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi variabel, subjek penelitian, maupun penggunaan media pembelajaran lain yang relevan untuk mengkaji pengaruh model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthi, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., Kurniasari, E. 2021. *Model-model pembelajaran*. Sukoharjo. Pradina Pustaka.
- Andara, S., Dewi, D. A., dan Furnamasari, Y. F. 2021. Meningkatkan semangat nasionalisme melalui pembelajaran PPKN di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7733-7737.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2230>
- Aprillia, E., Nurhayati, C., Basir, M. R., Said, M., dan Munfiatik, S. 2025. Inovasi Media Pembelajaran Melalui Halaman Web Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Rengas: Jurnal Pelita Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 19-25. <https://doi.org/10.58242/rengas.v1i1.147>
- Aprinastuti, C., Fajar, A. P., Damayani, R., Ghazia, M. P. N., Prasetyawan, A., Putri, C. K., Puspitasari, K. D., Larasati, S. A., Oktavi, T. A. C., Setiawan, F. X., Utami R. A., Putri, B. A., dan Dewi, R. A. 2023. *Special Book For Media Tutorial ICT-Based Learning*. Yogyakarta. Stiletto Book.
- Ariani, N. Masruro, Z. Saragih, S., Z. Hasibuan, R. Simamora, S., S. Toni. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Widina Bhakti Persada.
- Arifin, M., Syahputra, H., dan Batubara, I. H. 2022. *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Medan. Umsu Press.
- Arikunto, S. 2020. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Arni, R. 2021. Penggunaan Games Edukasi Dengan Wordwall Solusi PJJ Yang Menyenangkan. *Prosiding Minasan*, (3)10-19.
<https://doi.org/10.5281/minasan.2021.0012>

- Asikin, Z., Nisa, K., dan 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>
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., dan Suarjana, I. M. 2021. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193-203. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Chumairoh, dan Ramli, M. 2025. Practical comparison: PowerPoint and Canva for visual learning. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 3(9), 1251-1261. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v3i9.396>
- Dakhi, A. S. 2020. Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468. <https://doi.org/10.37081/ed.v8i2.1758>
- Dewi, N. P. C. P. 2022. Analisis buku panduan guru fase A kelas I Kurikulum Merdeka mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131-140. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475>
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., dan Setiawan, U. 2023. Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fauziah, F., Kurnia, D., & Gani, R. A. G. A. (2024). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Menggunakan Media Video Animasi dan Media Gambar Berseri Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Lingkungan dan Manfaatnya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 1456-1475. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2605>
- Febriyaningsih, A. Huda, C. Rahayu, S. dan Nuvitalia, D. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Mlatiharjo 02 Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 12917-12924. <https://doi.org/10.59242/innovative.v4i4.13784>
- Firna, L. Lian, B. dan Marleni. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran VCT (Value Clarification Technique) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 345-357. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27644>

- Hamidah, N. A. 2023. *Pembelajaran Berbasis Value Clarification Technique*. Yogyakarta. Elementa Media.
- Handayani, S., Mintarti, S. U., dan Megasari, R. 2020. *Model-model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0*. Malang. Edulitera.
- Herawati, R., Hera, T., dan Armariena, D. N. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran VCT (Value Clarification Technique) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 5066-5077. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1125>
- Imanulhaq, R., dan Prastowo, A. 2022. Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Pedagogos: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 33-41. <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639>
- Irmade, O. 2022. *Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Sukoharjo. Pradina Pustaka.
- Komalasari, K., dan Saripudin, D. 2017. *Pendidikan Karakter: Konsep Dan Aplikasi Living Values Education*. Bandung: Refika Aditama.
- Kulsum, U. 2023. *Model Problem-Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik*. NTB. Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia.
- Lutfiana, R. F., Syahri, M., Nurhadianto, N., dan Dianti, P. 2024. Implementasi Model Pembelajaran Inovatif Sebagai Penguatan Kompetensi Siswa Abad 21 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Civic Hukum*, 9(1). <https://doi.org/10.22219/jch.v9i1.32344>
- Malik, A., dan Chusni, M. M. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan*. CV. Budi Utama.
- Mislioni., Harida., dan Ariyani, R. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 24 Pontianak Tenggara. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 15(3), 761-768. <https://doi.org/10.70713/publikan.v15i3.71384>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., dan Aprilia, W. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti.

Innovative: Journal Of Social Science Research, 1(2), 552-560.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>

Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro. Hamim.

Musannadah, S., dan Jannah, S. N. 2022. The Application of Canva as Interactive Media in 21st Century Learning. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series (Vol. 5, No. 6, pp. 72-80)*.
<https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.81036>

Mutmainnah, M., Herianto, E., Fauzan, A., dan Ismail, M. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Berbantuan Media Video Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2211-2220.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13037>

Nafian, R. K., Widayanti, U. A., dan Rahmawati, I. 2024. Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran E-ISSN: 3026-6629*, 1(4), 747-750. <https://doi.org/10.61142/jtpp.v1i4.1939>

Natalia, L. Dan Saingo, Y. A. 2023. Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter dan Moral di Lembaga Pendidikan. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 266-272.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10109883>

Ningsih, W., Arwita, W., Hardinata, A., Rahmawati, S., dan Purwanto, E. 2024. *Buku Ajar Media Pembelajaran*. Purbalingga. Eureka Media Aksara.

Nurhalisa, N., Rizal, R., Aqil, M., Lagandesa, Y. R., dan Fasli, M. 2025. Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) dengan berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 151-159. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.867>

Paling, S. Fatqurhohman. Makmur, A. Yati. Albar, M. Susetyo, A. M. Putra, Y. W. S. Rajiman, W. Djamilah, S. Ratnadewi. Suhendi, H. Y. Irvani, A. I. 2024. *Media Pembelajaran Digital*. Makassar. Tohar Media.

Parmiti, D.P., dan Rediani, N. N. 2022. *Mengajar Menyenangkan di Sekolah Dasar*. Depok. Raja Grafindo Persada.

- Perdana, D.R, Mona, M. Rapani, dan Habibi, R.K. 2021. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar (pertama)*. Bandar Lampung. Media Akademika.
- Ponidi., Dewi, N. A. K., Trisnawati, Puspita, D., Nagara, E. S., Kristin, M., Puastuti, D., Andewi., W., Anggraeni, L., Bernaditha, H., dan Utami. 2021. *Model pembelajaran inovatif dan efektif*. Lampung. Penerbit Adab.
- Qur'aini, B. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar. Tahta Media Group.
- Rachmawati, D. A., Erita., Taihuttu, S. M., Lekitoo, J. N., Annisa., Sarmidi., Marzuki., Permana, R., Sadiyah, H., Mindaudah., dan Yulianti., A. 2025. *Media Pembelajaran*. Padang. Gita Lentera.
- Rahayu, S., 2024. *Media Pembelajaran Konsep Dasar, Teknologi dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran*. Medan. Umsu Press.
- Rahayu, D., Adam, A., dan Syukroni, B. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran VCT (Value Clarification Technique) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Inpres Talakauwe Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa. *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(5), 58-69. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v2i5.976>
- Rahmalia, S. M., dan Sabila, N. D. 2024. Perencanaan pembelajaran: pengertian, fungsi dan tujuan. *Karimah Tauhid*, 3(5), 6014-6023. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13275>.
- Rahman, S. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihiris : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 289–302. <https://doi.org/10.59246/alfihiris.v2i3.843>
- Ricu, S., Najuah, & Suhendro Lukitoyo, P. 2021. *Model-model Pembelajaran Abad-21*. Banten: CV. AA. Rizky.
- Ritonga, M., dan Arsyad., J. 2024. *Media Pendidikan Menelusuri Jejak Media Pendidikan Rasulullah saw. Dalam Kitab Ṣaḥīḥ al-Bukhārī*. Medan. Umsu Press.
- Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., dan Pradani, A. P. 2022. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 11-21. <https://doi.org/10.30631/lokomotifabdimas.v1i1.1644>

- Sari, A. A. F., Maskhuriyah, D. E., Fatchan, E. G., Murti, V. S., dan Maulidia, W. 2022. Mempersiapkan Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *SNHRP*, 4, 1068–1074.
<https://doi.org/10.52317/snhrp.v4i1.433>
- Sari, L. A., Khasanah, U., dan Sulistyaningsih, W. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 560-566.
<https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2>
- Satria, D., Kusasih, I. H., dan Gusmaneli, G. 2025. Analisis rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia saat ini: Suatu kajian literatur. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 292-309.
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3838>
- Septiani, I., Apriani, A. N., dan Izzah, L. 2022. Implementasi Pendidikan Pancasila di SDNegeri Bakulan. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 1(2), 33-42.
[https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1\(2\).33-42](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1(2).33-42)
- Septiawati, A., Safitri, D., dan Sujarwo, S. 2025. Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pengembangan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 2(3), 2199-2206.
<https://doi.org/10.1234/jicn.v2i3.2199>
- Setiawan, H. R., Sormin, D. 2022. *Monograf Strategi Pembelajaran Langsung (Upaya Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Siswa)*. Medan. Umsu Press.
- Siagian, G. I., dan Tarigan, D. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education*, 6(1), 886-893.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3007>
- Silalahi, R., Gandamana, A., Usman, K., dan Siregar, W. M. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran VCT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SDN 060970 Bagan Deli. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 3374-3386.
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3974>
- Sinurat, P. 2025. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan TaRL pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 1 Rantau Selatan. *Jurnal*

Riset Rumpun Ilmu Pendidikan, 4(1), 524-534.
<https://doi.org/10.55606/jurripen.v4i1.4879>

- Siregar, D. R., Siregar, I. H., Amirah, N., Shafira, R., Nadeak, R. M., dan Ambarita, T. 2024. Analisis penyebab rendahnya motivasi belajar pkn di sekolah dasar di sd negeri 106160 tanjung rejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10-10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.546>
- Sudirman, P., Burhanuddin dan Fitriani. 2024. *Teori-teori belajar dan Pembelajaran*. Banyumas. Pena Persada Kerta Utama.
- Sudirman, Nasrianty, Kurniawati, N., Kartini, K., S., Widiyarti, G., Sukmawati, R., Vonnisyee., Safitri, P.,T., Silka, Lina., S., F, Amaliah, R., Taubah, R., Agetenia, N.,L.,P., dan Marlinda, N.,L.,P.,M. 2023. *Proses Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. CV. Media Sains Indonesia.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Suparno, P. 2012. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sutianah, C. 2022. *Belajar dan Pembelajaran*. Pasuruan. Qiara Media.
- Sutikno, S. 2019. *Metode & Model-model Pembelajaran*. Lombok. Holistica.
- Triyani, R. 2023. Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40-49. <https://doi.org/10.59108/ime.v1i1.24>
- Tuken, R., Israwaty, I., dan Ulfah, R. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran VCT Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V. *Dikdas Matappa: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(3), 412-419. <https://doi.org/10.31100/dikdasmatappa.v7i3.3665>
- Uno, H. B. 2023. *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.

- Valen, A., Charli, A., Hajani, T. J., Aswarliansyah., Firduansyah, D., dan Kusnanto, A. B. 2024. *Media Pembelajaran*. Sleman. Bintang Semesta Media.
- Wardana dan Djamaluddin, A. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Bone. Kaaffah Learning Center.
- Widyawati, K. dan Fanny, A. M. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Aku Anak Yang Disiplin Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 231-240. <https://doi.org/10.52317/pendas.v10i1.23470>
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., dan Fujianita, S. 2020. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar*. Jakarta: Puslitjakdikbud.
- Winarti, dan Istiyono, E. 2020. *Taksonomi Higher Order Thinking Skill Untuk Penilaian Pembelajaran Fisika*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Wulandari, D., dan Kurniawan, M. I. 2023. Pengaruh model value clarification technique (VCT) berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 578-585. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1037>
- Zukri, A., Dwi Yulianto, S., Makrifah, N., dan Astuti, A. 2023. Penerapan Nilai Nilai Pancasila Dalam Pendidikan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(3), 578–584. <https://doi.org/10.32670/ht.v2i3.2920>
- Zulfah, N. 2023. Pemanfaatan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11-11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>