

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *Value Clarification Technique* (VCT) BERBANTUAN GAMES TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS IV GUGUS 04 KECAMATAN PRAYA

Zaenul Asikin<sup>1\*</sup>, Khairun Nisa<sup>1</sup>, Ilham Syahrul Jiwandono<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi PGSD, FKIP Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Authors: [ikinperken98@gmail.com](mailto:ikinperken98@gmail.com)

### Article History

Received : December 02<sup>th</sup>, 2021

Revised : December 12<sup>th</sup>, 2021

Accepted : December 20<sup>th</sup>, 2021

Published : December 30<sup>th</sup>, 2021

**Abstrak:** Pendidikan berperan penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai mana yang di amanatkan dalam Undang-Undang 1945. Mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pendidikan berarti meningkatkan kualitas manusia, baik sosial, iman dan takwa, intelektual maupun operasional. PPKn merupakan mata pelajaran dengan visi utama sebagai pendidikan demokrasi yang bersifat multidimensional. Pendidikan pembelajaran PPKn di sekolah dasar pada umumnya masih belum efektif dimana pembelajaran masih berpusat pada guru. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi kelemahan tersebut adalah model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) yang mampu mendorong siswa untuk berdialog, berinteraksi dan bertransaksi yang kemudian akan melahirkan jawaban-jawaban (respon) untuk penerimaan nilai dan moralitas yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan games terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV gugus 4 kecamatan praya. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Hasil penelitian didapatkan dari perhitungan taraf signifikansi 5% (0,05) dan dilanjutkan dengan uji homogenitas dan selanjutnya menguji hipotesis penelitian. Kemudian dari analisis data di dapatkan nilai thitung sebesar 2.991 dengan sign 2.032. jika dibandingkan nilai thitung > ttabel yaitu 2.991 > 2.032 dan nilai sig < 0,05 (0.00 < 0,05). Dari hasil data yang telah diolah maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *value clarification technique* (VCT) berbantuan games terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV gugus 4 kecamatan praya.

**Kata Kunci:** *Value Clarification Technique* (VCT), Games, Hasil Belajar.

## PENDAHULUAN

Pendidikan menduduki peranan penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Dasar 1945. Mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pendidikan berarti meningkatkan kualitas manusia, baik, sosial, iman dan takwa, intelektual maupun operasional. PPKn merupakan mata pelajaran dengan visi utama sebagai pendidikan demokrasi yang bersifat multidimensional. PPKn memuat pendidikan nilai demokrasi, pendidikan moral, pendidikan sosial, dan masalah pendidikan politik. Namun, yang paling menonjol adalah sebagai pendidikan nilai dan pendidikan moral. Oleh karena itu, secara singkat PPKn dinilai sebagai mata pelajaran yang mengusung misi pendidikan nilai dan moral. PPKn sebagai mata pelajaran yang memiliki aspek utama sebagai pendidikan nilai

dan moral pada akhirnya akan bermuara pada pengembangan watak atau karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai dan moral Pancasila. Menurut Solihatin, Etin. (2012: 45) nilai dan moral Pancasila dan UUD 1945 dapat dikembangkan dalam diri peserta didik melalui pengembangan konsep moral, sikap moral, dan perilaku moral setiap rumusan butir nilai yang telah dipilih sebagai materi PPKn (Solihatin, Etin. 2012).

Salah satu permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yakni masih rendahnya hasil belajar siswa khususnya ranah kognitif dan afektif. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar salah satunya yakni pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat dan efektif digunakan sesuai dengan pembelajaran yang terlaksanakan. Terutama dalam muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran (PPKn) masih

didominasi oleh guru dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya secara mandiri melalui proses berpikir. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar pada umumnya masih belum efektif dimana pembelajaran masih berpusat pada guru dan model pembelajaran yang cenderung menekankan siswa untuk lebih menghafal materi dan tentunya mengakibatkan siswa kurang memahami serta berdampak pada hasil belajar siswa bahkan kurang mampu dalam mengimplementasikan materi pembelajaran yang diberikan guru. Selain itu, VCT mampu mendorong siswa untuk berdialog, berinteraksi, dan bertransaksi, yang kemudian, akan melahirkan jawaban-jawaban (respon) untuk penerimaan nilai/moralitas yang diharapkan (Adisusilo, Sutarjo. 2013).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV Gugus 4 Kecamatan Praya pada tanggal 20 Oktober 2020, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran masih bersifat *teacher center* karena metode/model ataupun media yang digunakan guru kurang bervariasi dan masih bersifat konvensional. Hal tersebut dapat terlihat bahwa saat proses pembelajaran guru lebih aktif dari pada siswa dengan penerapan metode ceramah sehingga kurang interaksi antara siswa dengan guru serta siswa dengan siswa. Sehingga siswa kurang dapat kesempatan berpikir secara aktif, kurang percaya diri untuk mengeluarkan pendapat. Selain itu, siswa jarang sekali diberikan kesempatan untuk saling bertukar pendapat dengan teman sekelasnya karena guru jarang mengorganisasikan siswa untuk bekerja sama dan belajar kelompok. Secara garis besar adalah perilaku siswa yang sering kali ribut saat pembelajaran berlangsung, mencela dan memotong pembicaraan guru, tidak mendengarkan penjelasan guru, mengejek atau membuli teman, tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru, tidak mau bekerjasama dalam kelompok serta kurang peduli terhadap lingkungan.

Selain itu, siswa hanya dituntut untuk membaca dan memperhatikan gambar yang ada di buku siswa. Dalam hal ini, kompetensi 4 K (kreatif, kritis, kolaboratif, dan komunikatif) sangat sering diabaikan. Siswa malas atau malu untuk mengungkapkan atau mengomunikasikan materi pembelajaran. Mereka membiarkan pelajaran berlalu begitu saja tanpa memahami

apa yang disampaikan oleh guru. Jika kegiatan pembelajaran tersebut tetap diterapkan, tentunya bermuara pada rendahnya hasil belajar pada siswa kelas IV Gugus 4 Kecamatan Praya. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT). VCT menekankan bagaimana sebenarnya seseorang membangun nilai yang menurut anggapannya baik, yang pada gilirannya nilai-nilai tersebut akan mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Menurut Sanjaya (dalam Tanirdeja 2011:89) *Value Clarification Tehnique* (VCT) merupakan teknik pengajaran untuk membantu siswa dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri siswa. Oleh sebab itu, maka perlu diadakan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran VCT berbantuan games terhadap hasil belajar siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen, dengan jenis Quasi eksperimen. Penelitian kuantitatif jenis penelitian eksperimen untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. (Sugiyono, 2015:72). Kemudian desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian eksperimen digunakan dalam penelitian ini karena peneliti ingin memanipulasi variabel bebas atau memberikan perlakuan (*treatment*) serta ingin mengetahui pengaruh perlakuan (*treatment*) tersebut. Perlakuan (*treatment*) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *Value Clarification Technique*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswa kelas 4 SD gugus 4 kecamatan praya kabupaten lombok tengah sejumlah 112 orang. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan metode tes angket dan dokumentasi. metode tes digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa. Sementara angket digunakan untuk memperoleh nilai siswa pada ranah afektif yang berkaitan dengan vct. Dokumentasi digunakan untuk mendokumenter proses penelitian.

Menurut Subana dkk (2000:21) data diskrit adalah data yang diperoleh dari hasil menghitung. Pada penelitian ini data yang akan diperoleh adalah data hasil belajar PPKn siswa melalui hasil tes dan angket tentang materi yang telah dipelajari. Untuk mendukung penelitian tentunya dibutuhkan data-data yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Sehingga peneliti perlu mengumpulkan data. Untuk memperoleh data yang lengkap maka dalam penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda dan angket untuk cara mendapatkan data. Sedangkan menurut Riduwan (2004: 42) tes sebagai instrument pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes merupakan salah satu alat untuk mengumpulkan informasi terkait dengan suatu objek.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil uji normalitas

Data pada hasil uji normalitas diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Pengujian normalitas data hasil penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 16.0 dari perhitungan spss diperoleh nilai hasil berikut.

Uji normalitas menggunakan rumus *kolmogorov smirnov* dengan bantuan SPSS 16 menunjukkan bahwa hasil pada *pre-test* eksperimen sebesar 0,176 dengan  $p$  0,200, *pre-test* kontrol sebesar 0,129 dengan  $p$  0,200, pada *post-test* eksperimen sebesar 0,216  $p$  0,076 dan pada *post-test* kontrol sebesar 0,165 dengan  $p$  0,183. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai ( $p$ ) lebih besar dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal. Adapun rangkuman hasil uji normalitas data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre eksperimen	.176	14	.200*	.937	14	<b>.387</b>
	post eksperimen	.216	14	.076	.902	14	<b>.120</b>
	pre control	.129	20	.200*	.961	20	<b>.585</b>
	post control	.165	20	.183	.926	20	<b>.144</b>

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel diatas ringkasan hasil uji normalitas menggunakan rumus *kolmogorov smirnov* dengan bantuan SPSS 16 menunjukkan bahwa hasil pada *pre-test* eksperimen sebesar 0,176 dengan  $p$  0,200, *pre-test* kontrol sebesar 0,129 dengan  $p$  0,200, pada *post-test* eksperimen sebesar 0,216  $p$  0,076 dan pada *post-test* kontrol sebesar 0,165 dengan  $p$  0,183. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai ( $p$ ) lebih besar dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal.

### Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dilakukan pada hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kelompok kontrol dan eksperimen mempunyai varians yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Levene Test* dibantu dengan program analisis statistik SPSS 16.0 for windows dengan kriteria jika nilai  $\alpha > 0,05$  maka data homogen dan jika nilai  $\alpha < 0,05$  maka data tidak homogen. Adapun ringkasan hasil uji homogenitas data dapat dilihat pada tabel 4.2.2 berikut.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.052	1	31	.821
	Based on Median	.098	1	31	.756
	Based on Median and with adjusted df	.098	1	30.675	.756
	Based on trimmed mean	.076	1	31	.784

Pada pengujian homogenitas menggunakan data hasil *posttest*, didapatkan hasil bahwa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah homogen. Terlihat pada tabel di atas *sig Based on Mean*  $0,821 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar PPKn hasil *posttest* eksperimen dan kontrol adalah sama atau homogen.

### Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

Data hasil penelitian yang telah di uji normalitas dan uji homogenitas data hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen, selanjutnya di lakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara data *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah menerapkan model pembelajaran *Value Clarification Tehnique* (VCT). Ringkasan hasil uji-t dari data post-test hasil belajar pada muatan PPKn siswa disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	4.537	.041	2.991	31	.004	-5.263	1.760	-8.852	-1.674
	Equal variances not assumed			3.234	29.581	.003	-5.263	1.627	-8.588	-1.938

Nilai t-hitung yang di dapatkan dari tabel 4.7 sebesar 2.148. Perbedaan rata-rata (mean difference) sebesar 6.934 dan perbedaan berkisar antara 0,404 sampai 13.463 (lihat pada lower dan

upper). Untuk t-tabel, di Microsoft Exel dengan memasukkan rumus = TINV(5%,34), didapatkan hasil sebesar 2,032. Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa t-hitung (2.991) > t-tabel

(2,032) artinya,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu *value clarification technique* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa. Hasil uji  $t$  untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dilihat pada kolom *t-test for Equality of Means* dengan nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 yaitu 0,040. Berdasarkan hipotesis penelitian, jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PPKn pada kelas eksperimen (menggunakan VCT) dan kelas kontrol (menggunakan alat pembelajaran yang masih berpusat pada guru atau konvensional).

### Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2021. mulai tanggal 13 April 2021 sampai dengan 16 April 2021 di kelas IV SDN Tiwu Asem dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa, dimana sebagai kelas kontrol dan di SDN Gerintuk sebagai kelas eksperimen sebanyak 14 siswa. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Value Clarification Tehnique* (VCT) berbantuan *games* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN Gerintuk.

### Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model *Value Clarification Tehnique* (VCT) Berbantuan *games*

Penelitian pada kelas kontrol dan eksperimen masing-masing diberikan *pre-test* sebelum diterapkan model pembelajaran pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran *Value Clarification Tehnique* (VCT) berbantuan *games* dan kelas kontrol diterapkan model pembelajaran secara konvensional yang dimana masing-masing kelas diberikan *post-test* setelah diterapkan model pembelajaran dengan hasil rata-rata pada *pre-test* pada kelas eksperimen yang diperoleh sebesar 51,42 dan rata-rata pada *post-test* kelas eksperimen 87,14 dengan memperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 40. Untuk kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata pada *pre-test* kelas kontrol sebesar 56,75 dan rata-rata pada *post-test* kelas kontrol sebesar 90,25 dengan nilai tertinggi sebesar 100 dan terendah sebesar 30.

### Pengaruh Model *Value Clarification Tehnique* (VCT) Terhadap Hasil Belajar Siswa.

Uji prasyarat analisis data yakni uji normalitas dengan hasil pada *pre-test* kelas eksperimen sebesar 0,200, *pre-test* kontrol sebesar 0,200, *post-test* eksperimen sebesar 0,076 dan *post-test* kontrol sebesar 0,183 yang artinya bahwa nilai ( $p$ ) lebih besar dari 0,05 dengan taraf signifikan 5% sehingga data yang diperoleh dapat dikatakan berdistribusi normal. Setelah uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Pada pengujian homogenitas menggunakan data hasil *posttest*, didapatkan hasil bahwa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah homogen. Nilai didapatkan nilai dilihat pada tabel 4.2.2 bawah *sig Based on Mean*  $0,821 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar PPKn hasil *posttest* eksperimen dan kontrol adalah sama atau homogen. Hal tersebut menginterpretasikan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok penelitian dalam kondisi yang tidak terlalu berbeda. Dengan adanya data tersebut, kelas kontrol dapat diberikan perlakuan dengan alat pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kelas eksperimen dengan model pembelajaran *value clarification teannique* (VCT) berbantuan *games*. Maka dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan kata lain, hasil belajar muatan PPKn antara kedua kelas tersebut berbeda.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis penggunaan model pembelajaran *value clarification teacnique* (VCT) berbantuan *games* jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,991 sedangkan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 2,032. Sehingga diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yang berarti bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, perbedaan antara nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dan terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa pada *pretest* dan *posttest* sehingga dikatakan berpengaruh jika  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *value clarification teacnique* (VCT) berbantuan *games* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV Gugus 4 kecamatan praya Tahun pelajaran. Pada penelitian ini didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Value Clarification Tehnique* (VCT) berbantuan *games*.

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Value Clarification Tehnique* (VCT) berbantuan *games* dapat dikatakan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena dalam model pembelajaran *Value Clarification Tehnique* (VCT) berbantuan *games* siswa diarahkan untuk menyebutkan, menganalisis suatu nilai-nilai yang terdapat dalam *games* terkelah isi dompet yang diberikan, dimana dalam hal ini ketika siswa mencoba menganalisis suatu nilai-nilai tersebut maka proses dari menyebutkan isi dalam dompet yang diberikan sebagai media dalam model pembelajaran ini secara tidak langsung melibatkan kemampuan ranah kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan teori dan pendapat dari Darmawan dan Sudjoko (31:2013) dimana ranah kognitif (pengetahuan) terdapat aspek menganalisis yakni pada tingkat ini siswa diharapkan mampu menganalisa informasi yang diterimanya dan membagi-bagi informasi tersebut ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola informasi tersebut atau korelsinya.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Value Clarification Teacnique* (VCT) berbantuan *games*. yang bertujuan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas IV Gugus 04 Kecamatan Praya. Dari penelitian yang telah dilaksanakan bawah model pembelajaran *Value Clarification Teacnique* (VCT) berbantuan *games* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn kelas IV SDN Gerintuk ( kelas eksperimen). Hasil observasi guru kelas terhadap pembelajaran yang berlangsung menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Aktivitas siswa di kelas eksperimen memperoleh kriteria maksimum yaitu sangat baik dibandingkan dengan aktivitas siswa di kelas kontrol dengan kriteria tertingginya yaitu cukup. Kemudian dari analisis uji hipotesis yang dilakukan dengan uji t membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar tema “Keberagaman budaya” pada kelas eksperimen (menggunakan *games* terkelah isi dompet ini) dibandingkan dengan kelas kontrol (alat pembelajaran yang berpusat pada guru). Dengan

ini model pembelajaran (VCT) berbantuan *games* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn.

## REFERENSI

- Adisusilo, & Sutarjo (2013). *Pembelajaran Nilai Karakter*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmawan (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Joyce, Marsha Weil, & Emily Calhoun. (2012). *Models Of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Komalasari, & Kokom (2010). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.Wayan.
- Purwanto (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Riduwan (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian* . Bandung: Alfabeta.
- Ruminiati (2007). *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Dirje Dikti Depdiknas.
- Sanjaya, & Wina (2013). *Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*. Jakarta: Kencana.
- Slameto (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soekanto, & Soerjono (2010). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali.
- Solihatin, & Etin. (2012). *Strategi Pembelajaran PPKn*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Kuantitaif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taniredja, Tukiran, Evi Miftah, & Sri Harmianto. (2012). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tyas, & Mawardi. (2017). *Keefektifan Model Pembelajaran Value Clarification Tehnique Dalam Mengembangkan Sikap Siswa*. Salatiga: UKSW.