

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE (VCT) BERBANTUAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS VIII SMPN 1 LOPOK

Merya Yunita Sari¹, M. Ismail², Sawaludin³, Edy Herianto⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP,
Universitas Mataram

Alamat e-mail : (1mery.yunitasari02@gmail.com, 2ismailkip@gmail.com,
3sawaludin@unram.ac.id)

ABSTRACT

This study is entitled "The Effect of the Application of the Value Clarification Technique (VCT) Learning Model Assisted by Media Puzzle on the Learning Outcomes of PPKn Students of Grade VIII SMPN 1 Lopok" with the formulation of the problem in this study is whether there is an influence of the application of the VCT learning model assisted by media puzzle on the learning outcomes of PPKn students of grade VIII SMPN 1 Lopok. This study aims to determine the effect of the application of the VCT learning model assisted by puzzle media on the PPKn learning outcomes of grade VIII students of SMPN 1 Lopok. This research method is quantitative research experimental methods, experimental quasy design, with the form of nonequivalent control group disign design. Data collection techniques in this study used pre-test and post-test questions. The data analysis technique uses a t-sample paired t-test. The results showed that there was an influence of the VCT learning model assisted by puzzle media on the PPKn learning outcomes of grade VIII students of SMPN 1 Lopok was proven. This is shown by the results of the t test with a sig (1-tailed) value of 0.000 < 0.05, then Ho's bond was rejected so that Ha was accepted with the meaning that the VCT learning model assisted by puzzle media has a positive effect on the PPKn learning outcomes of grade VIII students of SMPN 1 Lopok for the 2023/2024 school year.

Keywords: VCT Learning Model, Media Puzzle, PPKn Learning

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VIII SMPN 1 Lopok" dengan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh penerapan model pembelajaran VCT berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VIII SMPN 1 Lopok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran VCT berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VIII SMPN 1 Lopok. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif metode eksperimen, desain *quasy experimental*, dengan bentuk desain *nonequivalent control group disign*. teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan soal tes *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data menggunakan uji t *sample paired t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran VCT berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VIII SMPN 1 Lopok terbukti. Hal ini ditunjukkan hasil uji t dengan nilai sig (1-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, maka dikatakan Ho ditolak sehingga Ha diterima dengan arti model pembelajaran VCT

berbantuan media *puzzle* berpengaruh positif terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VIII SMPN 1 Lopok tahun ajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Model Pembelajaran VCT, Media Puzzle, Hasil Belajar PPKn

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan (Hamalik 2017). Saat ini pendidikan di Indonesia mengalami perubahan yang dilakukan secara bertahap sesuai dengan tujuan dari pendidikan nasional. Pendidikan di Nusa Tenggara Barat (NTB) mengikuti kerangka sistem pendidikan nasional Indonesia namun terdapat perbedaan penyelenggaraan dalam implementasi di setiap sekolah dan tingkat pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan di NTB menjadi fokus utama dalam upaya mewujudkan generasi muda yang kompeten dan siap menghadapi perubahan zaman.

Salah satu yang paling mendukung dalam peningkatan mutu pendidikan yaitu pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Yuliatin et al., 2022). Dalam lingkungan belajar ini, guru memberikan bantuan kepada siswa dalam proses memperoleh pengetahuan dan informasi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses untuk membantu siswa dapat belajar dengan baik dan mengubah siswa mengetahui tentang apa yang awalnya tidak diketahuinya. Lingkungan belajar memerlukan suatu pembelajaran yang baik seperti pembelajaran yang terlihat aktif dan efektif.

Pembelajaran yang aktif dan efektif seharusnya diciptakan melalui semua mata pelajaran yang ada disekolah menengah, termasuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Menurut Darmadi (2015) "PPKn ialah suatu cara untuk menyatukan individu-individu supaya menjunjung serta memperkuat kelompok politik, selama kelompok politik tersebut merupakan keputusan bersama". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa PPKn merupakan suatu mata pelajaran yang mempunyai tujuan untuk mempersiapkan siswa sebagai manusia atau individu yang dapat berpikir kritis serta dapat berperilaku demokratis serta menaati nilai-nilai Pancasila. Hal ini didukung dengan pendapat Khilmiyah (Sawaludin & Jahiban, 2023) yang menggambarkan dimensi PPKn secara makro, antara lain dimensi nilai kewarganegaraan, yaitu materi pembelajaran yang diarahkan untuk menanamkan nilai, kepercayaan, serta sikap kewarganegaraan yang baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung dengan Guru PPKn di SMPN 1 Lopok pada tanggal 23 April 2023 bahwa, hasil belajar siswa dilihat dari daftar nilai guru masih di bawah nilai 80 (KKM) dengan nilai terendah 75 dan hal ini disebabkan karena kurangnya keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran, serta lemahnya strategi guru dalam proses

belajar mengajar. Permasalahan kedua dilihat melalui RPP mata Pelajaran PPKn di SMPN 1 Lopok, kebiasaan guru dalam mengajar menggunakan model pembelajaran metode ceramah dan diskusi saja dan diselingi dengan metode tanya jawab. Kondisi tersebut didukung dengan apa yang diungkapkan Astika et al., (2023) yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran yang sering dilakukan dengan metode ceramah dapat menciptakan dampak negatif yaitu siswa mengalami bosan dan tidak memperhatikan materi pembelajaran.

Upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru agar pembelajaran PPKn dapat menjadi aktif dan efektif serta menyenangkan bagi siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik misalnya model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT). VCT dalam pandangan Asikin, Nisa, and Jiwandono (2021) merupakan model pembelajaran yang menekankan bagaimana sebenarnya seseorang membangun nilai yang menurut anggapannya baik, yang ada pada gilirannya nilai-nilai tersebut akan mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari dimasyarakat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengaplikasikan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan pengamatan yang dilakukan untuk menggambarkan, mendeskripsikan suatu keadaan dengan menggunakan angka-angka

Salah satu cara untuk menciptakan dan menanamkan nilai-nilai dan karakter yang baik pada diri siswa, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan daya ingat siswa atau aspek kognitif siswa terhadap isi materi pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat atau sarana untuk menghubungkan antara guru dan siswa. Salah satu media inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan daya ingat siswa yaitu media *games* berbasis *puzzle*. Menurut Yunita & Supriatna, (2021) *Puzzle* adalah media permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, huruf, dan angka yang membentuk pola tertentu sehingga siswa ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat.

Meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat setelah di terapkannya VCT berbantuan media *puzzle*. Oleh karena itu, dilakukannya suatu penelitian untuk membuktikannya yang mempunyai tujuan dalam mengkaji ada tahu tidaknya pengaruh penerapan model tersebut sehingga siswa terbantu dalam memahami materi serta menambah rujukan inovasi model dan media pembelajaran bagi guru.

atau perhitungan-perhitungan. Alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu untuk melihat perubahan dari tindakan atau perlakuan yang diberikan variabel (Sugiyono, 2017). Adapun jenis

penelitian kuantitatif yang diterapkan yaitu eksperimen. Penelitian eksperimen dilakukan untuk menguji antar variabel dan menguji sebab akibat (Astika et al., 2023). Penelitian eksperimen yang diaplikasikan yaitu *Quasy Experimental Design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*, design ini dilakukan dengan menggunakan dua kelas, satu kelas

kontrol dan satu kelas eksperimen. Kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberikan perlakuan (model konvensional) sedangkan kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan (VCT berbantuan *puzzle*). Sehingga akan dapat membandingkan dua keadaan tersebut dan sampel diambil secara acak.

Tabel 1. Design Penelitian

Pre-test	Treatment	Post-test
O ₁	X	O ₂

O ₃		O ₄

(Sugiyono, 2017)

Keterangan

- O₁ : *Pre-test* (Eksperimen)
- O₂ : *Pos-ttest* (Eksperimen)
- O₃ : *Pre-test* (Kontrol)
- O₄ : *Pre-test* (Kontrol)
- X : Perlakuan
- : *Intekegroup*

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti mendapatkan hasil dalam pengumpulan data dimana hasil ini digunakan untuk melihat bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *value clarification technique* berbantuan *puzzle* terhadap hasil belajar PPKn siswa. Tes diberikan terhadap siswa berupa soal yang terdiri dari pilihan ganda berjumlah 20 soal yang dibuat berdasarkan materi pelajaran kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa. Tes dilakukan terhadap sampel yaitu kelas VIII-1 dan VIII-2.

Kelas VIII-1 menerapkan model pembelajaran VCT berbantuan media *puzzle* (Eksperimen) sedangkan kelas VIII-2 menerapkan model pembelajaran konvensional (Kontrol). Dalam penelitian ini sebelum melakukan proses pembelajaran, sampel diberikan *pre-test* terlebih dahulu. Kemudian, setelah melakukan proses pembelajaran maka, sampel diberikan *post-test* sebagai tes terakhir. Pada tabel dibawah dapat dilihat nilai dari hasil *pre-test* dan *post-test* kedua sampel.

Tabel 2. Data Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* untuk Nilai Tertinggi dan Terendah

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest Eksperimen	30	15	65	32,00	11,861
PostTest Eksperimen	30	65	95	80,17	7,822
PreTest Kontrol	30	10	55	31,17	11,794
Post Test Kontrol	30	55	85	70,00	9,097
Valid N (listwise)	30				

Dari data yang telah dipaparkan, hasil *pre-test* kelas VIII-1 (Eksperimen) mendapatkan skor tertinggi berada pada angka 65 dan skor terendah berada pada angka 15. Sedangkan *pre-test* kelas VIII-2 (Kontrol) mendapatkan skor tertinggi berada pada angka 55 dan skor terendah berada pada angka 10. Kemudian untuk hasil *post-test* kelas VIII-1 (Eksperimen) mendapatkan skor tertinggi berada pada angka 95 dan skor terendah berada pada angka 65. Sedangkan *post-test* kelas VIII-2 (Kontrol) mendapatkan skor tertinggi berada pada angka 85 dan skor terendah berada pada angka 55.

Berlandaskan data diatas, dapat dilihat perbedaan setelah diberikannya perlakuan yang menerapkan model pembelajaran VCT berbantuan media *puzzle* dengan model pembelajaran

konvensional, dimana skor tertinggi berada pada angka 95 dan skor terendah berada pada angka 65 dapat dilihat rata-rata hasil belajar menjadi 80,17 yang artinya model pembelajaran VCT berbantuan media *puzzle* berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, pengolahan data dibantu aplikasi *ms excell* dan *SPSS*. Setelah dilakukannya *pre-test* dan *post-test*, selanjutnta data dianalisis untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran VCT berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar PPKn siswa. Dalam hal ini peneliti menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menerapkan *shapiro wilk* . Dapat dilihat hasil analisis uji normalitas dengan menggunakan *shapiro wilk* dari hasil *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	1	,167	30	,032	,939	30	,087
	2	,179	30	,015	,939	30	,085
	3	,139	30	,142	,965	30	,423
	4	,175	30	,019	,923	30	,133

a. Lilliefors Significance Correction

Pengambilan keputusan data bersifat normal jika signifikan (Sig.) nilainya lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal begitu pula sebaliknya. Dari hasil diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (Sig) untuk *pre-test* eksperimen sebesar $0,087 > 0,05$, *post-test* eksperimen sebesar $0,085 > 0,05$, *pre-test* kontrol sebesar $0,423 > 0,05$, *post-test*

kontrol sebesar $0,133 > 0,05$. Artinya, hasil pengujian normalitas dengan menggunakan *shapiro-wilk* dapat disimpulkan bahwa nilai *pre-test* dan *post-test* diatas berdistribusi normal. Selanjutnya dapat ditentukan teknik analisis data yang diterapkan menggunakan teknik statistik parametrik.

Tabel 4. Data Tes Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar VCT	Based on Mean	,781	1	58	,381
	Based on Median	,833	1	58	,365
	Based on Median and with adjusted df	,833	1	57,339	,365
	Based on trimmed mean	,804	1	58	,374

Berdasarkan data diatas, memperlihatkan nilai Sig. untuk *pre-test* dan *post-test* homogen atau sama. Data yang homogen di atas ditunjukkan karna pada nilai *based on*

mean > dari 0,05. Itu artinya data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen kelas eksperimen Sig. $0,381 > 0,05$ dan kelas kontrol $0,365 > 0,05$, maka dapat disimpulkan

bahwa varians data hasil belajar pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen (sama).

Tabel 5. Data Uji-t

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PosttestEksperimen	-48,167	12,140	2,216	-52,700	-43,633	21,731	29	,000
Pair 2 PosttestKontrol	-38,833	17,552	3,205	-45,387	-32,279	12,118	29	,000

Hasil uji-t untuk *post-test* yang diperoleh dari analisis yang telah dilakukan yaitu berada pada sig.(2-tailed) berada pada nilai 0,000 sehingga artinya H_0 ditolak, karena dasar pengambilan keputusan dalam uji *Paired Sampel Test* yaitu jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre-test

dengan *post-test* yang artinya ada pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar PPKn siswa sesudah diberikan perlakuan. Berlandaskan data-data diatas, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan Model Pembelajaran VCT berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar PPKn



Gambar 1. Penerapan VCT Berbantuan Media *Puzzle*

Hasil penelitian ini menghasilkan penerapan model pembelajaran VCT berbantuan media *puzzle* dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari keantusiasan semua siswa ketika belajar akan menggunakan *puzzle*. Setelah penyampaian materi, siswa akan dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. Kemudian, setiap kelompok akan dibagikan lembar *puzzle* yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan materi

setiap minggunya, dalam *puzzle* tersebut berupa pertanyaan yang harus dijawab dengan cara mencari jawaban dalam *puzzle* dengan cara menyilang secara vertikal atau horizontal siswa bebas memilih pilihannya. Setelah itu, setiap kelompok diminta untuk maju kedepan kelas untuk mempresentasikan dan bertanggung jawab terkait pilihannya dan diakhiri dengan guru memberikan kesimpulan dan evaluasi kepada siswa terkait dengan materi yang dibahas.

Peningkatan nilai siswa pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran VCT berbantuan media *puzzle* dapat dilihat melalui hasil uji hipotesis. Menurut Asikin (2021) Azikin penerapan model VCT berbantuan *games* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa karena dalam model VCT berbantuan *games* siswa di arahkan untuk menyebutkan, menganalisis suatu nilai-nilai tersebut maka proses dari menyebutkan isi dalam dompet yang

diberikan, dimana dalam hal ini ketika siswa mencoba menganalisis suatu nilai-nilai tersebut maka proses dari menyebutkan isi dalam model pembelajaran ini secara tidak langsung melibatkan kemampuan ranah kognitif siswa. Hal ini didukung oleh Wulandari & Kurniawan, (2023) penerapan model pembelajaran *value clarification technique* berbantuan media *puzzle* memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila karena lebih menekankan

pada aspek afektif yaitu sikap dan nilai. Hasil lain menurut Oktaviani (2023) penerapan Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan Mading Digital Padlet bahwa model VCT berpijak pada pola pembelajaran konstruktivisme

(bentukan), yang menekankan pada pentingnya penguasaan kesadaran peserta didik mengembangkan seluruh potensi dirinya baik secara kognitif, psikomotorik, terlebih afektif sehingga kepercayaan diri dapat terpancar melalui kemampuan yang dimiliki.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian eksperimen penerapan model pembelajaran VCT berbantuan media *puzzle* yang dilakukan pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Lopok yaitu hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas kontrol. Pada penelitian hasil yang dikaji adalah hasil belajar mata pelajaran PPKn. Fakta tersebut didukung hasil uji hipotesis untuk *post-*

test yang mengukur nilai sig (2-tailed) $< 0,05 = (0,000 < 0,05)$ dan sesuai dengan pengambilan kriteria pengambilan keputusan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} = (21,731 > 2,045)$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikannya perlakuan dan adanya perbedaan rata-rata antara hasil belajar dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Jurnal :

Adellina, Fadilla, and Edy Herianto. 2023. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Number Head Together Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Aikmel." 8: 1409–14.

Akhwani, Akhwani. 2018. "Permbelajaran PPKn Dengan Value Clarification Technique Berbantuan Role Playing Terhadap Keterampilan

Intelektual Siswa Sma." *Education and Human Development Journal* 3(2): 121–29.

Asikin, Z., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) berbantuan Games terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV Gugus 04 Kecamatan Praya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 711–716.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.305>

Astika, S., Herianto, E., Sawaludin, S., & Sumardi, L. (2023). Pengaruh Implementasi E-learning Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah*

- Profesi Pendidikan*, 8(1), 154–160.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1114>
- Dan, B., Indonesia, S., Oktaviani, S., & Susanti, A. I. (2023). *Model Value Clarification Technique (VCT) Berbantuan Mading Digital Padlet pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas VIII SMPN 5 Pamekasan*. November, 397–408.
<https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11771>
- Ernis, P., & Hazmi, N. (2021). Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Puzzle, Komponen Ekosistem. *Journal Of Elementary School (Joes) Volume, 4*, 45–56.
- Ermawati, Sofiarini, A., & Valen, A. (2022). *Penerapan Model Value Clarifications Technique (VCT) pada Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar*. 5(5), 3541–3550.
- Fajri, Laelatul, Edy Herianto, and Sawaludin Sawaludin. 2022. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Lingsar.” *Manazhim* 4(2): 371–82.
- Furqan, I., Ismail, H. M., Fauzan, A., & Herianto, E. (2022). Pengaruh Pengajaran Bauran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di SMPN 8 Mataram. *Palapa*, 10(2), 217–227.
<https://doi.org/10.36088/palapa.v10i2.1927>
- Hariyanto, Hariyanto, Mursini Jahiban, and Edy Herianto. 2019. “Strategi Guru PPKn Dalam Penguatan Karakter Siswa SMPN 2 Mataram.” *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman* 6(1): 1–17.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Sawaludin, Y., & Jahiban, M. (2023). *Peluang Pelaksanaan Pendidikan Karakter Berbasis Keraofan Lokal Dalam Pembelajaran PPKn (Penyuluhan Pada Guru PPKn SMP dan MTs di Kota Mataram)*. 2005.
- Selly Lindayani, N. P., Putra, M., & Manuaba, I. B. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique Bermuatan Nilai Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 2(2), 47–56.
<https://doi.org/10.23887/tscj.v2i2.20709>
- Wulandari, D., & 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>
- Yuliatin, Y., Sawaludin, S., & Haslan, M. M. (2022). Kearifan Lokal Suku Sumawa yang dapat Diintegrasikan dalam Pembelajaran PPKn SMP.

*CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-
Pengabdian Pendidikan
Pancasila Dan
Kewarganegaraan, 9(2), 7.
<https://doi.org/10.31764/civicus.v>*

9i2.6832

Yunita, S., & Supriatna, U. (2021).
*Pengaruh Penggunaan Media
Puzzle Terhadap Hasil Belajar
Siswa. 3(2), 6.*