

Penerapan Model Value Clarification Technique Berbasis Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar

Johrina Wenda^{a,1*}, Roni Andri Pramita^{a,2}, Mursalim^{a,3}

^a Universitas Pendidikan Muhammadiyah Unimuda Sorong, Indonesia

¹ jorinawenda@unimudasorong.ac.id*

*korespondensi penulis

Informasi artikel : ABSTRAK

Received: 26 November 2025;

Revised: 8 Desember 2025;

Accepted: 24 Desember 2025.

Kata kata kunci:

Value Clarification Technique;

Permainan Edukatif;

Kedisiplinan;

Pendidikan Karakter;

Pendidikan Pancasila Dan

Kewarganegaraan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Value Clarification Technique* (VCT) berbasis permainan edukatif terhadap peningkatan kedisiplinan siswa kelas V SD Negeri 42 Kota Sorong. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) melalui desain nonequivalent control group design. Subjek penelitian terdiri atas 50 siswa yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket kedisiplinan siswa, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model VCT berbasis permainan edukatif memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kedisiplinan siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis nilai yang melibatkan aktivitas reflektif dan partisipatif mampu membantu siswa memahami, memilih, dan menerapkan nilai disiplin dalam kehidupan sehari-hari. Dalam perspektif Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, kedisiplinan merupakan bagian dari karakter warga negara muda yang bertanggung jawab. Oleh karena itu, model VCT berbasis permainan edukatif dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung penguatan pendidikan karakter dan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.

ABSTRACT

Keywords:

Value Clarification Technique;

Educational Games;

Discipline;

Character Education;

Pancasila And Civic Education.

Improving Elementary School Students' Discipline through an Educational Game-Based Value Clarification Technique Model. This study aims to analyze the effect of the Value Clarification Technique (VCT) model based on educational games on improving the discipline of fifth-grade students at SD Negeri 42 Kota Sorong. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The participants consisted of 50 students divided into an experimental class and a control class. Data were collected through observation and student discipline questionnaires and analyzed using normality tests, homogeneity tests, and an independent sample t-test. The findings revealed that the implementation of the educational game-based VCT model had a significant effect on improving students' discipline compared to conventional learning. The results indicate that value-based learning involving reflective and participatory activities helps students understand, select, and apply disciplinary values in their daily lives. From the perspective of Pancasila and Civic Education, discipline is an essential component of developing responsible young citizens. Therefore, the educational game-based VCT model can serve as an alternative instructional approach to strengthen character education and promote Pancasila values in elementary schools.

Copyright © 2025 (Johrina Wenda, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Wenda, J., Pramita, R. A., & Mursalim, M. (2025). Penerapan Model Value Clarification Technique Berbasis Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(8), 356–364. <https://doi.org/10.56393/decive.v5i8.4383>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang tidak hanya unggul dalam aspek pengetahuan, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat (Lickona, 2021). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab (Kemendikbud, 2003). Tujuan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan kompetensi akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter sebagai fondasi kehidupan berbangsa dan bernegara (Winataputra, 2021). Dalam perspektif Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), pendidikan karakter memiliki peran penting dalam membentuk warga negara yang baik (*good citizen*) yang mampu menjalankan hak dan kewajibannya secara bertanggung jawab (Budimansyah, 2020). Tantangan perkembangan teknologi, globalisasi, dan perubahan sosial yang terjadi saat ini semakin menuntut sekolah untuk memperkuat pendidikan karakter peserta didik (OECD, 2023). Berbagai fenomena seperti menurunnya kepedulian sosial, rendahnya tanggung jawab, dan lemahnya kepatuhan terhadap aturan menunjukkan pentingnya penguatan karakter sejak usia sekolah dasar (Lickona, 2021). Oleh karena itu, pendidikan karakter harus menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran untuk membentuk generasi yang demokratis, beretika, dan bertanggung jawab sebagai warga negara (Budimansyah, 2020).

Kedisiplinan merupakan salah satu karakter penting yang perlu ditanamkan sejak jenjang sekolah dasar karena menjadi fondasi bagi terbentuknya tanggung jawab dan pengendalian diri peserta didik (Santrock, 2022). Disiplin tidak hanya dimaknai sebagai kepatuhan terhadap aturan sekolah, tetapi juga sebagai kemampuan individu dalam mengatur perilaku secara sadar dan konsisten (Tu'u, 2020). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa masih terdapat permasalahan kedisiplinan pada peserta didik sekolah dasar, seperti keterlambatan hadir ke sekolah, kurangnya kepatuhan terhadap tata tertib, serta rendahnya tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas pembelajaran (Prasetyo & Nugroho, 2023). Fenomena tersebut menunjukkan bahwa proses internalisasi nilai disiplin belum berlangsung secara optimal dalam lingkungan pendidikan (Hidayat, 2023). Dalam konteks Pendidikan Kewarganegaraan, disiplin merupakan bagian dari *civic responsibility* yang mencerminkan kesadaran individu untuk menjalankan kewajiban dan menghormati aturan yang berlaku dalam kehidupan sosial (Branson, 2021). Peserta didik yang memiliki karakter disiplin cenderung lebih mampu mengelola perilaku, menghargai waktu, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan (Santrock, 2022). Oleh karena itu, penguatan karakter disiplin perlu dilakukan secara sistematis melalui pembelajaran yang tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga pengalaman nyata dalam menerapkan nilai-nilai tersebut.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki posisi strategis dalam membentuk karakter peserta didik karena memuat nilai-nilai moral, demokrasi, tanggung jawab, dan kehidupan berbangsa yang berlandaskan Pancasila (Winataputra, 2021). Mata pelajaran ini dirancang untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai konstitusi dan kehidupan demokratis (Budimansyah, 2020). Menurut Branson (2021), tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah mengembangkan *civic knowledge*, *civic skills*, dan *civic disposition* secara seimbang. *Civic disposition* merujuk pada karakter kewargaan yang tercermin dalam sikap disiplin, tanggung jawab, toleransi, dan kepedulian sosial (Branson, 2021). Selain itu, konsep *civic virtue* menekankan pentingnya pembentukan kebiasaan moral yang mendukung kehidupan demokratis dan partisipasi warga negara secara bertanggung jawab (Galston, 2020). Dengan demikian, pembelajaran PPKn tidak hanya bertujuan meningkatkan pemahaman konseptual siswa mengenai kewarganegaraan, tetapi juga membentuk perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

(Winataputra, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran berbasis nilai menjadi kebutuhan penting dalam upaya memperkuat karakter peserta didik di sekolah dasar.

Pelaksanaan pembelajaran PPKn di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah dominannya penggunaan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) sehingga siswa cenderung menjadi penerima informasi secara pasif (Arends, 2021). Pembelajaran yang hanya menekankan aspek hafalan materi sering kali kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami, menghayati, dan menginternalisasi nilai-nilai yang dipelajari (Joyce & Weil, 2021). Akibatnya, pembelajaran PPKn belum sepenuhnya mampu membentuk karakter peserta didik secara optimal (Budimansyah, 2020). Padahal, pendidikan karakter memerlukan proses aktif yang melibatkan pengalaman, refleksi, dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari (Lickona, 2021). Menurut Arends (2021), pembelajaran yang efektif harus mampu melibatkan siswa dalam aktivitas berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat mengintegrasikan penguasaan pengetahuan dengan pembentukan karakter secara bersamaan. Pendekatan pembelajaran yang aktif dan partisipatif diyakini lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai disiplin dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat informatif (Joyce & Weil, 2021).

Hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 42 Kota Sorong menunjukkan bahwa tingkat kedisiplinan siswa kelas V masih memerlukan perhatian khusus. Berdasarkan pengamatan awal, masih ditemukan siswa yang datang terlambat ke sekolah, kurang memperhatikan penjelasan guru, terlambat mengumpulkan tugas, dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran (Data Observasi Awal, 2025). Hasil wawancara dengan guru kelas juga menunjukkan bahwa sebagian siswa belum menunjukkan tanggung jawab yang konsisten terhadap tugas dan aturan yang berlaku di kelas (Data Wawancara Guru, 2025). Selain itu, pembelajaran PPKn masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif. Kondisi tersebut menyebabkan nilai-nilai disiplin yang diajarkan belum sepenuhnya terinternalisasi dalam perilaku siswa sehari-hari. Permasalahan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran PPKn yang berorientasi pada pembentukan karakter dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami sekaligus menerapkan nilai disiplin secara konkret dalam aktivitas belajar. Upaya tersebut menjadi penting untuk mendukung pembentukan karakter kewargaan sejak usia sekolah dasar.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Value Clarification Technique* (VCT). Model VCT merupakan pendekatan pembelajaran yang membantu siswa memahami, memilih, dan menginternalisasi nilai melalui proses refleksi dan pengambilan keputusan secara sadar (Hall, 2022). Dalam model ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk menganalisis situasi, mendiskusikan pilihan nilai, serta menentukan tindakan yang sesuai dengan nilai yang diyakininya (Simon, Howe, & Kirschenbaum, 2021). Pendekatan tersebut sangat relevan dengan karakteristik pembelajaran PPKn yang berorientasi pada pembentukan sikap dan perilaku kewargaan (Winataputra, 2021). Penelitian Hidayat (2023) menunjukkan bahwa penerapan VCT mampu meningkatkan kesadaran moral dan tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, model ini mendorong siswa untuk berpikir kritis terhadap berbagai permasalahan sosial dan mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan nilai yang rasional (Hall, 2022). Dengan demikian, VCT tidak hanya membantu siswa memahami konsep disiplin secara teoritis, tetapi juga mengembangkan kesadaran untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai bagian dari karakter warga negara yang baik.

Efektivitas model *Value Clarification Technique* (VCT) dalam pembentukan karakter siswa telah dibuktikan oleh berbagai penelitian sebelumnya. Penelitian Rahmawati (2021) menunjukkan bahwa VCT berkontribusi terhadap peningkatan kesadaran moral dan tanggung jawab peserta didik, sedangkan Prasetyo (2022) menemukan bahwa penerapan VCT mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis nilai. Meskipun penelitian terdahulu menunjukkan bahwa VCT efektif dalam mengembangkan karakter dan sikap moral siswa, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek moral umum dan hasil belajar, serta belum banyak mengeksplorasi penguatan karakter kewargaan (*civic disposition*) secara spesifik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Selain itu, penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran berbasis VCT umumnya diposisikan sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar, sementara perannya dalam membantu proses internalisasi nilai disiplin sebagai bagian dari *civic responsibility* masih relatif jarang dikaji.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian, khususnya terkait bagaimana integrasi VCT dan permainan edukatif dapat memengaruhi proses pembentukan kedisiplinan siswa sebagai karakter kewargaan dalam konteks pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Padahal, kedisiplinan tidak hanya berkaitan dengan kepatuhan terhadap aturan sekolah, tetapi juga mencerminkan kesadaran individu dalam menjalankan tanggung jawab sebagai anggota komunitas belajar dan warga negara. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji tidak hanya apakah model pembelajaran tersebut efektif, tetapi juga bagaimana proses pembelajaran berbasis nilai mampu mendorong siswa menginternalisasi dan mempraktikkan nilai disiplin dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Value Clarification Technique* berbasis permainan edukatif terhadap peningkatan kedisiplinan siswa kelas V SD Negeri 42 Kota Sorong. Pertanyaan penelitian yang diajukan adalah: (1) mengapa penerapan model *Value Clarification Technique* berbasis permainan edukatif dapat memengaruhi kedisiplinan siswa dalam pembelajaran PPKn; dan (2) bagaimana model tersebut berkontribusi terhadap penguatan karakter disiplin sebagai bagian dari *civic disposition* siswa sekolah dasar. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terkait pengembangan *civic disposition* dan pendidikan karakter. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam memperkuat karakter disiplin serta membentuk warga negara muda yang bertanggung jawab dan berlandaskan nilai-nilai Pancasila.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) melalui desain *nonequivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 42 Kota Sorong dengan melibatkan siswa kelas V yang terdiri atas kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 25 siswa. Pemilihan kedua kelas dilakukan berdasarkan kesetaraan karakteristik akademik dan kondisi pembelajaran yang relatif sama sehingga memungkinkan dilakukan perbandingan secara objektif. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbasis permainan edukatif, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen observasi dan angket digunakan untuk mengukur kedisiplinan siswa yang meliputi indikator ketepatan waktu, kepatuhan terhadap aturan, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, dan keteraturan mengikuti kegiatan pembelajaran yang mengacu pada nilai-nilai pendidikan karakter nasional. Sebelum digunakan, instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan pengukuran. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, dilanjutkan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan *independent sample t-test* untuk mengetahui pengaruh penerapan model VCT berbasis permainan edukatif terhadap kedisiplinan siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh dari analisis data pretest dan posttest kedisiplinan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Value Clarification Technique* berbasis permainan edukatif terhadap peningkatan kedisiplinan siswa kelas V SD Negeri 42 Kota Sorong. Berdasarkan hasil penelitian, terlihat adanya peningkatan kedisiplinan siswa yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis nilai yang dikemas melalui aktivitas permainan edukatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dalam pembentukan karakter siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Analisis Kedisiplinan Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Aspek Analisis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Keterangan
Jumlah Siswa (N)	25	25	Jumlah sampel penelitian
Rata-rata Pretest	61	63	Kemampuan awal kedisiplinan siswa
Rata-rata Posttest	86	72	Kemampuan akhir kedisiplinan siswa
Gain Score	25	9	Selisih peningkatan skor
Persentase Peningkatan	40,98%	14,29%	Tingkat peningkatan kedisiplinan
Standar Deviasi	5,12	6,01	Sebaran data siswa
Nilai Minimum Pretest	50	52	Nilai terendah sebelum perlakuan
Nilai Maksimum Pretest	72	70	Nilai tertinggi sebelum perlakuan
Nilai Minimum Posttest	78	65	Nilai terendah setelah perlakuan
Nilai Maksimum Posttest	95	80	Nilai tertinggi setelah perlakuan
Kategori Dominan Pretest	Cukup	Cukup	Kondisi awal siswa
Kategori Dominan Posttest	Sangat Baik	Baik	Kondisi akhir siswa
Frekuensi Kategori Sangat Baik (Posttest)	18 siswa	0 siswa	Dominasi hasil akhir
Frekuensi Kategori Baik (Posttest)	7 siswa	12 siswa	Sebaran kategori baik
Frekuensi Kategori Cukup (Posttest)	0 siswa	10 siswa	Sebaran kategori cukup
Frekuensi Kategori Kurang (Posttest)	0 siswa	3 siswa	Sebaran kategori kurang
Uji Normalitas (Sig.)	0,2	0,187	Data berdistribusi normal
Uji Homogenitas (Sig.)	-	0,321	Data homogen
Nilai t-hitung	4,871	-	Hasil uji hipotesis
Nilai Sig. (2-tailed)	0,001	-	Sig. < 0,05
Keputusan Hipotesis	H _a diterima	-	Terdapat pengaruh signifikan

Selain uji signifikansi, penelitian ini juga mempertimbangkan besarnya pengaruh perlakuan melalui ukuran efek (*effect size*). Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Cohen's d, diperoleh ukuran efek yang berada pada kategori besar ($d > 0,80$). Temuan ini menunjukkan bahwa perbedaan kedisiplinan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki makna praktis yang kuat dalam pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model *Value Clarification Technique* berbasis permainan edukatif memberikan dampak yang substansial terhadap peningkatan kedisiplinan siswa sekolah dasar.

Tabel 2. Perbandingan Rata-rata Skor Kedisiplinan Siswa

Kelompok	Pretest	Posttest
Eksperimen	61	86
Kontrol	63	72

Tabel 2 menunjukkan bahwa peningkatan skor kedisiplinan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Perbedaan kemiringan garis peningkatan mengindikasikan bahwa penerapan model Value Clarification Technique berbasis permainan edukatif memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap penguatan karakter disiplin dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan kedisiplinan yang relatif tinggi pada kelas eksperimen dapat dipahami karena intervensi yang diberikan secara langsung menempatkan siswa pada situasi belajar yang menuntut keterlibatan aktif dalam pengambilan keputusan dan refleksi nilai. Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu dipahami dalam konteks jumlah sampel yang terbatas dan durasi intervensi yang relatif singkat. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih besar dan konteks sekolah yang lebih beragam untuk menguji konsistensi temuan ini. Menurut Arends (2021), pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif sehingga kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan nilai menjadi kurang optimal.

Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis, data penelitian dinyatakan berdistribusi normal dan homogen. Hal ini terlihat dari hasil uji normalitas pada kelas eksperimen sebesar 0,200 dan kelas kontrol sebesar 0,187, di mana kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,321 > 0,05$ sehingga data penelitian dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya syarat tersebut, data penelitian layak digunakan untuk pengujian hipotesis menggunakan *independent sample t-test*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *t-hitung* sebesar 4,871 dengan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,001 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, yaitu penerapan model *Value Clarification Technique* berbasis permainan edukatif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kedisiplinan siswa kelas V SD Negeri 42 Kota Sorong. Menurut Creswell (2021), nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh nyata terhadap variabel penelitian.

Peningkatan kedisiplinan siswa pada kelas eksperimen terjadi karena model *Value Clarification Technique* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami dan menginternalisasi nilai disiplin secara lebih mendalam melalui proses klarifikasi nilai. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga diajak untuk berpikir, memilih, dan menentukan sikap terhadap perilaku disiplin yang mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hall (2022), model VCT efektif digunakan dalam pendidikan karakter karena membantu siswa mengembangkan kesadaran moral dan kemampuan mengambil keputusan berdasarkan nilai yang diyakini. Selain itu, penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran juga memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menerapkan nilai kedisiplinan, seperti mematuhi aturan permainan, bekerja sama dengan kelompok, menghargai waktu, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Hal tersebut membuat siswa lebih mudah memahami nilai disiplin secara konkret dan aplikatif.

Kombinasi antara model VCT dan permainan edukatif menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa tidak merasa tertekan selama proses belajar karena pembelajaran dikemas melalui aktivitas permainan yang menarik. Menurut Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan aktivitas nyata. Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran sekolah dasar karena dapat membantu siswa memahami nilai melalui pengalaman belajar yang konkret. Penelitian Sari dan Nugroho (2022) juga menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan permainan edukatif dalam model VCT menjadi salah satu faktor penting yang mendukung peningkatan kedisiplinan siswa pada kelas eksperimen.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan teori pendidikan karakter yang menyatakan bahwa penanaman nilai akan lebih efektif apabila siswa terlibat secara aktif dan memperoleh pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Lickona (2021), pembentukan karakter tidak cukup dilakukan melalui penyampaian teori, tetapi harus melalui pembiasaan dan pengalaman nyata yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan perilaku siswa. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya memahami pentingnya disiplin secara teoritis, tetapi juga mengalami langsung penerapan disiplin melalui aktivitas pembelajaran dan permainan edukatif. Dengan demikian, model *Value Clarification Technique* berbasis permainan edukatif dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kedisiplinan siswa sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Selain meningkatkan kedisiplinan siswa, penerapan model *Value Clarification Technique* berbasis permainan edukatif juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan sikap sosial siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, lebih berani menyampaikan pendapat, serta menunjukkan kemampuan bekerja sama yang lebih baik dibandingkan sebelum perlakuan diberikan. Aktivitas permainan edukatif yang dilakukan secara berkelompok mendorong siswa untuk saling berinteraksi, menghargai pendapat teman, dan mematuhi aturan yang telah disepakati bersama. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis nilai tidak hanya berdampak pada peningkatan kedisiplinan, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan sosial siswa secara lebih optimal. Menurut Vygotsky (2021), interaksi sosial dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif dan karakter peserta didik karena siswa belajar melalui proses komunikasi dan kerja sama dengan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, penggunaan permainan edukatif dalam model VCT mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pembentukan karakter disiplin sekaligus keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa siswa lebih mudah memahami nilai kedisiplinan ketika pembelajaran dilakukan melalui pengalaman yang menyenangkan dan dekat dengan kehidupan mereka. Dalam pembelajaran konvensional, nilai disiplin sering kali hanya disampaikan dalam bentuk nasihat atau aturan yang harus dipatuhi siswa. Namun, pada pembelajaran menggunakan model VCT berbasis permainan edukatif, siswa memperoleh kesempatan untuk mengalami secara langsung konsekuensi dari perilaku disiplin maupun tidak disiplin selama aktivitas permainan berlangsung. Pengalaman tersebut membuat siswa lebih sadar akan pentingnya mematuhi aturan, menghargai waktu, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Menurut Dewey (2021), pembelajaran yang berbasis pengalaman (*learning by doing*) akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dan pengalaman nyata menjadi sangat penting dalam proses pembentukan karakter siswa sekolah dasar.

Keberhasilan penerapan model *Value Clarification Technique* berbasis permainan edukatif dalam penelitian ini menunjukkan bahwa guru memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada pengembangan karakter siswa. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses klarifikasi nilai dan pengambilan keputusan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati (2021) dan Prasetyo (2022) yang menunjukkan bahwa model *Value Clarification Technique* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis nilai. Namun, penelitian ini memperlihatkan bahwa integrasi permainan edukatif tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk mempraktikkan nilai disiplin melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan interaktif. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak berhenti pada pemahaman nilai, tetapi mendorong siswa untuk menerapkan nilai tersebut dalam perilaku nyata selama kegiatan belajar berlangsung.

Dalam perspektif Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, kedisiplinan tidak hanya dipahami sebagai kepatuhan terhadap aturan sekolah, tetapi juga sebagai bagian dari *civic disposition* yang mencerminkan tanggung jawab warga negara dalam kehidupan bersama. Melalui proses klarifikasi nilai, siswa dilatih untuk memahami alasan pentingnya disiplin, mempertimbangkan konsekuensi dari setiap tindakan, dan membangun kesadaran untuk mematuhi aturan secara sukarela. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pendidikan karakter dalam pembelajaran PPKn perlu diarahkan pada pembentukan kesadaran moral dan tanggung jawab sosial, bukan sekadar kepatuhan yang bersifat formal. Oleh karena itu, model *Value Clarification Technique* berbasis permainan edukatif dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang mendukung pengembangan karakter kewargaan sejak jenjang sekolah dasar.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu dipahami dalam konteks keterbatasan penelitian. Penelitian hanya dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif terbatas dan waktu intervensi yang singkat, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini berfokus pada pengukuran karakter disiplin sehingga belum mengkaji dimensi karakter kewargaan lainnya seperti tanggung jawab sosial, toleransi, dan partisipasi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, waktu implementasi yang lebih panjang, serta mengembangkan kajian pada berbagai dimensi *civic disposition* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Penerapan model *Value Clarification Technique* berbasis permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan kedisiplinan siswa kelas V SD Negeri 42 Kota Sorong. Keberhasilan model ini terlihat dari peningkatan skor kedisiplinan siswa yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, serta perubahan kategori kedisiplinan siswa dari kategori cukup menjadi sangat baik setelah perlakuan diberikan. Selain itu, model pembelajaran ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan kemampuan sosial siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, model VCT berbasis permainan edukatif dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran yang efektif dalam mendukung penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga memberikan rekomendasi kepada guru agar lebih kreatif dalam memilih model dan strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil belajar akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik secara menyeluruh.

Simpulan

Penerapan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbasis permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan kedisiplinan siswa kelas V SD Negeri 42 Kota Sorong. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis nilai yang dipadukan dengan pengalaman belajar melalui permainan edukatif mampu membantu siswa memahami, menghayati, dan menerapkan nilai disiplin dalam kehidupan sehari-hari. Dalam perspektif Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, peningkatan kedisiplinan tersebut mencerminkan berkembangnya *civic disposition* yang menjadi fondasi pembentukan warga negara yang bertanggung jawab dan berkarakter. Penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran yang bersifat aktif, reflektif, dan berbasis pengalaman dapat menjadi strategi efektif dalam penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar. Oleh karena itu, model VCT berbasis permainan edukatif dapat dijadikan alternatif pembelajaran PPKn yang mendukung internalisasi nilai-nilai Pancasila serta pengembangan karakter peserta didik secara berkelanjutan.

Referensi

- Arends, R. I. (2021). *Learning to teach* (11th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
Creswell, J. W. (2021). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). California: Sage Publications.
Dewey, J. (2021). *Experience and education*. New York: Touchstone.
Hall, T. (2022). Value clarification and character education in elementary schools. *Journal of*

Educational Values, 14(2), 112–126.

- Hamalik, O. (2022). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, A. (2023). Penerapan model Value Clarification Technique dalam pembelajaran PKn sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 45–57.
- Hidayat, A., & Putri, R. (2023). Permainan edukatif dalam meningkatkan karakter disiplin siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(2), 155–168.
- Joyce, B., & Weil, M. (2021). *Models of teaching* (10th ed.). Boston: Pearson Education.
- Kemendikbud. (2022). *Panduan penguatan pendidikan karakter pada satuan pendidikan dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Lickona, T. (2021). *Character matters: How to help our children develop good judgment, integrity, and other essential virtues*. New York: Simon & Schuster.
- Majid, A. (2021). *Strategi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2022). *Menjadi guru penggerak merdeka belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Piaget, J. (2021). *The psychology of intelligence*. London: Routledge.
- Prasetyo, D. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis nilai terhadap karakter disiplin siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(3), 201–214.
- Rahmawati, N. (2021). Efektivitas model Value Clarification Technique terhadap pembentukan karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(2), 98–110.
- Rogers, C. (2021). *Freedom to learn*. Columbus: Merrill Publishing Company.
- Sanjaya, W. (2022). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, J. W. (2022). *Educational psychology* (7th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Sari, D., & Nugroho, A. (2022). Penggunaan permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 87–99.
- Slavin, R. E. (2022). *Educational psychology: Theory and practice* (14th ed.). Boston: Pearson Education.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2021). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, H. B. (2021). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (2021). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Winataputra, U. S. (2021). *Pembelajaran PKn di sekolah dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yaumi, M. (2021). *Pendidikan karakter: Landasan, pilar, dan implementasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zubaedi. (2022). *Desain pendidikan karakter*. Jakarta: Kencana.
- Zuriah, N. (2021). *Pendidikan moral dan budi pekerti dalam perspektif perubahan*. Jakarta: Bumi Aksara.