

*Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.*

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/index>

## PENGARUH MODEL VCT (VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE) BERBASIS GAME EDUCATION FLASH CARD TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA

Novita Tiambun Sinaga<sup>1</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

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

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of the VCT (Value Clarification Technique) learning model based on Game Education Flash Cards on student learning outcomes in the Pancasila Education subject matter of My Rights and Obligations in the School Environment for Grade IV students. The method used is a quasi-experimental design with two groups, namely the experimental class and the control class. The research was conducted at SD Negeri 060913 Medan in the 2025/2026 academic year with a sample of 54 students. Data collection techniques include tests, observations, and documentation. The research procedure began with a pre-test to determine students' initial abilities, then treatment was given in the form of the VCT model based on Game Education Flash Cards in the experimental class, while the control class used conventional methods. After that, a post-test was given to determine student learning outcomes. Data were analyzed through normality tests, homogeneity tests, and t-tests as hypothesis tests. The research results show a significance value of  $0.000 < 0.05$ . This indicates that the VCT learning model based on Game Education Flash Cards has a significant effect on improving student learning outcomes in the Pancasila Education subject on the material of Rights and Obligations in the School Environment for Grade IV students at SD Negeri 060913 Medan.*

**Keywords:** Value Clarification Technique, Game Education Flashcard, Learning Outcomes.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran VCT (*Value Clarification Technique*) berbasis *Game Education Flash Card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajibanku di Lingkungan Sekolah kelas IV. Metode yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilakukan di SD Negeri 060913 Medan tahun pelajaran 2025/2026 dengan sampel 54 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Prosedur penelitian diawali dengan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian diberikan perlakuan berupa model VCT berbasis *Game Education Flash Card* pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Setelah itu diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Data dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t sebagai uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran VCT berbasis *Game Education Flash Card* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban di Lingkungan Sekolah kelas IV SD Negeri 060913 Medan.

**Kata Kunci:** Value Clarification Technique, Game Education Flashcard, Hasil Belajar

Copyright (c) 2026 Novita Tiambun Sinaga<sup>1</sup>

✉ Corresponding author :

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

HP : -

Received Desember 2025, Accepted Desember 2025, Published Desember 2025

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia yang berperan dalam membentuk sumber daya manusia yang berilmu, berkarakter, dan bertanggung jawab. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi diri baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sehingga tujuan pendidikan nasional dapat tercapai secara optimal.

Kualitas pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Pembelajaran yang baik seharusnya berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran di sekolah dasar masih banyak menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru. Guru lebih dominan menjelaskan materi melalui ceramah, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Kondisi tersebut menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang antusias, dan kurang memahami materi pembelajaran secara mendalam, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menekankan pemahaman nilai dan pembentukan karakter

Pendidikan Pancasila merupakan

mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap, moral, dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif agar nilai-nilai yang dipelajari tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 060913 Medan pada September 2025, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV masih didominasi oleh metode ceramah tanpa penggunaan media pembelajaran yang menarik. Siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran, mudah bosan, dan kurang antusias saat guru menjelaskan materi. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban di lingkungan sekolah masih tergolong rendah. Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa siswa cenderung kesulitan memahami materi yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila karena pembelajaran lebih banyak menekankan hafalan dibandingkan pemahaman konsep dan penerapan nilai dalam kehidupan sehari-hari.

Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Berdasarkan data hasil belajar awal siswa kelas IV SDN 060913 Medan, sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 70.

Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah sehingga diperlukan upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran agar siswa lebih aktif dan mudah memahami materi Pendidikan Pancasila. Hasil belajar merupakan indikator penting untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana (2019), hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Sementara itu, Purwanto (2021) menyatakan bahwa hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga meliputi aspek afektif dan psikomotorik. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya ditunjukkan melalui nilai akademik, tetapi juga melalui perubahan sikap dan keterampilan siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila adalah model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT). Model VCT merupakan model pembelajaran yang membantu siswa mengenali, memilih, dan menentukan nilai melalui proses berpikir reflektif dan pengambilan keputusan secara sadar. Menurut A. Kosasih Djahiri (1985), model VCT bertujuan membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai moral sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui model ini, siswa diajak untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan menentukan sikap terhadap suatu permasalahan yang berkaitan dengan nilai moral dan sosial.

Langkah-langkah model pembelajaran VCT meliputi identifikasi nilai, klarifikasi nilai, refleksi, dan aplikasi nilai dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap identifikasi nilai, siswa mengenali nilai yang terdapat dalam suatu situasi atau

permasalahan. Tahap klarifikasi dilakukan melalui diskusi untuk menimbang dan memilih nilai yang dianggap tepat. Selanjutnya, siswa melakukan refleksi terhadap nilai yang telah dipilih, kemudian menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui tahapan tersebut, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga belajar berpikir kritis, bertanggung jawab, dan menghargai pendapat orang lain.

Model VCT memiliki beberapa kelebihan dalam proses pembelajaran. Model ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif siswa, membantu siswa memahami nilai moral secara lebih mendalam, serta menciptakan pembelajaran yang aktif dan dialogis. Selain itu, model VCT juga dapat membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna. Namun, agar penerapan model VCT lebih menarik dan menyenangkan, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung penerapan model VCT adalah *Game Education Flash Card*. *Flash card* merupakan media visual berbentuk kartu bergambar yang digunakan untuk membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret dan menarik. Menurut Azhar Arsyad (2011), *flash card* dapat membantu meningkatkan perhatian, daya ingat, dan pemahaman siswa melalui kombinasi gambar dan tulisan yang menarik. Penggunaan *flash card* berbasis permainan juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi mengikuti pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu

menunjukkan bahwa model pembelajaran VCT efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa. Penelitian Ibrahim, Azis, dan Syahrir (2023) menunjukkan bahwa penerapan model VCT dapat meningkatkan hasil belajar dan karakter toleransi siswa sekolah dasar. Penelitian Hidayati dan Minsih (2023) juga membuktikan bahwa model VCT efektif dalam membentuk karakter tanggung jawab dan kepedulian sosial siswa. Selain itu, penelitian Putri, Wulandari, dan Agetania (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman nilai siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian yang mengombinasikan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) dengan *Game Education Flash Card* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya pada materi hak dan kewajiban di Kota Medan, masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran VCT berbasis *Game Education Flash Card* terhadap hasil belajar siswa agar diperoleh pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berbasis *Game Education Flash Card* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 060913 Medan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment (eksperimen semu). Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berbasis *Game Education Flash Card* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 060913 Medan. Metode quasi experiment dipilih karena peneliti tidak dapat mengontrol seluruh variabel luar yang memengaruhi proses penelitian secara penuh, tetapi tetap memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen untuk melihat pengaruh terhadap variabel terikat.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berbasis *Game Education Flash Card* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Desain penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.1

**Tabel. 1** *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*

| Kelompok   | Pretest        | Perlakuan      | Posttest       |
|------------|----------------|----------------|----------------|
| Eksperimen | O <sub>1</sub> | X <sub>1</sub> | O <sub>2</sub> |
| Kontrol    | O <sub>3</sub> | X <sub>2</sub> | O <sub>4</sub> |

Keterangan

- K1 = Kelompok Kontrol
- K2 = Kelompok Eksperimen
- O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> = *Pretest*
- O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub> = *Posttest*
- X<sub>1</sub> = Perlakuan menggunakan VCT
- X<sub>2</sub> = Perlakuan tidak menggunakan VCT

Penelitian ini dilaksanakan di SDN

060913 Medan yang berlokasi di Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 060913 Medan yang terdiri dari kelas IV-A dan IV-B dengan jumlah keseluruhan 54 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling karena seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas IV-A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 27 siswa, sedangkan kelas IV-B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 27 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Instrumen tes terdiri atas 30 butir soal yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di lingkungan sekolah. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal untuk memastikan kelayakan instrumen penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tes terdiri atas *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan dengan wali kelas IV untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan karakteristik siswa. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa profil sekolah, jumlah siswa, dan kegiatan penelitian.

Teknik analisis data dilakukan

melalui beberapa tahap, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan program SPSS. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berbasis *Game Education Flash Card* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Kriteria pengujian hipotesis yaitu apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran VCT berbasis *Game Education Flash Card* terhadap hasil belajar siswa.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 060913 Medan pada siswa kelas IV yang terdiri atas dua kelas, yaitu kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berbasis *Game education* dengan media *flashcard* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajibanku di lingkungan sekolah. Sebelum pelaksanaan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen untuk mengetahui kelayakan soal yang digunakan dalam penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 butir. Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat

kesukaran, dan daya pembeda soal. Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan rumus Product Moment diperoleh 25 soal valid dan 5 soal tidak valid. Soal dinyatakan valid apabila nilai rhitung lebih besar dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05 dengan  $r_{tabel}$  sebesar 0,361.

**Tabel. 2 Hasil Uji Validitas Instrumen**

| Keterangan       | Jumlah |
|------------------|--------|
| Jumlah Soal      | 30     |
| Soal Valid       | 25     |
| Soal Tidak Valid | 5      |

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas terhadap instrumen penelitian menggunakan rumus KR-20. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,902 sehingga instrumen penelitian termasuk dalam kategori sangat tinggi dan dinyatakan reliabel.

**Tabel. 3 Hasil Uji Reliabilitas**

| Variabel      | Cronbach's Alpha | Keterangan |
|---------------|------------------|------------|
| Hasil Belajar | 0,902            | Reliabel   |

Selain uji validitas dan reliabilitas, dilakukan juga analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran diperoleh soal dengan kategori mudah, sedang, dan sukar. Sedangkan hasil analisis daya pembeda menunjukkan bahwa sebagian besar soal berada pada kategori baik dan sangat baik sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berbasis *Game education* dengan media flashcard. Sebelum perlakuan diberikan, siswa terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah proses pembelajaran selesai,

siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa.

**Tabel. 4 Data *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen**

| Keterangan      | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> |
|-----------------|-----------------|------------------|
| N               | 27              | 27               |
| Jumlah Nilai    | 1575            | 2240             |
| Mean            | 58,33           | 82,96            |
| Standar Deviasi | 6,934           | 8,350            |
| Varians         | 48,077          | 69,729           |
| Nilai Maksimum  | 70              | 95               |
| Nilai Minimum   | 45              | 70               |

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 58,33 dan meningkat menjadi 82,96 pada *post-test*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model VCT berbasis *game education* dengan media flashcard memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan IBM SPSS versi 25. Data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05

**Tabel. 5 Hasil Uji Normalitas**

| Kelas      | Sig. <i>Pre-test</i> | Keterangan | Sig. <i>Post-test</i> | Keterangan |
|------------|----------------------|------------|-----------------------|------------|
| Eksperimen | 0,108                | Normal     | 0,307                 | Normal     |
| Kontrol    | 0,145                | Normal     | 0,177                 | Normal     |

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa seluruh nilai signifikansi baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data memiliki varians

yang homogen atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan uji Levene dengan bantuan IBM SPSS versi 25.

**Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas**

| Data      | Sig.  | Keterangan |
|-----------|-------|------------|
| Pre-test  | 0,336 | Homogen    |
| Post-test | 0,657 | Homogen    |

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test* lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan homogen.

Setelah dilakukan uji persyaratan analisis, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan independent sample *t-test* untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berbasis *game education* dengan media flashcard terhadap hasil belajar siswa.

**Tabel. 7 Hasil Uji Independent Sample t-test**

| Data                                    | Sig. (2-tailed) | Keterangan              |
|---|-----------------|-------------------------|
| <i>Post-test</i> Eksperimen dan Kontrol | 0,000           | H <sub>a</sub> diterima |

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga H<sub>a</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model VCT berbasis *game education* dengan media flashcard terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 060913 Medan.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berbasis *game education* dengan media flashcard memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,96 sedangkan kelas kontrol

memperoleh nilai rata-rata sebesar 72,04.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen terjadi karena model pembelajaran VCT berbasis *game education* dengan media flashcard mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima materi secara langsung dari guru, tetapi juga terlibat dalam kegiatan permainan edukatif, diskusi, dan klarifikasi nilai yang berkaitan dengan materi hak dan kewajibanku di lingkungan sekolah. Kondisi tersebut membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Selain meningkatkan hasil belajar kognitif, model pembelajaran VCT berbasis *game education* dengan media *flashcard* juga memberikan pengaruh terhadap aspek afektif dan psikomotorik siswa. Pada aspek afektif, siswa terlihat lebih disiplin, bertanggung jawab, aktif, dan mampu bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan pada aspek psikomotorik, siswa terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat serta aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat A. Kosasih Djahiri yang menyatakan bahwa model *Value Clarification Technique* (VCT) membantu siswa dalam mengenali, memahami, dan menanamkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan media *flashcard* juga mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berbasis *game education* dengan media flashcard berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar

Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajibanku di lingkungan sekolah pada siswa kelas IV SD Negeri 060913 Medan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, analisis data, serta pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran VCT (*Value Clarification Technique*) berbasis *Game Education Flashcard* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV-A di SDN 060913 Medan adalah sebesar 81,48.
2. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV-A di SDN 060913 Medan adalah sebesar 72,04
3. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran VCT (*Value Clarification Technique*) berbasis *Game Education Flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 060913 Medan.

## DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian:*

- Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Djahiri, A. K. (1985). *Strategi Pengajaran Afektif, Nilai, Moral VCT dan Games dalam VCT*. Bandung: Jurusan PMPKN IKIP Bandung.
- Hidayati, N., & Minsih. (2023). The *Value Clarification Technique* Learning Model Improves the Character of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 45–58.
- Ibrahim, M., Azis, A., & Syahrir, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran VCT terhadap Hasil Belajar dan Karakter Toleransi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 13(1), 33–42.
- Lestari, N., & Suryani, A. (2021). Penggunaan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(3), 145–153.
- Pratama, R., & Fitria, A. (2022). Game-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif Siswa SD. *Jurnal Edutech Indonesia*, 8(4), 233–245.
- Purwanto, N. (2021). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahayu, N. (2022). Implementasi Model *Value Clarification Technique* (VCT) dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Civic Education*, 11(3), 120–130.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.

Jakarta: Kencana.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.

Utami, A., & Rahardjo, S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran VCT dalam

Meningkatkan Nilai Karakter Gotong Royong Siswa SD. *Jurnal*

Yuliani, E., & Harahap, S. (2023). Pengembangan Media *Flash Card* Digital dalam Pembelajaran Pancasila. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 12(2), 88-89