

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE* (VCT) BERBANTUAN MEDIA *BOARD GAME* TERHADAP SIKAP KEBANGSAAN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV GUGUS VI KUTA SELATAN TAHUN AJARAN 2024/2025

Oleh

Ni Kadek Bintang Yulinda Putri, NIM 2111031198

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan media *board game* terhadap sikap kebangsaan pada mata pelajaran pendidikan pancasila pada siswa kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*), dengan desain *non equivalent post-test only control group design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV SD berjumlah 195 orang. Sampel diambil menggunakan *cluster random sampling*, sebanyak 28 siswa kelas IV SD No. 5 Ungasan sebagai kelompok eksperimen dan 28 siswa kelas IV SD No. 7 Ungasan sebagai kelompok kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dengan instrumen lembar observasi. Data hasil penelitian dianalisis dengan statistik inferensial (uji-t). Berdasarkan pengujian hipotesis yang diperoleh yaitu melalui perhitungan uji-t dengan taraf signifikan (α) 0.05 diperoleh $t_{hitung} = 3,970$ dan $t_{tabel} = 1,674$. Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan media *board game* terhadap sikap kebangsaan siswa. Penelitian ini berimplikasi pada proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan kepada siswa pada mata pelajaran pancasila. Hal ini diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan sikap kebangsaan yang sesuai dengan harapan dan tujuan pendidikan.

Kata-kata kunci : Model *Value Clarification Technique*, Sikap Kebangsaan, Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of the Value Clarification Technique (VCT) learning model assisted by board game media on national attitudes in the Pancasila education subject among fourth-grade elementary school students. This research is a quasi-experimental study using a non-equivalent post-test-only control group design. The population consists of 195 fourth-grade elementary school students. The sample was selected using cluster random sampling, with 28 fourth-grade students of SD No. 5 Ungasan as experimental group and 28 fourth-grade students of SD No. 7 Ungasan students as control group. Data collection was conducted through observation using observation sheets as the instrument. The research data were analyzed using inferential statistics (t-test). Based on the hypothesis testing through t-test calculation at a significance level (α) of 0.05, the results showed $t_{count}=3.970$ and $t_{table}=1.674$. Since $t_{count}>t_{table}$, H_0 is rejected, and H_1 accepted. These results indicate a significant effect of applying the Value Clarification Technique (VCT) learning model assisted by board game media on students' national attitudes. This research implies that the learning process can be more effective and efficient in instilling national values to students. This is expected to help students develop a national attitude that is in line with the expectations and goals of education.

Keywords: Value Clarification Technique Model, Nationality Attitude, Pancasila Education

