

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Model Pembelajaran *Value Clarification Technique (VCT)*

##### 1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah perencanaan ataupun pola yang dipakai menjadi pedoman dalam melakukan perencanaan pembelajaran di kelas, model pembelajaran merujuk pada pendekatan pembelajaran yang hendak diterapkan, yang memuat berbagai tujuan pengajaran, tahapan-tahapan dalam proses pembelajaran, lingkungan pembelajaran serta pengelolaan kelas, model pembelajaran berguna menjadi pedoman bagi para penyusun pembelajaran serta para pengajar dalam menyusun rencana maupun pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Octavia, 2020). Model adalah rancangan yang disusun secara khusus berdasarkan tahapan-tahapan sistematis yang dilaksanakan dalam suatu kegiatan (Nadhifa, 2023). (Jamal, 2020) mengemukakan bahwasanya model pembelajaran ialah suatu strategi berbasis teori serta penelitian yang terdiri atas dasar pemikiran, serangkaian tahapan serta tindakan yang dilaksanakan oleh guru dan siswa, sistem penunjang pembelajaran, serta metode ataupun sistem penilaian perkembangan belajar siswa.

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwasanya model pembelajaran dapat digunakan guru dalam menggapai hasil pembelajaran dengan efektif dan efisien. Model pembelajaran juga merupakan rancangan sistematis yang digunakan sebagai pedoman

dalam menyusun perencanaan serta pelaksanaan pembelajaran. Model ini berbasis teori dan penelitian, mencakup pendekatan, langkah-langkah pembelajaran, pengelolaan kelas, serta sistem penilaian untuk mendukung tercapainya tujuan belajar secara efektif.

## **2. Pengertian Model *Value Clarification Technique (VCT)***

Model *Value Clarification Technique (VCT)* adalah model yang menunjang siswa dalam memperdalam pemahaman terhadap nilai-nilai yang dipandang baik dalam menghadapi permasalahan dengan melakukan analisis terhadap nilai-nilai yang telah ada serta mengakar dalam diri siswa (Yogi, 2015). Model pembelajaran *Value Clarification Technique (VCT)* membantu siswa mencari serta memutuskan nilai-nilai yang dianggap tepat, pendekatan terhadap pendidikan nilai yang memberikan kemungkinan bagi siswa agar dapat mengidentifikasi, memilih, serta melakukan evaluasi terhadap keyakinan mereka sendiri tentang nilai-nilai kehidupan (Lifa, 2020). Sedangkan menurut Wibowo, (2022) Model *Value Clarification Technique (VCT)* adalah model yang memiliki tujuan agar siswa menganalisis sehingga dapat menentukan nilai yang dinilai baik dalam menjawab permasalahan yang ada.

Dari sejumlah perspektif ahli sebelumnya mampu ditarik kesimpulan bahwasanya model pembelajaran *Value Clarification Technique (VCT)* merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa dalam memahami, mengidentifikasi, dan memperjelas nilai-nilai yang dianggap penting dalam kehidupan. Metode *Value Clarification*

*Technique (VCT)* untuk membentuk serta menganalisis ataupun mengungkapkan nilai-nilai tertentu dalam diri peserta didik.

### 3. Langkah-Langkah Model *Value Clarification Technique (VCT)*

Adapun langkah-langkah model *Value Clarification Technique (VCT)*, menurut Carin, (2018) dibagi menjadi enam Langkah yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1. Langkah Pembelajaran Model *Value Clarification Technique (VCT)*

NO	Sintaks	Keterangan
1	Penentuan situasi bersifar dilematik	penentuan stimulus yang bersifat dilematik
2	Penyajian situasi dilematik	penyajian stimulus melalui peragaan, membacakan, atau meminta bantuan siswa untuk memeragakan, yang melahirkan kegiatan yang meliputi: pengungkapan masalah, identifikasi fakta yang dimuat stimulus, menentukan kesamaan pengertian yang perlu, menentukan masalah utama yang akan dipecahkan
3	Penentuan posisi kelompok/individual	Langkah ketiga penentuan posisi/pilihan/pendapat melalui: penentuan pilihan individual, penentuan pilihan kelompok dan kelas, klasifikasi atas pilihan tersebut.
4	Menguji alasan dan menentukan argument	menguji alasan, mencakup kegiatan: meminta argumentasi siswa/kelompok/kelas, pemantapan argumentasi melalui: mempertentangkan argumen demi argumen, penerapan kejadian secara analogis, mengkaji akibat-akibat penerapan tersebut, mengkaji kemungkinan dari kenyataan,
5	Penyimpulan dan pengarahan	penyimpulan dan pengarahan, melalui: kesimpulan para siswa/ kelompok/kelas, penyimpulan dan pengarahan guru.
6	Tindak lanjut	tindak lanjutan (follow up), berupa: kegiatan perbaikan atau pengayaan, kegiatan ekstra/latihan/uji coba penerapan.

#### **4. Kelebihan dan Kelemahan Model *Value Clarification Technique* (VCT)**

Model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut Saleh, (2024) salah satu kelebihan model *Value Clarification Technique* (VCT) yakni: 1) Siswa mampu terlibat aktif terhadap konten pembelajaran yang disajikan. 2) membangun dan membentuk sikap percaya diri. 3) menunjang keterampilan berpikir logis serta kritis siswa. 4) Menyediakan sarana interaksi antara siswa dan guru sehingga siswa terlatih menggunakan bahasa Indonesia secara tepat. 5) dikarenakan siswa berpartisipasi dalam proses menjelaskan nilai-nilai sosial, maka materi pembelajaran menggapai tingkat pencapaian yang lebih tinggi dan dipertahankan lebih lama.

Adapun kelemahan model *Value Clarification Technique* (VCT) menurut Novita, (2020) yakni: 1) Permasalahan nilai merupakan permasalahan yang bersifat abstrak, maka dari itu sulit diungkapkan dengan cara konkrit. 2) Perbedaan perspektif mengenai permasalahan penilaian sulit dihalau dan dapat menimbulkan kebingungan di kalangan siswa.

### **B. Media Pembelajaran Interaktif**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan sarana pendidikan bagi guru untuk menyampaikan isi pelajaran, meningkatkan kreativitas siswa, dan

memberikan peningkatan terhadap perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Menurut Wulandari, (2020) media pembelajaran secara umum menjadi instrumen yang menunjang proses pembelajaran, berbagai aspek yang mampu dimanfaatkan dalam memicu emosi, kemampuan, pikiran, perhatian, ataupun keterampilan pembelajar dapat digunakan untuk memperlancar proses pembelajaran. Media pembelajaran berarti berbagai sesuatu yang memicu pemikiran, perhatian, keterampilan, perasaan dan kemampuan siswa serta membantu melancarkan proses belajar mengajar. Batasan ini sangat luas dan mendalam serta meliputi pemahaman mengenai lingkungan, metode, sumber daya, serta manusia yang dipakai untuk tujuan pembelajaran/pelatihan (Ekayani, 2017). Dari sejumlah perspektif ahli sebelumnya maka mampu ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran pada umumnya adalah alat-alat yang menunjang proses pembelajaran.

## **2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Umumnya media pembelajaran yang dapat dipakai agar dapat membantu proses pembelajaran di sekolah mampu digolongkan menjadi tiga jenis: media visual, media audio, serta media audiovisual (Kristian, 2022). Adapun macam-macam media visual yang dapat diketahui, antara lain:

### 1. Media Visual

Media visual merupakan atau sumber pembelajaran yang memuat pesan atau informasi tentang suatu topik, disajikan secara menarik dan kreatif, sekaligus ditentukan dengan memanfaatkan visual. Sehingga, media visual tersebut hanya mampu digunakan secara visual dan tidak dapat digunakan oleh penyandang tunanetra. Berbagai jenis media visual antara lain poster, peta konsep, peta atau globe, diagram, gambar atau foto, grafik.

### 2. Media Audio

Media audio ataupun media pendengaran merupakan sebuah jenis media pembelajaran yang hanya berhubungan dengan suara sehingga memuat pesan-pesan dan materi pembelajaran yang disampaikan hanya melalui indera pendengaran. Ada berbagai jenis media audio yakni alat perekam pita magnetik, radio, laboratorium Bahasa.

### 3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran ataupun sumber belajar yang memuat isi pembelajaran yang diimplementasikan dengan memakai indera pendengaran serta penglihatan. Media ini berbentuk tanah liat serta mampu dibagi kedalam dua bagian. Pertama, bersifat audiovisual murni, artinya baik unsur suara maupun gambar berasal dari sumber misalnya kaset video, film bersuara, dan televisi. Kedua, materi audiovisual tidak

murni, artinya elemen suara serta gambar tersebut berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara.

### **3. Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran interaktif merupakan alat dengan basis multimedia yang mampu mengirimkan pesan dan informasi dari guru kepada siswa, terdapat komunikasi aktif dua arah antara multimedia serta pengguna (siswa), yang bertujuan agar dapat memudahkan proses pembelajaran (Diana, 2022). Shalikhah, (2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai gabungan teks, gambar, animasi, suara, dan video media pembelajaran interaktif mengacu pada segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan, memicu perasaan, minat, siswa pikiran, dan perhatian, serta memperlancar perkembangan proses belajar siswa.

Berlandaskan uraian diatas mampu ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran interaktif ialah segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan memicu perasaan, minat, pikiran maupun perhatian siswa, maka dari itu memicu munculnya proses belajar di kalangan siswa, bisa juga berupa kombinasi teks, gambar, animasi, suara, dan video.

### **4. Langkah-Langkah Penggunaan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif**

Azizatullatifah, (2024) mengemukakan bahwa Langkah-langkah penggunaan dan pembuatan media pembelajaran interaktif yaitu halaman

awal media pembelajaran interaktif, terdapat halaman judul yang bertuliskan "Seperti Apakah Budaya Daerahku" di halaman pertama. Di menu terdapat opsi untuk petunjuk penggunaan, bahan belajar, kuis, dan profil. Setiap slide Power Point memanfaatkan efek animasi, hyperlink, dan transisi, serta mendukung penyampaian materi dengan gambar-gambar. Audio dan video tersedia untuk memfasilitasi pemahaman materi. Disertai dengan kuis pada akhirnya. Menggunakan *Font* tulisan *allrounder* dan *bricolage grotesque*. Menggunakan jenis huruf itu untuk menarik perhatian dan juga berbeda dari jenis huruf yang ada di buku. Ukuran font dimulai dari judul yang berukuran 50pt. Tetapi dalam teksnya, ukuran font adalah 35pt. Adapun warna masing-masing *font*, ada yang berwarna putih ada pula yang berwarna hitam dan juga berbagai warna lainnya. Penyesuaian warna latar belakang dilakukan agar sesuai dengan teks. Semua tulisan diberi efek bold supaya terlihat tegas dan mudah dibaca.



Gambar 2.1. Tampilan Awal

Tampilan awal Power Point berisi judul yaitu "Budaya Daerahku IPAS Kelas 5". Pada Power Point di lengkapi dengan sound sebagai

*backsound*. Jenis *font* yang digunakan adalah *allrounder* dengan ukuran 60pt. Tombol start akan mengarahkan ke slide selanjutnya tombol panah untuk melanjutkan di slide berikutnya dan tombol home untuk Kembali ke menu utama.



Gambar 2.2. Tampilan Menu

Pada tampilan menu ada 5 pilihan yang tersedia. Klik pada pilihan yang diinginkan, maka slide akan langsung berpindah. Pada menu materi dan video berisi penjelasan mengenai materi, Menu kuiz berisi soal evaluasi setelah pembelajaran.

Berikut barcode berisi media pembelajaran interaktif Penggunaan barcode ini untuk mempermudah dalam mengakses media pembelajaran.



Gambar 2.3. Barcode Media Pembelajaran Interaktif

## 5. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Interaktif

Dalam media pembelajaran Media Pembelajaran Interaktif memiliki kelebihan dan kelemahan, sebagaimana menurut Kusumawati, (2021) kelebihan Media Pembelajaran Interaktif adalah Yaitu: (1) Sistem pembelajaran lebih interaktif dan komunikatif. (2) Kreativitas dan inovasi selalu diperlukan bagi para pendidik yang mengupayakan terobosan-terobosan dalam pembelajaran. (3) Teks, gambar, suara, musik, gambar animasi, atau video dapat digabungkan sehingga menjadi satu kesatuan yang dapat saling mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran. (4) meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran hingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. (5) Materi yang sulit dijelaskan dengan penjelasan konvensional dan bahan ajar dapat divisualisasikan. (6) Meningkatkan kemandirian siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

Sedangkan kelemahan Media Pembelajaran Interaktif Menurut (Nur, 2024) adalah Tampilan media saat dilihat di smartphone tidak bisa memuat layar penuh, sehingga terdapat sisi margin yang terlindung dari batas layar. Jika menambahkan background pada media, maka background hanya akan berfungsi pada slide/layer media yang mendapatkan perlakuan tersebut. Namun, hal ini bisa diatasi dengan menambahkan beberapa skrip untuk menyetel background.

Mampu ditarik kesimpulan bahwasanya Media Pembelajaran Interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran jika digunakan dengan tepat.

### **C. Hasil Belajar Kognitif**

#### **1. Pengertian Hasil Belajar Kognitif**

Sriyana, (2018) mengemukakan bahwa kognitif merupakan proses berpikir, keterampilan seseorang dalam mengkaitkan, melakukan evaluasi, serta melakukan pertimbangan terhadap fenomena atau peristiwa, sehingga, proses kognitif mempunyai hubungan yang sangat kuat dengan tingkat kecerdasan (intelligence) yang dimiliki oleh setiap individu.

Kognitif merupakan proses berpikir, keterampilan seseorang dalam mengkaitkan, melakukan evaluasi, serta mempertimbangkan peristiwa atau fenomena (Dewi, 2023). Sedangkan menurut Gita, (2020) Hasil pembelajaran kognitif adalah pengetahuan yang perlu dimiliki oleh para siswa. Siswa yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami bahan ajar, serta memiliki wawasan agar hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan. Hasil belajar kognitif merupakan representasi tingkat pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang diikutinya atau penguasaan siswa mengenai suatu hal dalam proses belajar yang berbentuk pengetahuan atau teori yang mencakup pemahaman dan peningkatan kemampuan kognitif yang melibatkan penarikan kembali atau pengakuan terhadap fakta-fakta, pola

prosedural, dan gagasan mengenai peningkatan potensi serta keahlian kognitif peserta didik.

Berdasarkan sejumlah perspektif sebelumnya, mampu ditarik kesimpulan bahwasanya hasil belajar kognitif merupakan keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan, keterampilan mengingat, memahami, serta mengaitkan peristiwa di sekitarnya, serta mampu mengenali objek melalui penglihatan dan pendengaran.

## **2. Indikator Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar kognitif melibatkan kemampuan berpikir, menghubungkan informasi, serta menilai dan memberikan pertimbangan (Rahmatunnisa, 2021). Sedangkan menurut Raudya, (2024) Perkembangan kognitif berfokus pada kemampuan berpikir seperti berpikir rasional, pemecahan masalah, belajar, serta memori. Perkembangan kemampuan kognitif berkaitan langsung dengan pengembangan kemampuan lain seperti keterampilan komunikasi, keterampilan motorik, keterampilan sosial, keterampilan emosional, serta kemampuan adaptif. Ringkasnya, keterampilan kognitif seseorang berangsur-angsur meningkat sejak lahir melalui interaksi dengan lingkungan.

Perkembangan kognitif merupakan suatu aspek perkembangan anak yang paling penting dipelajari. Pentingnya dimensi kognitif ini adalah apabila kemampuan kognitif dapat dikembangkan, maka perkembangan kognitif akan menunjang keberhasilan pada bidang lain karena

perkembangan kognitif merupakan salah satu penyebab keberhasilan pada bidang lain itu (Rahmaniar, 2021) Menurut Lailatus (2020) Tujuan kognitif berfokus pada keterampilan intelektual sederhana, atau keterampilan berpikir yang melibatkan mengingat dan mengharuskan siswa guna mengkaitkan maupun menghubungkan gagasan, metode, ataupun prosedur yang telah dipelajari sebelumnya agar dapat melakukan pemecahan masalah. Selain itu, pengetahuan serta cara berpikir baru perlu diintegrasikan ke dalam dunia Pendidikan.

Dari sejumlah perspektif ahli sebelumnya mampu ditarik kesimpulan bahwasanya kognitif berfokus pada keterampilan berpikir, mulai dari mengingat hingga melakukan pemecahan masalah dengan mengaitkan gagasan, metode, ataupun prosedur yang sudah dipelajari. Adanya kebutuhan dalam menggabungkan pengetahuan serta konsep baru dalam bidang pendidikan,

#### **D. Pembelajaran IPAS SD**

##### **1. Tujuan Belajar IPAS**

IPAS merupakan disiplin ilmu yang mengambil inspirasi dari fenomena alam. Ilmiah adalah kajian tentang fenomena alam yang mencakup organisme hidup dan non-hidup. Sebuah kumpulan informasi mengenai suatu objek yang diperoleh melalui pengamatan dan eksperimen oleh manusia. Pelajaran IPAS di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik agar mereka bisa memahami dan menganalisis lingkungan sekitar (Saragih,

2023). Selain itu IPAS adalah mata pelajaran dalam kurikulum merdeka yang menggabungkan IPA dan IPS sesuai keputusan kepala BKSAP nomor 033//H/KR/2022. IPAS di kelas V masuk ke fase C berdasarkan keputusan kepala BKSAP nomor 008/H.KR/2022 dengan semester 1 membahas elemen IPA dan semester 2 membahas pemahaman IPS. Harapannya, penggabungan matapelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dapat mendorong siswa dalam mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan (Fahrida, 2024).

IPAS juga dikenal sebagai sebuah pelajaran yang praktis karena menggabungkan konsep dari dua mata pelajaran, yaitu IPA dan IPS. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) membicarakan kondisi alam sekitar dan disatukan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang berkaitan dengan masyarakat. Dalam satu mata pelajaran, siswa bisa belajar 2 hal sekaligus, sehingga IPAS dianggap sebagai mata pelajaran yang praktis. Karakteristik pembelajaran IPAS tentu berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Ciri-ciri yang terdapat di dalamnya merupakan bagian dari karakteristik. Salah satu karakteristik IPAS dalam pembelajaran adalah penggabungan gambaran umum alam dan sosial menjadi satu kesatuan yang terpadu (Pamungkas, 2024).

## **2. Materi Seperti Apakah Budaya Daerahku**

Pada Fase C kelas V dalam pembelajaran IPAS, siswa diajarkan tentang aturan-aturan yang berkaitan dengan kehidupan alam dan sosial yang terhubung dengan keberagaman. Siswa harus dapat melakukan

suatu tindakan dan membuat keputusan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari sesuai dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan agar mereka bisa memahami dan menganalisis lingkungan sekitar (Widiyastuti, 2023)

Dalam pembelajaran ini, siswa akan mempelajari warisan budaya dan peninggalan Sejarah yang ada di Indonesia, membahas mengenai warisan budaya yang ada di daerah sekitas ini merupakan bagian dari pelajaran IPAS Kelas V dari topik Seperti Apakah Budaya Daerahku.

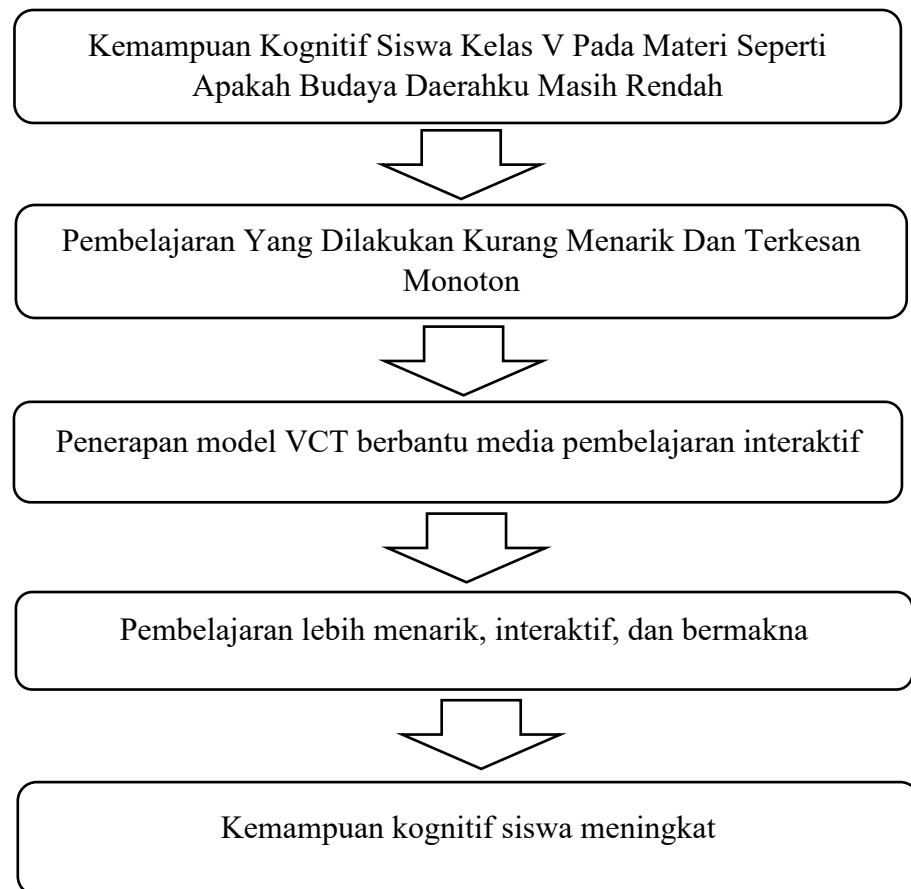
#### **E. Kerangka Berpikir**

Proses pembelajaran IPAS di kelas V SDN Gunungsari menghadapi sejumlah hambatan, yaitu suasana selama pembelajaran di kelas kurang mendukung pembelajaran terkesan monoton dan kemampuan kognitif rendah. Banyak siswa tidak mengerti dan cenderung ramai saat proses belajar berlangsung. Pengajaran yang diberikan oleh guru masih sebagian besar menggunakan metode ceramah, terutama dalam materi tentang budaya daerahku, masih banyak yang belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan.

Alternatif yang diperlukan siswa untuk mendapatkan perubahan pada proses pembelajaran agar siswa tertarik dan termotivasi yaitu dengan menerapkan Model pembelajaran *Value Clarification Technique (VCT)* dengan bantuan media pembelajaran interaktif di kelas V SDN Gunungsari. Penerapan *Value Clarification Technique (VCT)* pada siswa dapat mendukung mereka dalam mempelajari IPAS. Selain itu, proses pembelajaran ini juga dapat memberikan pengalaman belajar yang

menyenangkan bagi para siswa. Sementara itu, media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai alat bantu siswa dalam materi seperti apakah budaya daerahku, memiliki keunggulan yaitu mendukung visualisasi materi, sehingga siswa lebih gampang memahami dan mengingat konsep yang dijelaskan melalui media pembelajaran interaktif, siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan memperkaya pengalaman belajar, dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta tidak membosankan. Hal ini dapat membuat minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi terutama dalam materi seperti apakah budaya daerahku.

Proses pembelajaran yang menerapkan model *Value Clarification Technique (VCT)* dengan dukungan media pembelajaran interaktif di kelas V SDN Gunungsari dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 2.4. Kerangka Berpikir

#### F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah tindakan yang bersifat sementara yang dilakukan dalam sebuah studi atau penelitian, hipotesis aksi dalam Penelitian Tindakan Kelas adalah tindakan yang diperkirakan dapat menyelesaikan masalah, spekulasi atau teka-teki didasarkan pada penelitian teori yang sesuai (Nisa'Khusnia, 2021). Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir tersebut diatas dapat dirumuskan hipotesis tindakan bahwa “Penerapan Model *Value Clarification Technique (VCT)* Berbantu Media Pembelajaran

Interaktif Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah  
Dasar Materi Seperti Apakah Budaya Daerahku”