

## Penerapan Model *Value Clarification Technique (VCT)* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Riska Julia Safitri ✉, Universitas PGRI Madiun  
Hendra Erik Rudyanto, Universitas PGRI Madiun  
Melik Budiarti, Universitas PGRI Madiun

✉ [riska\\_2102101048@mhs.unipma.ac.id](mailto:riska_2102101048@mhs.unipma.ac.id)

---

**Abstract:** This research aims to find out the improvement of students' cognitive learning results in Natural and Social Science (IPAS) subjects such as the culture of my area through the application of the *Value Clarification Technique (VCT)* model with the help of interactive learning media. The background of this research is the low cognitive learning outcomes of students caused by the lack of variation in learning models and media. Based on the results of observation, as many as 62% of students have not reached KKM. This research is a Classroom Action Research (PTK) that is carried out in two cycles, with stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques using observation, learning outcomes test, and documentation. The results of the research show that the application of the VCT model combined with interactive media can increase the participation and cognitive learning outcomes of students. Interactive learning media is proven to make learning more interesting, interactive, and easy for students to understand. Thus, the use of the VCT model with the help of interactive learning media is effective in improving the cognitive learning outcomes of grade V students on regional cultural materials.

**Keywords:** *Value Clarification Technique (VCT)*, interactive learning media, cognitive learning results

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi seperti apakah budaya daerahku melalui penerapan model *Value Clarification Technique (VCT)* berbantuan media pembelajaran interaktif. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar kognitif siswa yang disebabkan oleh kurangnya variasi model dan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, sebanyak 62% siswa belum mencapai KKM. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model VCT yang dipadukan dengan media interaktif mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar kognitif siswa. Media pembelajaran interaktif terbukti membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami siswa. Dengan demikian, penggunaan model VCT berbantuan media pembelajaran interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V pada materi budaya daerah.

**Kata kunci:** : *Value Clarification Technique (VCT)*, media pembelajaran interaktif, hasil belajar kognitif

---



## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses ini, siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Menurut Weni, (2021) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses transfer ilmu yang melibatkan sistem dalam dunia pendidikan yaitu: guru, siswa, materi, tujuan dan alat. Dalam pembelajaran yang direncanakan haruslah efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan diterima dengan baik oleh siswa, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar kognitif adalah salah satu ranah yang menjadi penilaian terpenting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar kognitif terdiri dari enam tahapan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi (Rosa, 2017).

Hasil belajar kognitif menekankan pada kemampuan berpikir, seperti belajar, pemecahan masalah, berpikir rasional, dan mengingat. Hasil belajar kognitif ini berkaitan erat dengan perkembangan keterampilan lainnya, seperti komunikasi, motorik, sosial, emosional, dan keterampilan adaptif. Dengan kata lain, hasil belajar kognitif seseorang akan berkembang secara bertahap sejak lahir melalui interaksi anak dengan lingkungannya (Hasan Basri, 2018). Siswa merupakan objek yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran, sehingga perkembangan kognitif sangat menentukan keberhasilan siswa di sekolah. Sebagaimana menurut Zainiati, (2017) mengemukakan bahwa sejak awal taksonomi kognitif pada tujuan pendidikan dirancang untuk memudahkan proses perancangan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan observasi siswa pada kelas V di SDN Gunungsari ini terdapat permasalahan terkait rendahnya hasil belajar kognitif di dalam mata Pelajaran IPAS, tepatnya di materi budaya daerahku yang membahas mengenai peninggalan Sejarah. Rendahnya kemampuan kognitif siswa kelas V ini siswa beranggapan bahwa pembelajaran IPAS materi peninggalan sejarah dianggap membosankan dan banyak teori menghafalnya sehingga siswa sulit untuk mengingat materi tersebut. menurut Menurut Patmawati, (2018) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar dianggap sebagai kelas yang membosankan karena hanya ditulis teori dan banyak hafalannya, permasalahan umum lainnya adalah materi yang dipelajari dianggap sulit oleh siswa.

Permasalahan yang ada di SDN Gunungsari ini faktor penyebabnya yaitu permasalahan yang sering terjadi saat proses pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi pada mata pelajaran IPAS. permasalahan lainnya Guru cenderung masih menggunakan metode ceramah yang hanya berpusat pada guru dan hanya menggunakan media papan tulis, sehingga hanya melibatkan beberapa siswa aktif, dalam hal ini mengakibatkan siswa mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru dengan memanfaatkan model *Value Clarification Technique (VCT)*.

*Value Clarification Technique (VCT)* adalah sebuah teknik pengajaran yang bertujuan membantu siswa dalam memahami dan menetapkan nilai-nilai yang dianggap baik ketika menghadapi suatu masalah. Teknik ini dilakukan melalui proses menganalisis nilai-nilai yang telah ada dan tertanam dalam diri siswa (Anggraini, 2019). Wahyu, (2023) mengemukakan bahwa kelebihan dari model *Value Clarification Technique (VCT)* meliputi kemampuannya untuk mendorong siswa mengembangkan nilai dan moral mereka sendiri. Teknik ini juga membantu memperjelas dan menyampaikan makna dari materi nilai yang diberikan oleh pendidik, serta menggambarkan dan mengevaluasi sikap moral dan etika siswa dalam situasi sehari-hari. Namun, kurangnya penguasaan berbagai model pembelajaran dan minimnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru menjadi kendala. Guru cenderung hanya menggunakan media papan tulis, yang sering membuat siswa merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses belajar di kelas.

Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran telah menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas dan kompetensi siswa, multimedia interaktif juga dapat membantu siswa memahami materi yang sulit melalui fitur-fitur seperti tombol hyperlink dan video animasi (Paramitha, 2023). *Canva* merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi yang memenuhi berbagai kebutuhan hidup seperti bekerja dan belajar, *canva* adalah program desain online yang dapat Anda gunakan untuk mendesain video pendek, *powerpoint*, poster, resume, dan banyak lagi (Putra, 2024).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “penerapan model *Value Clarification Teqnique (VCT)* berbantuan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar” yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif IPAS materi materi seperti apakah budaya daerahku dengan model *Value Clarification Technique (VCT)* berbantu media pembelajaran interaktif (MPI).

## **METODE**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif yang mana bertujuan untuk menjabarkan hasil dari data yang diperoleh sehingga hasil penelitian cukup dipaparkan secara deskriptif atau apa adanya dengan menerapkan model pembelajaran *Value Clarification Techniqur (VCT)* dengan berbantu media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, jadi kemampuan yang diperoleh dari dilaksanakan kegiatan ini berupa data angka lalu dideskripsikan melalui kata-kata. Tujuan utama diadakanya penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas V menggunakan model *Value Clarification Techniqur (VCT)* berbantu media pembelajaran interaktif.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Azizah, (2021) Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang memadukan prosedur survei dengan tindakan substantif. Ini adalah upaya seseorang untuk memahami apa yang terjadi sekaligus mengerjakan tindakan yang dilakukan dalam bidang studi, atau proses perbaikan dan perubahan. Penelitian tindakan kelas (PTK) bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di dalam kelas dan memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut.

## **HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa peserta didik masih menganggap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai mata pelajaran yang sulit, karena memuat banyak teori yang harus dihafal. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan kurangnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Selain itu, berdasarkan data hasil pra-siklus, diperoleh gambaran mengenai hasil belajar peserta didik pada materi seperti apakah budaya daerahku yang masih berada di bawah kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, terdapat hasil belajar siswa pada materi seperti apakah budaya daerahku dari pra siklus sampai dengan siklus I dan siklus II yaitu sebagai berikut:

**TABEL 1.** Hasil Belajar Siswa Pada Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Rentang Nilai	Ketuntasan	Pra siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
70-100	Tuntas	5	38%	7	54%	12	92%
0-70	Belum Tuntas	8	62%	6	46%	1	8%

Berdasarkan table 1. Hasil pra siklus bisa dilakukan pengamatan yaitu dari 13 siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM yaitu 8 siswa, sementara siswa yang mendapatkan nilai lebih dari KKM yaitu 5 siswa, sehingga ketuntasan hanya 38%. Hasil pada siklus I mengalami peningkatan bisa dilakukan pengamatan yaitu dari 13 siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM yaitu 6 siswa, sementara siswa yang mendapatkan nilai lebih dari KKM yaitu 7 siswa, sehingga ketuntasan 54%. Dan Hasil pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan bisa dilakukan pengamatan yaitu dari 13 siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM yaitu 1 siswa, sementara siswa yang mendapatkan nilai lebih dari KKM yaitu 12 siswa, sehingga ketuntasan 92%.

### Siklus I

Pada tahap siklus I guru menerapkan media pembelajaran interaktif. Wulandari, (2023) menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat, guru bisa menarik perhatian siswa, sehingga tidak mudah merasa bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran berperan sebagai sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa untuk mendorong proses belajar, memperjelas materi yang disampaikan, serta menyederhanakan konsep yang rumit dan abstrak agar lebih sederhana, jelas, dan mudah dipahami (Bakara, 2023). Pada siklus ini materi yang diajarkan terdapat pada materi seperti apakah budaya daerahku muatan IPAS. Pada awal proses pembelajaran guru menjelaskan materi yang akan dipelajari dan meminta siswa untuk mendengarkan serta memperhatikan. Kemudian guru menunjukkan media pembelajaran interaktif dengan menonton video yang sudah disediakan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Pada akhir proses pembelajaran guru memberikan tes berupa soal evaluasi mengenai materi yang telah diajarkan. Siswa mengerjakan secara individu. Dari hasil tes tersebut didapatkan data bahwa hasil rata-rata kelas sebesar 63,46 Siswa yang mampu mencapai KKM atau tuntas sebanyak 54% yaitu 7 siswa. Sedangkan siswa yang belum mencapai KKM atau belum mencapai ketuntasan sebanyak 46% atau 6 siswa.

Dalam siklus I, terdapat perubahan dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan prasiklus, tetapi hasil belajar belum menunjukkan peningkatan yang signifikan dan belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor. Beberapa di antaranya adalah bahwa perencanaan yang dilakukan peneliti belum maksimal, masih adanya adaptasi antara guru dan siswa, siswa belum terbiasa dalam kerja sama kelompok, siswa belum konsentrasi dalam proses belajar, beberapa siswa masih asik dengan kegiatan pribadinya, serta kurangnya ketegasan guru dalam menangani siswa yang sering mengganggu.

### Siklus II

Dengan adanya evaluasi pada siklus I kemudian diperbaiki pada siklus II. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *value clarification technique (VCT)* berbantuan media pembelajaran interaktif. Kegiatan siklus II ini dilakukan untuk menyempurnakan pelaksanaan dari siklus I. Pada siklus II ini materi yang diajarkan masih sama dengan sebelumnya, namun terdapat perbedaan dalam scenario dalam model pembelajaran *value clarification technique (VCT)* penggunaan media pembelajaran interaktif. Nomleni, (2018) menyatakan bahwa Alat peraga atau media pembelajaran adalah sebuah sarana yang

digunakan untuk membantu dalam proses belajar-mengajar yang memiliki peran penting sebagai penunjang aktivitas belajar-mengajar yang dilakukan oleh pengajar atau guru.

Dimana pada siklus 1 siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, pada tahap siklus II ini ada pembaruan media pembelajaran yang sebelumnya di siklus I hanya terdapat video pembelajaran, profil, cara penggunaan, dalam siklus II ini ada tambahan berupa materi pembelajaran yang di kemas sangat menarik seperti penggunaan animasi dan gambar yang mendukung dengan materi pembelajaran sehingga siswa tidak mudah bosan dan dapat mudah dipahami, selanjutnya ada penambahan quiz interaktif sehingga dapat menumbuhkan semangat siswa dan menambah pengetahuan mengenai materi yang telah di sampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pada akhir proses pembelajaran guru memberikan tes berupa soal evaluasi mengenai materi yang diajarkan. Siswa mengerjakan secara individu. Dari evaluasi tersebut dapat diketahui bahwa hasil nilai rata-rata kelas sebesar 82.30. Siswa yang mampu mencapai KKM atau tuntas sebanyak 92% yaitu 12 siswa. Sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 8% yaitu 1 anak.

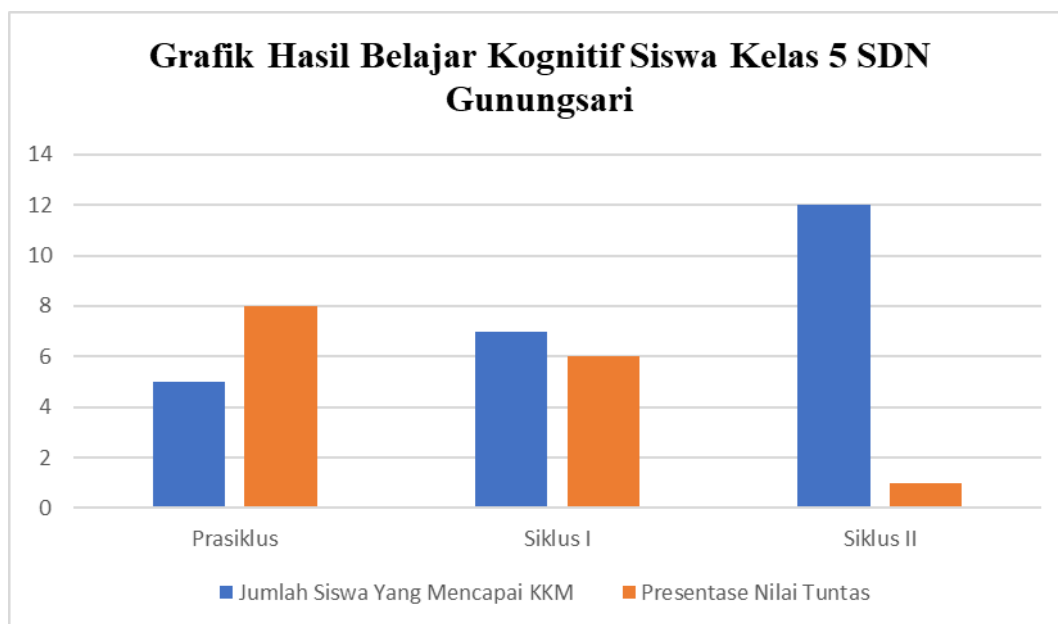
Berdasarkan data tersebut terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang terlihat pada hasil tes akhir siklus I dan siklus II yang rata-rata nilainya meningkat dari 63,46 menjadi 82.30. Sementara siswa yang memenuhi ketuntasan belajar meningkat dari 7 siswa (54%) menjadi 12 siswa (92%), ini berarti telah melebihi ketuntasan belajar klasikal yang ingin dicapai sebesar 80%, maka penelitian dianggap berhasil. Peneliti bersama guru kelas 5 menilai penelitian dicukupkan sampai dengan siklus 2 karena telah mencapai target yang telah ditentukan, 90% dari jumlah siswa yang mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan karena hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS khususnya di materi seperti apakah budaya daerahku, dianggap sebagai kelas yang membosankan karena banyak teori menghafalnya, permasalahan umum lainnya adalah materi yang dipelajari dianggap sulit oleh siswa. Oleh karena itu model Value Clarification Technique (VCT) berbantuan media pembelajaran interaktif digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Tahapan ini sesuai dengan Carin, (2018) Dimana sintaks VCT dibagi menjadi enam tahapan. Pada tahap pendahuluan pembelajaran VCT, siswa diberikan Gambaran umum materi yang akan diajarkan, kemudian disampaikan tujuan pembelajaran. Kegiatan berlanjut setelah kegiatan persiapan. Pada tahap satu melibatkan penentuan stimulus Dimana guru menyampaikan pembelajaran dengan menayangkan video pembelajarang sudah tersedia di media pembelajaran interaktif, kemudian tahap dua menyajikan stimulus guru mempersilahkan kepada setiap siswa untuk menyimak tayangan video yang berkaitan dengan sepertiapakah budaya daerahku yang membahas mengenai warisan budaya dan siswa kemudian siswa mengamati video yang telah disajikan dan guru mengamati aksi spontan siswa terhadap stimulus yang telah disajikan. Pada tahap ketiga menentukan pilihan atau posisi dimana guru membagi siswa menjadi 3 kelompok setiap kelompok beranggotakan 5/6 orang kemudian guru membagikan LKPD siswa saling berdiskusi dengan kelompoknya. Langkah keempat menguji alasan diaman siswa menyampaikan pendapatnya tentang video yang telah ditonton tadi dan jawaban pada LKPD. Kemudian Langkah kelima penyimpulan dan pengarahan kemudian Guru kemudian mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat setiap kelompok serta mengarahkannya kekonsep atau materi pembelajaran, yaitu tentang seperti apakah budaya daerahku yang membahas mengenai warisan budaya. Pada tahap enam tindak lanjut dimana guru memperdalam penghayatan materi pembelajaran dengan melakukan tanya jawab kepada siswa berkaitan dengan materi yang telah disajikan.

Hasil belajar siswa IPAS materi seperti apakah budaya daerahku kelas V pada prasiklus dapat diketahui presentase ketuntasan mencapai 38% dengan 5 siswa, siklus I presentase ketuntasan mencapai 54% dengan 7 siswa dan untuk siklus II presentase

ketuntasan mencapai 92% dengan 12 siswa. Grafik dibawah ini memberikan Gambaran perbandingan prasiklus, siklus I dan II.



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar

Dari hasil pengamatan aktivitas siswa selama proses belajar. Berdasarkan data dari pengamatan siklus I, lebih dari 50% siswa tergolong cukup aktif, sementara yang masuk dalam kategori baik jumlahnya lebih sedikit. Masih terdapat sejumlah siswa yang kurang aktif, ini menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih tidak optimal. Setelah penilaian siklus I, kemudian dilanjutkan ke siklus II, pada tahap ini, kelemahan yang terdapat pada siklus I diperbaiki agar tidak terulang kembali. Evaluasi tidak hanya sebatas pada penilaian hasil belajar siswa, tetapi juga harus mencakup perancangan program dan pelaksanaan aktivitas pembelajaran (Warlizasusi, 2022).

Selama proses pembelajaran di siklus II, aktivitas siswa telah menunjukkan kemajuan yang berarti. Partisipasi siswa sangat meningkat. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan pada lembar pengamat yang menunjukkan penilaian berada dalam kategori baik. Dari pemamaparan yang telah dilaksanakan dapat diambil Kesimpulan bahwa model VCT dengan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan koognitif siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis data dalam penelitian ini maka dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam materi pembelajaran seperti apakah budaya daerahku mata pelajaran IPAS disajikan dengan menonton vidio pembelajaran, materi pembelajaran yang dikemas dengan menarik, quiz interaktif. Dengan media ini siswa dilibatkan secara langsung agar materi yang diterima lebih berkesan.
2. Penerapan model *value clarification technique (VCT)* berbantuan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata Pelajaran IPAS materi seperti apakah budaya daerahku Sekolah Dasar. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata kelas yaitu pada prasiklus rata-rata kelas sebesar 61,61, pada siklus I sebesar 63,46, dan siklus II sebesar 82,30. Presentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada prasiklus 38% atau sebanyak 5 orang dari 13 siswa, siklus I 54% atau 7 orang dari 13 siswa, dan pada siklus II meningkat menjadi 92% atau sebanyak 12 orang dari 13 siswa. Dengan demikian terdapat peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa dari siklus ke siklus.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Anggraini, A., Devi, K., Tarmini, W., Huri, D., Dudu, D., Rahman, A., Somantri, E. A., Fasya, M., & Rozani, M. (2019). *Interjeksi Dalam Novel Orang-Orang Biasa Karya Andrea Hirata Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa (Film Pendek Berseri Nusa Dan Rara) Cut Nuraini Sastra Didaktis Dalam Film-Film Indonesia*. 5(<https://doi.org/10.17509/rb.v5i2.21759>).  
<https://doi.org/ejournal.stpmataram.ac.id>
2. Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22.  
<https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
3. Barkah, A., Mardiana, T., & Japar, M. (2020). Analisis implementasi metode pembelajaran dalam masa pandemi covid-19 pada mata pelajaran pkn. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3426>
4. Carin Karmelita. (2018). *Penanaman Nilai Budi Pekerti Melalui Pendekatan Value Clarification (Klarifikasi Nilai) Pada Pembelajaran Pkn Siswa Kelas V Mi Ddi I Palopo*. <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/203/1/carin%20karmelita.pdf>
5. Hasan Basri. (2018). *Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar Cognitive Ability In Improving The Effectiveness Of Social Learning For Elementary School Students*. 18(<https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>).
6. Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan media audio visual dan alat peraga dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219-230.  
<https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
7. Patmawati, D., Ws, R., & Halimah, M. (2018). Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Di Sekolah Dasar. In *All rights reserved* (Vol. 5, Issue 2).  
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
8. Paramitha, M., Fadillah, S., Sari, M., Biologi, P. P., Mipa, P., Teknologi, D., Studi, P., Biologi, P., Matematika, P., & Pendidikan, F. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan*. 13, 58.  
<https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v6i1.446>
9. Putra, A. R. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Model Canva Pada Kompetensi Mahasiswa Teknik Bangunan. *Adiba: Journal Of Education*, 4(2), 270-276.  
<https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/690>
10. Rosa, F. O. (2017). *Eksplorasi Kemampuan Kognitif Siswa Terhadap Kemampuan Memprediksi, Mengobservasi Dan Menjelaskan Ditinjau Dari Gender*. 5(<http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v5i2.987>).
11. Warlizasusi, J., Kholilah Harahap, E., Pascasarjana Manajemen Pendidikan Islam, M., Tarbiyah, F., Curup, I., Lebong Bengkulu, R., & Pascasarjana Manajemen Pendidikan Islam, D. (n.d.). *SUPERVISI DALAM PENINGKATAN MUTU EVALUASI PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR NEGERI 114 REJANG LEBONG* (Vol. 1, Issue 1).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.59098/talim.v1i1.593>
12. Wahyu Bagja Sulfemi. (2023). *Rencana Kegiatan Pembelajaran Ips Menggunakan Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT)*.  
<https://doi.org/10.35542/osf.io/vkh5c>.
13. Weni Kurniawati. (2021). *Kurniawati, W. (2021). Desain Perencanaan Pembelajaran*. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 7(01), 1-10.  
<https://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/issue/view/3>.
14. Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43-48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>

15. Zainiati, H. S. (2017). Understanding the Cognition Process of the Students using the Internet as a Learning Resource. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.15575/jpi.v3i1.928>