Journal of Authentic Research
https://journal-center.litpam.com/index.php/jar/index

February 2026 Vol. 5, No. 1
e-ISSN: 2828-3724
pp. 1057-1065

Pengaruh Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas IV SDN 20 Ampenan

[1*] Rury Kurniati, [2] Husniati, [3] Khairun Nisa

[1,2,3]PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Brawijaya No.22 Mataram, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: rurykurniati391@gmail.com

Received: January 2026; Revised: February 2026; Published: February 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan media *Puzzle* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 20 Ampenan tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental* dan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 50 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga kelas IVA (25 siswa) sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB (25 siswa) sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar (pretest-posttest) yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas (*Shapiro-Wilk*), uji homogenitas (*Levene's test*), dan uji hipotesis (*independent sample t-test*) dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* kelas eksperimen (78,24) lebih tinggi dibanding kelas kontrol (53,28). Hasil uji hipotesis diperoleh nilai t-hitung = 5,481 > t-tabel = 2,011 dengan signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, model pembelajaran VCT berbantuan media *Puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 20 Ampenan.

Kata kunci: *Value Clarification Technique* , *Puzzle*, hasil belajar PPKn

The Effect of Value Clarification Technique (VCT) Learning Model Assisted by Puzzle Media on Civics Learning Outcomes of Grade IV SDN 20 Ampenan

Abstract

This study aims to analyze the effect of the Value Clarification Technique (VCT) learning model assisted by Puzzle media on the learning outcomes of PPKn students of grade IV SDN 20 Ampenan in the 2024/2025 academic year. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental type and a nonequivalent control group design. The study population was all grade IV students totaling 50 students. The sample was determined using a saturated sampling technique, so that class IVA (25 students) was the experimental class and class IVB (25 students) was the control class. The research instrument was a learning outcome test (pretest-posttest) whose validity and reliability had been tested. Data analysis techniques used normality tests (Shapiro-Wilk), homogeneity tests (Levene's test), and hypothesis tests (independent sample t-test) with the help of SPSS version 25. The results showed that the average posttest of the experimental class (78.24) was higher than the control class (53.28). The results of the hypothesis test obtained a t-count value = 5.481 > t-table = 2.011 with a significance of 0.000 < 0.05, so H_0 was rejected. Thus, the VCT learning model assisted by Puzzle media had a significant effect on the PPKn learning outcomes of fourth-grade students at SDN 20 Ampenan.

Keywords: Value Clarification Technique, Puzzle, learning outcomes PPKn.

How to Cite: Kurniati, R., Husniati., Nisa, K. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas IV SDN 20 Ampenan. *Journal of Authentic Research*, *5*(1), 1057–1065. https://doi.org/10.36312/jar.v3i2.2126

https://doi.org/10.36312/ymfj4r72

Copyright©2026, Kurniati et al.
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa yang bertujuan mencapai perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai. Proses ini melibatkan perencanaan, penyampaian materi, interaksi dengan siswa, dan evaluasi pembelajaran (Ma'rifat & Suraharta, 2024). Di antara berbagai mata pelajaran, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan moralitas siswa sejak jenjang sekolah dasar.

Nurmalisa et al. (2020) menyatakan bahwa pembelajaran PPKn hadir sebagai upaya membentuk warga negara yang sesuai dengan nilai Pancasila dan UUD 1945. Namun demikian, berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDN 20 Ampenan pada bulan Juli 2025, ditemukan permasalahan signifikan terkait hasil belajar PPKn. Data ulangan harian pada materi bab 1 "Nilai kehidupan yang terkandung dalam Pancasila" menunjukkan rata-rata nilai siswa hanya 70, masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Hasil observasi mengidentifikasi beberapa faktor penyebab rendahnya hasil belajar, antara lain: (1) dari aspek siswa: kurangnya minat belajar, motivasi rendah, dan kemampuan konsentrasi yang lemah; (2) dari aspek guru: pembelajaran masih bersifat *teacher center*, metode yang digunakan masih konvensional (ceramah), dan media pembelajaran yang kurang konkret dan inovatif. Kondisi ini menyebabkan siswa mudah jenuh dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran (Astika et al., 2023).

Rendahnya hasil belajar PPKn di SDN 20 Ampenan menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) antara kondisi ideal pembelajaran PPKn yang diharapkan mampu membentuk karakter siswa dengan realitas di lapangan. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui penerapan model dan media pembelajaran yang tepat (Dewi et al., 2020).

Model *Value Clarification Technique* (VCT) merupakan salah satu pendekatan yang relevan untuk pembelajaran PPKn. Menurut Djahiri (2006), VCT adalah model pembelajaran yang membantu siswa dalam mencari, memilih, menganalisis, dan memutuskan nilai-nilai moral melalui proses berpikir sadar (Mursalin & Muhsam, 2021; Purnomo et al., 2022). Joyce, Weil, & Calhoun (2015) menegaskan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka kerja terstruktur yang mencakup sintaks, dinamika sosial, mekanisme respons, dan struktur pendukung. Yanti et al. (2021) menambahkan bahwa VCT dalam pembelajaran PPKn dapat membentuk penanaman sikap sosial dan meningkatkan nilai sosial serta hasil belajar siswa (Khasanah, 2020).

Penggunaan VCT akan lebih optimal jika dipadukan dengan media pembelajaran yang mampu meningkatkan daya ingat siswa. Media *Puzzle* dipilih karena mampu mengkonkretkan konsep abstrak nilai-nilai Pancasila menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan. Yunita & Supriatna (2021) menyatakan bahwa *Puzzle* adalah media permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, atau huruf yang dapat merangsang keterlibatan aktif siswa.

Beberapa penelitian terdahulu mendukung efektivitas kombinasi VCT dan media *Puzzle*. Sari et al. (2023) membuktikan bahwa penerapan model VCT berbantuan media *Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VIII SMPN 1 Lopok. Wulandari & Kurniawan (2023) juga menemukan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada siswa kelas IV SD setelah penerapan VCT

berbantuan *Puzzle*. Firna et al. (2025) memperkuat temuan tersebut bahwa model VCT lebih efektif dibanding pembelajaran konvensional.

Berdasarkan identifikasi masalah, kajian teoritis, dan penelitian terdahulu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan media *Puzzle* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 20 Ampenan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental* dan desain *nonequivalent control group design*. Desain ini dipilih karena menggunakan dua kelas (eksperimen dan kontrol) dengan *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas, tanpa randomisasi penuh (Sugiyono, 2018). Variabel penelitian terdiri atas variabel independen yaitu model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan media *Puzzle*, dan variabel dependen yaitu hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 20 Ampenan.

Penelitian dilaksanakan di SDN 20 Ampenan yang beralamat di Jl. Bhanda Sraya No.10, Pagutan Barat, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 50 siswa, terdiri dari kelas IVA (25 siswa) dan kelas IVB (25 siswa). Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2018). Kelas IVA ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan model VCT berbantuan media *Puzzle*, sedangkan kelas IVB sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Observasi dilakukan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran menggunakan lembar observasi terstruktur.

Instrumen penelitian divalidasi melalui uji validitas isi oleh ahli dan uji validitas empiris menggunakan korelasi *product moment* dengan bantuan SPSS versi 25. Uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Prosedur penelitian meliputi: (1) tahap persiapan (observasi awal, penyusunan instrumen, validasi), (2) tahap pelaksanaan (*pretest*, pemberian perlakuan sebanyak 2 pertemuan, *posttest*), dan (3) tahap akhir (analisis data dan pelaporan).

Teknik analisis data mencakup uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel ≤ 50. Uji homogenitas menggunakan *Levene's test*. Uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 0,05. Seluruh analisis data dibantu program SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 20 Ampenan dengan melibatkan 50 siswa, terdiri dari 25 siswa kelas eksperimen (IVA) dan 25 siswa kelas kontrol (IVB). Data hasil penelitian diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar PPKn

Kelas	Jenis Tes	N	Nilai Min	Nilai Max	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	*Pretest*	25	20	60	32,48	12,875
	Posttest	25	56	96	78,24	12,653
Kontrol	*Pretest*	25	20	56	32,16	12,192
	Posttest	25	32	72	53,28	12,259

Berdasarkan Tabel 1, hasil *pretest* menunjukkan kemampuan awal siswa relatif setara, dengan rata-rata kelas eksperimen 32,48 dan kelas kontrol 32,16. Setelah perlakuan, rata-rata *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 78,24, sedangkan kelas kontrol hanya 53,28. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa model VCT berbantuan media *Puzzle* lebih efektif dibanding pembelajaran konvensional.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Posttest

Interval Nilai	Kategori	Eksperimen (f)	Eksperimen (%)	Kontrol (f)	Kontrol (%)
85-100	Sangat Tinggi	8	32%	0	0%
70-84	Tinggi	12	48%	3	12%
55-69	Sedang	4	16%	10	40%
40-54	Rendah	1	4%	8	32%
0-39	Sangat Rendah	0	0%	4	16%
Jumlah		**25**	**100%**	**25**	**100%**

Tabel 2 menunjukkan bahwa 80% siswa kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi, sementara kelas kontrol hanya 12% pada kategori tinggi dan tidak ada yang mencapai kategori sangat tinggi.

Uji Prasyarat Analisis

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)

Kelas	Jenis Tes	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Eksperimen	*Pretest*	0,945	25	0,186	Normal
	Posttest	0,949	25	0,225	Normal
Kontrol	*Pretest*	0,942	25	0,165	Normal
	Posttest	0,957	25	0,342	Normal

Hasil uji normalitas menunjukkan seluruh data memiliki nilai Sig. > 0,05, sehingga data berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas (*Levene's Test*)

Jenis Tes	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Pretest	0,089	1	48	0,767	Homogen
Posttest	0,012	1	48	0,914	Homogen

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai Sig. > 0,05, sehingga varians data homogen.

Uji Hipotesis

Tabel 5. Hasil Uji *Independent Sample t-Test* (Posttest)

	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal variances assumed	0,012	0,914	5,481	48	0,000	24,667	4,500
Equal ıriances not assumed			5,481	47,973	0,000	24,667	4,500

Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t-hitung = 5,481 > t-tabel = 2,011 dengan Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PPKn antara siswa yang mengikuti model VCT berbantuan media *Puzzle* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Tabel 6. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen

Aspek	Hasil
Jumlah Skor	40
Rata-rata	4
Persentase	100%
Kategori	Sangat Tinggi

Observasi keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan persentase 100% dengan kategori sangat tinggi, yang berarti seluruh tahapan model VCT berbantuan media *Puzzle* terlaksana dengan optimal.

Hasil *pretest* menunjukkan kesetaraan kemampuan awal antara kelas eksperimen (rata-rata 32,48) dan kelas kontrol (32,16). Kesetaraan ini penting untuk menjaga validitas internal penelitian, sebagaimana dinyatakan Aulia (2024) bahwa kesamaan skor awal memungkinkan peningkatan hasil belajar dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen (dari 32,48 menjadi 78,24) menunjukkan efektivitas model VCT berbantuan media *Puzzle*. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sari et al. (2023) yang membuktikan pengaruh signifikan VCT berbantuan *Puzzle* terhadap hasil belajar PPKn. Wulandari & Kurniawan (2023) juga menemukan peningkatan signifikan pada siswa kelas IV SD dengan model serupa.

Keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui sintaks model VCT yang dikembangkan Djahiri (2006). Tahap pertama, penentuan stimulus, guru memberikan pertanyaan dan menayangkan video nilai-nilai Pancasila. Hal ini membangkitkan minat dan pengetahuan awal siswa, sesuai teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky tentang pentingnya stimulus dalam membangun pengetahuan.

Tahap kedua, penyajian stimulus dalam bentuk *Puzzle*, siswa secara berkelompok menyusun potongan gambar menjadi gambar utuh tentang perilaku Pancasila. Oktaviana et al. (2019) menyatakan bahwa stimulus visual meningkatkan minat, konsentrasi, dan keterlibatan siswa. Media *Puzzle* membantu mengkonkretkan konsep abstrak nilai Pancasila (Salsabila et al., 2024).

Tahap ketiga, penentuan posisi, siswa mengerjakan LKPD secara berkelompok untuk mengidentifikasi dan memilih nilai-nilai yang sesuai dengan keyakinan mereka. Seluruh siswa terlibat aktif dalam diskusi dan mampu mengemukakan pendapat.

Tahap keempat, menguji alasan, siswa mempresentasikan hasil diskusi dan mempertahankan pilihan nilai dengan alasan logis. Tahap ini melatih berpikir kritis, komunikasi, dan tanggung jawab, sejalan dengan penelitian Rohmatun et al. (2023) bahwa VCT meningkatkan keterampilan pemecahan masalah sosial.

Tahap kelima, penyimpulan nilai, siswa bersama guru merumuskan kesimpulan tentang nilai-nilai Pancasila dan mengaitkannya dengan kehidupan

sehari-hari. Sulfemi & Mayangsari (2019) menegaskan bahwa VCT efektif membantu internalisasi nilai dalam pembelajaran PPKn (Supriadi, 2017).

Media *Puzzle* berkontribusi signifikan dalam proses ini. Ramadhani et al. (2025) menyatakan bahwa *Puzzle* efektif membantu siswa menghubungkan simbol dengan nilai yang terkandung. Salsabila et al. (2024) menambahkan bahwa *Puzzle* meningkatkan minat belajar dan keterlibatan aktif siswa.

Pembelajaran konvensional di kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 53,28. Metode ceramah yang monoton menyebabkan siswa pasif dan kurang termotivasi. Perbedaan signifikan antara kedua kelompok (t-hitung 5,481 > t-tabel) membuktikan keunggulan VCT berbantuan *Puzzle* dibanding pembelajaran konvensional. Firna et al. (2025) juga membuktikan VCT lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn (Siswinarti, 2019).

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat teori VCT Djahiri (2006) dan Joyce, Weil, & Calhoun (2015) tentang efektivitas model pembelajaran terstruktur dalam pengembangan nilai. Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran PPKn yang inovatif, aktif, dan menyenangkan (Soekarno & Mujiwati, 2016).

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan: (1) waktu perlakuan terbatas (2 pertemuan), (2) hanya mengukur aspek kognitif hasil belajar, (3) sampel terbatas pada satu sekolah, dan (4) belum mengontrol variabel eksternal seperti lingkungan keluarga. Keterbatasan ini menjadi pertimbangan untuk generalisasi hasil dan rekomendasi penelitian selanjutnya (Suharyadi & Purwanto, 2016).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan media *Puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 20 Ampenan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen (78,24) yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol (53,28), serta hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan t-hitung = 5,481 > t-tabel = 2,011 dengan signifikansi 0,000 < 0,05. Model VCT berbantuan *Puzzle* efektif meningkatkan pemahaman konsep nilai-nilai Pancasila, mendorong keaktifan siswa, serta membangun keterampilan berpikir kritis dan kerjasama melalui proses klarifikasi nilai yang sistematis.

REKOMENDASI

Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran VCT berbantuan media *Puzzle* sebagai alternatif strategi pembelajaran PPKn, khususnya dalam materi nilai-nilai Pancasila, karena terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus membangun karakter siswa melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penerapan model pembelajaran inovatif seperti VCT dan menyediakan fasilitas media pembelajaran kreatif, termasuk media *Puzzle* atau media serupa, agar kegiatan

pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Siswa diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan bekerjasama dalam kelompok, sehingga dapat memperoleh pengalaman belajar yang optimal dan mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan sampel dan materi pembelajaran, menambah waktu perlakuan, serta mengintegrasikan aspek afektif dan psikomotor secara lebih mendalam untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang pengaruh model VCT dan media *Puzzle* pada berbagai konteks pembelajaran.

REFERENSI

Astika, I. K. A., Putra, I. N. T., & Sudiarta, I. G. P. (2023). Metode penelitian kuantitatif dan eksperimen dalam pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(2), 101-112.

Aulia. (2024). Pengaruh penggunaan media *Puzzle* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-55.

Dewi, L. P., Suarni, N. K., & Dantes, N. (2020). Hakikat hasil belajar sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 45-53.

Djahiri, A. K. (2006). *Pengembangan pembelajaran nilai dan moral*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan FPIPS UPI.

Firna, L. A., Rahmadani, S., & Putri, D. (2025). Efektivitas model *Value Clarification Technique* terhadap hasil belajar PPKn siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(1), 33-44.

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Boston: Pearson Education.

Khasanah, U. (2020). Teknik observasi dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 45-52.

Ma'rifat, R. A., & Suraharta, I. M. (2024). Konsep pembelajaran dan strategi pengajaran di sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1-10.

Mursalin, A., & Muhsam. (2021). Hasil belajar siswa sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 89-97.

Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman, R. (2020). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam membentuk karakter warga negara. *Jurnal Civic Education*, 6(1), 15-25.

Oktaviana, D., Prasetyo, Z. K., & Widodo, E. (2019). Pengaruh media visual terhadap minat dan keterlibatan belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 110-120.

Purnomo, E., Sari, D. P., & Prasetyo, A. (2022). *Model-model pembelajaran inovatif dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Ramadhani, M., Fitria, Y., & Akbar, A. (2025). Kepraktisan media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Pancasila*, 5(1), 15-27.

Rohmatun, S., Hidayah, N., & Lestari, R. (2023). Pengaruh model *Value Clarification Technique* terhadap keterampilan pemecahan masalah sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(2), 70-81.

Salsabila, A., Putri, M., & Hasanah, U. (2024). Media *Puzzle* dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan ranah kognitif dan afektif siswa. *Jurnal Pembelajaran Tematik*, 6(1), 25-37.

Saputra, R., Hidayat, T., & Lestari, P. (2022). Tes hasil belajar sebagai alat ukur pencapaian kompetensi siswa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 10(2), 134-142.

Sari, M. Y., Kurniawan, D., & Saputra, A. (2023). Pengaruh penerapan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan media *Puzzle* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VIII SMPN 1 Lopok. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 11(2), 134-142.

Siswinarti. (2019). Penerapan model *Value Clarification Technique* dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 60-68.

Soenarko, & Mujiwati. (2016). Model *Value Clarification Technique* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 3(1), 22-30.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharyadi, & Purwanto, S. K. (2016). *Statistika untuk ekonomi dan keuangan modern*. Jakarta: Salemba Empat.

Sulfemi, W. B., & Mayangsari, D. (2019). Model *Value Clarification Technique* dalam pembelajaran PPKn untuk penguatan nilai karakter. *Jurnal Civic Education*, 4(2), 120-129.

Supriadi. (2017). *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Wulandari, D., & Kurniawan, M. I. (2023). Penerapan model *Value Clarification Technique* berbantuan media *Puzzle* terhadap hasil belajar PPKn siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 98-107.

Yanti, S., Rahmawati, L., & Hidayat, R. (2021). Pengaruh model *Value Clarification Technique* terhadap nilai sosial dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(1), 50-58.

Yunita, M., & Supriatna, N. (2021). Media *Puzzle* sebagai sarana pembelajaran aktif di sekolah dasar. *Jurnal Media Pembelajaran*, 6(2), 70-78.