

Implementasi Model Pembelajaran VCT (Value Clarification Technique) Dengan Metode Bermain Peran Pada Mata Kuliah Pengembangan Materi IPS Untuk Penguatan Ranah Afektif Mahasiswa

Wira Fimansyah

Universitas Negeri Medan

Correspondence Email: ilalovy98@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan dan kelebihan dari Model VCT (*Value clarification technique*) yang dipadukan dengan metode bermain peran sehingga berguna untuk penguatan ranah afektif mahasiswa. Penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul kemudian diolah dengan model interaktif Miles & Huberman dengan 4 tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Temuan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran VCT (*Value clarification technique*) yang dipadukan dengan metode bermain peran efektif dalam memberikan penguatan terhadap ranah afektif mahasiswa. Dengan beberapa kelebihan yakni dapat memberikan kesadaran akan nilai dan norma social yang berkembang dalam masyarakat, mahasiswa jadi lebih berani mengambil keputusan jika dihadapkan dalam situasi tertentu sehingga bisa menjadi *problem solver*, mahasiswa merasa jauh lebih kreatif dan inovatif, dapat meningkatkan kerjasama antar anggota kelompok sehingga solidaritas mereka meningkat, mahasiswa juga bisa memilih nilai mana yang paling tepat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari setelah diperkuat dengan penampilan sosiodrama.

Kata Kunci: VCT (*Value clarification technique*), Bermain Peran, Ranah Afektif

Abstract: This study aims to find out how the application and advantages of the VCT (*Value clarification technique*) model are combined with the role-playing method so that it is useful for strengthening students' affective domains. This research is descriptive qualitative. Data collection techniques by way of observation, in-depth interviews, and documentation. The data that has been collected is then processed using the Miles & Huberman interactive model with 4 stages, namely data collection, data reduction, data presentation, and concluding. The findings show that the application of the VCT (*Value clarification technique*) learning model combined with the role-playing method is effective in reinforcing students' affective domains. With several advantages, namely being able to provide awareness of social values and norms that develop in society, students become more courageous in making decisions when faced with certain situations so that they can become problem solvers, students feel much more creative and innovative, can increase collaboration between group members so that solidarity As they improve, students can also choose which values are most appropriate to be applied in everyday life after being strengthened by sociodrama performances.

Keywords: VCT (*Value clarification technique*), Role Playing, Affective Domain

PENDAHULUAN

Corak pembelajaran Pembelajaran abad 21 banyak berubah kearah yang lebih positif karena menyeimbangkan dengan kemajuan teknologi pada zamannya. Itulah kenapa tidak heran banyak bermunculan model-model pembelajaran yang kooperatif. Model pembelajaran tersebut salah satunya adalah VCT (Value Clarification Technique) yang cocok digunakan pada mata kuliah yang padat teori dan syarat akan banyak nilai-nilai kehidupan seperti mata kuliah pengembangan materi IPS. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Supriadi dalam (Nurdyansyah & Fahyuni: 2016) bahwa “pada beberapa dasawarsa terakhir, terjadi kecenderungan baru di dunia yaitu tumbuhnya (kembali) kesadaran nilai, kecenderungan ini terjadi secara global. Dimana-mana orang berbicara tentang nilai, bahkan untuk bidang yang sebelumnya dianggap “bebas nilai” (*value free*) sekalipun, kedudukan dan peran nilai makin banyak diangkat”. Era globalisasi yang berkembang pesat membutuhkan penerus bangsa yang cerdas secara kognitif, berakhlak mulia dan memiliki berbagai keterampilan, terutama dapat menjadi *Problem Solver* di tengah-tengah masyarakat. Hal ini dapat diwujudkan melalui system pembelajaran yang bermakna dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik namun tidak melupakan nilai dan norma.

Karena begitu padat teori, akhirnya ilmu itu setelah dihafal hilang begitu saja tanpa meninggalkan sesuatu yang berkesan untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Padahal melalui mata kuliah pengembangan materi IPS mahasiswa dapat menyerap banyak nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Maka, dengan penerapan model VCT (Value Clarification Technique) yang dipadukan dengan metode bermain peran pada mata kuliah pengembangan materi IPS diharapkan dapat memberi penguatan pada ranah afektif mahasiswa. Mahasiswa adalah manusia dewasa yang seharusnya sudah paham bagaimana harus bertindak dan berperilaku sebagaimana mestinya dalam sebuah masyarakat.

“Teknik mengklarifikasi nilai (*Value clarification technique*) atau sering disebut VCT dapat diartikan sebagai teknik pengajaran untuk membantu peserta didik dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri peserta didik (Wina dalam Nurdyansyah & Fahyuni: 2016)”. Melalui model pembelajaran *Value clarification technique* (VCT) peserta didik dapat menanamkan dan menggali/mengungkapkan nilai-nilai tertentu dari dalam dirinya. Daya berpikir kritis mahasiswa diminta pada setiap kisah atau permasalahan yang ditampilkan lewat metode bermain peran atau sosio drama di dalam kelas. VCT (*Value clarification technique*) mempunyai beberapa metode yang tepat digunakan pada saat pengajaran ingin menggunakan model VCT tersebut, diantaranya adalah metode bermain peran (*role play*), diskusi, curah pendapat dan wawancara. Guru atau dosen bebas untuk memadukan metode apa yang ingin dipakai saat menggunakan model VCT.

Lebih lanjut (Zakiah: 2014) juga memaparkan bahwa tujuan model VCT (*Value clarification technique*) ini adalah untuk mengetahui kesadaran peserta didik terhadap suatu nilai, untuk membina peserta didik agar sadar terhadap nilai yang sudah dimiliki baik positif ataupun negative yang akan terus diperbaiki kearah yang lebih baik lagi, menanamkan nilai-nilai tertentu kepada peserta didik dengan cara yang masuk akal sehingga kelak nilai tersebut menjadi miliknya, melatih peserta didik agar pandai menilai, menerima, mengambil keputusan terhadap sebuah masalah yang dihadapi. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh model VCT (*Value clarification technique*) yang dipadukan dengan metode bermain peran pada mata kuliah pengembangan materi IPS terhadap penguatan ranah afektif mahasiswa di Prodi Pendidikan Antropologi FIS-Unimed.

LANDASAN TEORI

Berikut beberapa penelitian tentang model VCT (*Value clarification technique*) yang telah dilakukan oleh Hamid & Agustin (2017) yang meneliti tentang “Pengaruh Pembelajaran VCT terhadap Penalaran Moral Siswa dalam Pembelajaran PKN SD”, Astawa dkk (2020) juga pernah meneliti tentang “Pembelajaran PPKn dengan Model VCT Bermuatan Nilai Karakter Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa”, kemudian penelitian Wardhani dkk (2019) dengan judul “Peningkatan Sikap Toleransi melalui Model Pembelajaran VCT Gejala Kontinum Tema 8 di Kelas V Sekolah Dasar”.

Hall (dalam Silastuti: 2016) menyatakan bahwa “*value clarification we mean a methodology or process by which we help a person to discover values through behavior, feelings, ideas, and through important choices he has made and is continually, in fact, acting upon in and through his life*”. dengan demikian bahwa melalui VCT (*Value clarification technique*) peserta didik tidak lagi didikte melainkan disuruh bertanggungjawab atas nilai pilahannya sendiri, peserta didik dituntun untuk menganalisis, mengembangkan dan mengaplikasikan nilai-nilai baik yang berasal dari mereka sendiri dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Taniredja (dalam Silastuti: 2016) juga menuturkan bahwa keunggulan dari model VCT adalah model ini mampu menyisipkan nilai moral yang terjadi pada dunia nyata kepada materi yang diemban pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Itulah kenapa model VCT (*Value clarification technique*) cocok digandeng dengan metode bermain peran atau sosiodrama. Hal ini sejalan dengan penuturan Yamin (2006:15) yang menyatakan bahwa sosiodrama atau metode bermain peran adalah metode yang melatih interaksi sesama peserta didik yang dilakoni sesuai peran masing-masing terkait satu topik atau satu situasi social yang harus didramakan sehingga terjadi peran terbuka. Hal ini untuk memberikan penguatan pada ranah afektif mahasiswa. Dan fenomena-fenomena sosial yang memuat nilai-nilai sosial tersebut banyak terdapat pada materi pengembangan IPS. Krathwohl (dalam Nurhidayati, 2013) menjelaskan bahwa ada beberapa level ranah afektif yaitu:

1. *Receiving*

Level pertama ini menitikberatkan bahwasanya stimulus dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik entah itu berupa buku, aktivitas, video pembelajaran dll

2. *Responding*

Menekankan pada pentingnya respon terhadap proses pembelajaran, hal ini menandakan bahwa peserta didik sudah berpartisipasi penuh. Sehingga terjadi kepuasan dalam memberi respon atau memperoleh respon.

3. *Valuing*

Pada level ini peserta didik sudah bisa menilai, mengambil sikap, meyakini sehingga terjadi internalisasi dan komitmen. Nampak dari perilaku peserta didik yang sudah konsisten dan stabil sehingga nilai dapat dikenal dengan mudah

4. *Organization*

Pada level ini peserta didik sudah bisa menyelesaikan konflik antar nilai dan mencoba membangun system nilai internal yang konsisten. Hal ini dapat dilihat dari konseptualisasi nilai telah terjadi atau organisassi system nilai.

5. *Characterization*

Ini merupakan level tertinggi dari ranah afektif karena disini peserta didik sudah memiliki system nilai yang menjadi pengendali saat dia bertingkah laku dan terpola dalam kehidupan sehari-hari. Level ini menitikberatkan kepada personal, emosi dan social.

Level ranah afektif ini sejalan dengan tujuan dari metode bermain peran yang diterapkan oleh pengajar, Djamarah (2010:88) menuliskan bahwa metode sosiodrama atau bermain peran pada dasarnya mendramatisasi tingkah laku yang berkaitan dengan masalah-masalah social. Sehingga tujuan yang diharapkan dari pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran ini adalah:

- a. Agar peserta didik larut dalam kondisi yang sedang dipertontonkan sehingga dapat menghargai perasaan orang lain
- b. Belajar membagi tanggung jawab kepada peserta didik
- c. Dapat dengan spontan mengambil keputusan jika diperlukan dalam situasi kelompok
- d. Dengan metode bermain peran berarti kelas akan terangsang untuk bisa memecahkan sebuah masalah.

Dengan demikian, agar kualitas pendidikan di Perguruan Tinggi semakin meningkat maka memvariasikan model dan metode pembelajaran sangat dibutuhkan. Apalagi jika ditinjau dari konsep pembelajaran kooperatif dan prinsip pembelajaran abad 21 yang sangat menuntut peserta didik agar menjadi pribadi yang aktif dalam proses pembelajaran, kritis dan dapat memecahkan masalah tidak hanya pandai mengkritik tetapi bisa menjadi *problem solver* bagi orang sekelilingnya dengan karakter yang menawan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berdasarkan pendekatan kualitatif deskriptif yang mana penelitian kualitatif tersebut didasari oleh konsep konstruktivisme bahwa realita bersifat jamak. Tujuannya adalah utk memahami fenomena sosial dari perspektif partisipan dan situasi sangat berpengaruh terhadap hal yang diamati sebab peneliti pada penelitian kualitatif merupakan *human instrument*. Observasi, wawancara mendalam serta dokumentasi adalah teknik pengumpulan datanya. Pada artikel ini peneliti menggunakan *purposive sampling* untuk pemilihan informan. Informan terpilih adalah mahasiswa program studi pendidikan antropologi FIS Unimed yang sudah pernah mendapatkan mata kuliah pengembangan materi IPS pada semester genap 2021/2022. Mahasiswa yang pernah mengikuti perkuliahan dengan menggunakan model VCT (value clarification technique) yang digandeng dengan metode bermain peran. Setelah itu data dianalisis dengan model interaktif Miles & Huberman yakni melalui empat tahap penting. Pertama setelah data terkumpul maka selanjutnya data tersebut akan direduksi dan disajikan serta ditarik kesimpulannya (Sugiyono: 2008).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model VCT (*Value Clarification Technique*) Dengan Metode Bermain Peran pada Mata Kuliah Pengembangan Materi IPS

Penelitian ini berawal dari kegiatan observasi yang dilakukan terhadap penggunaan model dan metode pembelajaran yang digunakan dosen pengampu mata kuliah pengembangan materi IPS pada Program Studi Pendidikan Antropologi FIS Unimed. Seperti biasanya metode yang paling banyak digunakan adalah diskusi dan ceramah. Belum pernah dilaksanakan perkuliahan pada mata kuliah pengembangan materi IPS di Prodi pendidikan Antropologi menggunakan model VCT (*Value Clarification Technique*) yang dipadukan dengan metode bermain peran/sosiodrama/*role playing* yang didalamnya jelas ada naskah dan solusi yang diciptakan terkait tema materi perkuliahan yang dibuatkan sosiodramanya. Hal ini bertujuan untuk mengintegrasikan nilai-nilai social ke dalam pembelajaran IPS karena seperti yang kita ketahui IPS adalah mata pelajaran yang paling dekat kajiannya dengan masyarakat dan syarat akan nilai. Jika dibiasakan tentu akan meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa tersebut di mata kuliah pengembangan materi IPS ini. Tidak hanya terfokus kepada ranah kognitif saja, namun ranah afektif juga akan seiring waktu meningkat. Nilai tidak hanya bicara soal kemampuan menyerap pengetahuan saja namun juga mempertimbangkan bagaimana cara bersikap kepada orang lain dalam hal ini masyarakat atau kelompok tempat manusia berada sebagai makhluk social.

Hal pertama yang dikaji adalah materi yang mana dari 16 kali pertemuan yang paling tepat diterapkan dengan model VCT (*Value Clarification Technique*) yang dipadukan dengan metode bermain peran. Ini sudah dikaji jauh sebelum semester baru dimulai dan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) disiapkan. Peneliti akhirnya sepakat menggunakan model dan metode ini di CPMK ke 5 yakni mahasiswa mampu menganalisis konsep dasar sosiologi pada pertemuan ke 10 dan 11 dalam perkuliahan pengembangan materi IPS. Konsep dasar sosiologi akan bercerita tentang teori interaksi social, perubahan social, globalisasi, mobilitas social, konflik social, sosialisasi, kelompok dan lembaga social ddi dalam masyarakat. Naskah drama yang dibutuhkan dalam metode bermain peran akan difokuskan hanya kepada tema atau kasus seputar interaksi social, sosialisasi, mobilitas social dan sosialisasi dalam masyarakat. Setelah naskah drama rampung, barulah ditunjuk siapa-siapa yang paling tepat untuk memerankan masing-masing tokoh tersebut. Setelah proses ini disepakati maka jauh hari masing-masing mahasiswa akan mulai mempersiapkan diri untuk membaca, menghafal, meresapi peran yang sudah dipercayakan kepadanya dengan penuh tanggungjawab walau sebenarnya model VCT (*Value Clarification Technique*) dan metode bermain peran tidak menitikberatkan kepada kemampuan *acting* individu justru lebih kepada apakah pesan moral yang hendak disampaikan melalui metode bermain peran tersebut tersampaikan dengan baik atau tidak. Pada tema interaksi social dan sosialisasi naskah drama sebenarnya hanya ingin menyampaikan bahwa respect itu merupakan prioritas tidak peduli orang tersebut berbeda atau sama laatar belakang dengan kita atau tidak. Pada naskah drama dengan tema mobilitas social dan konflik social nilai-nilai yang ingin diungkap adalah bagaimana menjadi manusia yang lebih humanis.

Sejalan dengan hal di atas Taniredja (2011) juga menjabarkan beberapa tahapan dalam model VCT (*Value Clarification Technique*) sebagai berikut *pertama* memilih secara bebas, sebab nilai yang dipaksakan tidak akan teraplikasi dengan sempurna, *kedua* menghargai dalam artian individu yang telah memilih nilai mampu meperlihatkannya di depan umum, *ketiga* adalah tahap berbuat yang artinya nilai tersebut sudah diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu Djamarah (2010: 88) juga menuliskan bahwa metode bermain peran atau sosiodrama yang dapat digunakan pada model VCT (*Value Clarification Technique*) dalam sebuah pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan mendramatisasikan tingkah laku manusia dalam hubungannya dengan masalah-masalah social. Itulah kenapa tema interaksi social, sosialisasi, mobilitas social dan konflik social pada materi konsep dasar sosiologi sangat relevan untuk menggunakan model VCT (*Value Clarification Technique*) yang dipadukan dengan metode bermain peran. Karena pada materi ini masalah social yang dialami oleh mahasiswa dekat dengan kehidupan sehari-harinya sehingga dapat memberikan penguatan pada ranah afektif mahasiswa.

Mahasiswa dibebaskan dalam hal membuat naskah drama sesuai dengan nilai yang mereka yakini tanpa ada paksaan dari dosen, cerita dibuat berdasarkan tema materi yang dipilih dengan menitikberatkan penyisipan nilai-nilai social di dalam naskah drama. Permasalahan yang diangkat harus menawarkan solusi yang disajikan melalui penampilan sosiodrama di depan kelas sehingga penonton bisa menarik makna dari

nilai-nilai yang terkandung dalam setiap materi yang dibuatkan sosiodrama tersebut. Dan semua penonton yang menyaksikan menghargai penyelesaian sosiodrama yang disajikan oleh kelompok. Dengan harapan nilai baik tersebut juga teraplikasi sepenuhnya dalam kehidupan sehari-hari. Berikut adalah beberapa dokumentasi pelaksanaan perkuliahan menggunakan model VCT (*Value Clarification Technique*) yang dipadukan dengan metode bermain peran yang dilaksanakan pada kelas C dan E Reg 2020 prodi pendidikan antropologi.



Gambar 1: Sosiodrama tentang Konflik di SMA akibat terjadinya mobilitas sosial



Gambar 2: Sosiodrama tentang *Respect is priority*

Penerapan model VCT (*Value Clarification Technique*) dengan metode bermain peran ini dapat memfasilitasi pembelajaran konvensional yang cenderung membuat jenuh mahasiswa terutama pada mata kuliah padat teori dan syarat akan nilai. Nilai dan norma yang terkandung dalam materi IPS dapat ditampilkan lewat sosiodrama agar mahasiswa semakin sadar akan nilai-nilai sosial yang mungkin selama ini dianggap tidak begitu penting. Mata kuliah padat teori dan syarat nilai jika disajikan hanya dengan metode diskusi kelompok saja terus-menerus tidak akan bisa menarik makna dibalik nilai dan norma yang terkandung akhirnya hasil belajar hanya kuat pada aspek kognitif saja. Sementara dengan menggunakan model VCT yang dipadukan dengan metode bermain peran pada mata kuliah pengembangan materi IPS dapat menginternalisasikan nilai dan norma dalam materi terkait melalui sajian kasus atau masalah sosial yang diangkat dalam naskah sosiodrama tersebut karena IPS kuat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga penerapan model ini juga bisa membantu mengurangi degradasi moral yang dialami generasi muda karena imbas majunya teknologi dan pesatnya globalisasi yang tidak dapat dihindari.

Variasi dalam proses belajar mengajar sangatlah berpengaruh pada minat belajar mahasiswa. Karena dapat menghindari kebosanan. Sinaga & Vanisha dalam wawancara menyampaikan bahwa hal ini baru bagi kami sehingga dapat membuat mahasiswa keluar dari zona nyamannya yang mana selama ini terbiasa lebih banyak mendengar saja daripada bertindak dan terkadang muncul rasa bosan. Sehingga melalui model dan metode yang diterapkan ini pembelajaran tidak lagi hanya memusatkan pada ranah

kognitif saja tapi sudah ke ranah afektif juga, mahasiswa yang pintar seharusnya juga memiliki karakter yang bagus pula.

Kelebihan Model VCT (Value Clarification Technique) yang Dipadukan Dengan Metode Bermain Peran untuk penguatan ranah afektif

VCT (*Value Clarification Technique*) yang dipadukan dengan metode bermain peran memberikan dampak yang lebih solutif untuk berbagai masalah social karena menuntut mahasiswa untuk berpikir lebih kritis dan akhirnya menjadi seorang *problem solver* dengan memilih nilai-nilai baik yang mereka anut. Mata kuliah padat teori seperti pengembangan materi IPS akan terasa lebih nyaman dan antusias jika model dan metode yang digunakan oleh dosennya lebih beragam. Jika minat belajar sudah tinggi otomatis pemahaman terhadap materi juga akan lebih baik. Fatimah dkk pada saat wawancara berlangsung mengatakan bahwa dari model VCT Dan (*Value Clarification Technique*) yang dipadukan dengan metode bermain peran kami merasa menjadi lebih kreatif karena ada tanggungjawab individu disana walaupun dasarnya adalah kelompok karena masing-masing akan memerankan tokoh berbeda dengan menampilkan nilai-nilai yang mereka yakini terkait masalah social yang sedang dimainkan. Sehingga kesadaran akan nilai tiap individu bergerak maju karena aksi ini akan ditonton oleh banyak orang. Seperti drama tentang mobilitas social horizontal pada akhirnya akan mengakibatkan konflik social. Dari konflik itu kami belajar bahwasanya memnag kehidupan itu dinamis lantas buat hidup tidak saling hormat-menghormati saja tanpa pandang bulu. Fatimah lebih lanjut menuturkan bahwa model dan metode ini memerikan ruang untuk kami berekspresi untuk menunjukkan kreativitas baik dari segi individu maupun dari segi kelompok.

Sinaga dkk juga menambahi bahwa saat bermain peran setiap mahasiswa akan meresapi perannya masing-masing, tiap individu memikirkan bagaimana pesan moral atau nilai karakter yang mereka bawaan bisa tersampaikan dengan baik kepada penonton, bahkan saat jadi penontonpun sama rasanya seolah-olah ikut terbawa emosinya kedalam alur cerita. Sehingga menambah pemahaman tentang nilai dan norma. Pada penampilan sosiodrama tentang *respect is priority* dan konflik social yang diakibatkan oleh mobilitas horizontal tampak jelas bahwa nilai-nilai social itu harus dipatuhi dalam sebuah masyarakat atau dalam sebuah kelompok agar harmoni social itu terjaga. Hutauruk dkk menimpali bahwa jika internalisasi nilai berhasil dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari oleh mahasiswa tersebut maka jelas terlihat dari proses belajar mengajar pada mata kuliah tersebut, mulai dengan nilai kognitif yang meningkat, nilai afektif yang sudah mulai membaik yang mungkin pada awalnya cuek berubah menjadi lebih humanis maka bisa dikatakan tenaga pengajar tersebut sudah berhasil karena telah mampu menumbuhkan atau menanamkan nilai-nilai karakter pada diri mahasiswanya. Krathwohl (dalam Nurhidayati, 2013) bahwasanya level tertinggi dari ranah afektif adalah mahasiswa telah mempunyai system nilai yang menjadi pengendali saat dia bertingkah laku dan sudah terpolakan dalam kehidupan sehari-hari sebab level ini memfokuskan kepada personal, emosi dan social.

Ginting dkk berpendapat bahwa IPS “menurut saya adalah mata kuliah yang membina kecerdasan mahasiswa karena menuntut mahasiswa menjadi peserta didik yang berpikir kritis, kreatif, inovatif dan memiliki watak juga kepribadian luhur sesuai dengan tujuang pembelajaran IPS. Hal ini bisa terjadi jika proses belajar mengajarnya sesuai dengan model dan metode yang diterapkan. Bagi saya VCT yang dipadukan dengan metode bermain peran ini adalah hal yang baru sehingga menarik bagi saya karena memudahkan saya dalam menarik intisari dari materi pembelajarannya dan sekaligus menyadarkan saya banyak nilai social yang selama ini mungkin tidak begitu diperhatikan dalam masyarakat berarti model dan metode ini sedikit banyak mempengaruhi saya tentang nilai. Zaman sekarang ilmu mudah didapat namun karakter sulit untuk diubah padahal karakter adalah kunci egalanya”. Hasibuan juga melanjutkan “karakteristik mata pembelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu social sehingga rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan realitas dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisipliner. Pengajaran IPS disusun dan disajikan kepada mahasiswa sebagai bekal menjadi anggota masyarakat yang baik karena karakter merupakan kunci keteraturan social. Pengembangan nilai karakter dalam pembelajaran IPS dapat dilakukan oleh dosen dengan bermacam cara antara lain dengan menjadi contoh figure yang baik sebagai pendidik dan penghayatan moral yang bertujuan siswa memahami, menghayati dan merasa dirinya terikat oleh moral

sosial. Sehingga model VCT yang dipadukan dengan metode bermain peran cocok sekali untuk mata kuliah pengembangan materi IPS ini namun variasi mengajar tetap lebih dipentingkan dari pada 1 macam saja”.

Ketika nilai dan norma ditekankan dalam sebuah pembelajaran melalui model VCT dan metode bermain peran berarti berfungsi sebagai penguatan nilai afektif bagi mahasiswa. Dan pembelajaran berlangsung sangat menarik karena menghubungkan nilai dan norma yang dekat dengan mahasiswa itu sendiri sehingga pembelajaran tidak monoton, diskusipun akan lebih terbuka dengan pengalaman-pengalaman yang ada dari masing-masing mahasiswa. Mahasiswa akan terbiasa menjadi *problem solver* dari pada hanya pandai mengkritik tanpa ada solusi. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran abad 21 menurut Mardiyah dkk (2021) dari hasil penelitiannya adalah untuk menghasilkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang unggul, berkualitas dan dapat berdaya saing. Pada pembelajaran abad 21 tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan belaka namun juga aspek keterampilan dan pendidikan karakter. Sehingga lahirlah abad 21 yang memiliki kecakapan dalam berpikir kritis, mampu berkolaborasi, kreativitas tinggi dan pandai berkomunikasi dengan sesama. Hal ini diperkuat oleh Vanisha pada sesi wawancara yang mengatakan bahwa “Model VCT dengan metode bermain peran ini dapat menguatkan nilai karakter yang saya punya karena pembelajaran dengan model ini tidak hanya memaparkan konsep-konsep teori saja pada materi perkuliahan tetapi juga memberikan contoh secara gamblang yang dapat dilihat langsung oleh mahasiswa yang penerapannya pada kehidupan bermasyarakat melalui drama yang disajikan oleh rekan satu kelas dan masing-masing penonton dapat memahami secara langsung nilai-nilai yang harus diterapkan ataupun yang tidak boleh diterapkan pada kondisi-kondisi tertentu berdasarkan pada materi yang dijadikan tema sosiodrama tersebut”. Senada dengan itu Djamarah (2010: 89) menuliskan bahwa ada beberapa keunggulan dari metode bermain peran yakni:

- a. Melatih daya ingat peserta didik agar lebih tajam melalui penghayatan naskah drama
- b. Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif agar tersaji sosiodrama yang dapat menarik perhatian penonton sehingga pesan yang disisipkan dapat tersampaikan dengan baik.
- c. Dapat melatih kerjasama antar anggota supaya mendapatkan hasil akhir yang sempurna
- d. Peserta didik akan dilatih menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesama anggota kelompok
- e. Melatih dalam bertutur kata sehingga pengucapan lisannya lebih baik dan mudah dipahami.

Jika biasanya pengajar hanya menggunakan metode pembelajaran dengan konvensional yang berfokus pada materi saja, maka berbeda dengan model VCT (*Value Clarification Technique*) yang dipadukan dengan metode bermain peran dimana terdapat penyisipan nilai-nilai sehingga metode ini dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa karena disuguhkan contoh studi kasus secara langsung yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dalam sebuah drama sehingga materi lebih mudah dipahami karena teori disajikan lagi dalam bentuk cerita yang diperankan oleh masing-masing kelompok. Misi yang disematkan pada setiap kelompok adalah nilai-nilai social apa yang bisa diinternalisasikan ke dalam masalah social yang dibuatkan naskah dramanya. Pada akhirnya Internalisasi nilai ataupun karakter di dalam pembelajaran adalah hal yang sangat utama. Karena dengan menyisipkan nilai karakter dalam pembelajaran maka sosialisasi tentang nilai dan norma atau pendidikan karakter terhadap mahasiswa secara tidak langsung telah dikuatkan melalui model VCT (*Value Clarification Technique*) yang dipadukan dengan metode bermain peran. Kita paham bahwa penilaian tentang sikap dan pengetahuan adalah hal yang tidak bisa dipisahkan tetapi selalu berdampingan agar terciptanya SDM (Sumber Daya Manusia) yang cerdas dan berakhlak mulia untuk masa depan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data di atas, penulis menyimpulkan bahwa penerapan model VCT (*Value Clarification Technique*) yang dipadukan dengan metode bermain peran pada mata kuliah pengembangan materi IPS efektif untuk memberikan penguatan terhadap ranah afektif mahasiswa. Dengan berbagai keunggulan dari model VCT (*Value Clarification Technique*) yang dipadukan dengan metode bermain peran/*role playing* ini. Setelah penerapan model VCT (*Value Clarification Technique*) dengan memadukan metode bermain peran di dalamnya maka mahasiswa merasa kombinasi ini dapat memberikan kesadaran akan nilai dan norma social yang berkembang dalam masyarakat, mahasiswa jadi berani mengambil

keputusan jika dihadapkan dalam situasi tertentu sehingga bisa menjadi *problem solver*, mahasiswa merasa jauh lebih kreatif dan inovatif karena sosiodrama ini akan disaksikan oleh dosen dan teman-teman, dapat meningkatkan kerjasama antar anggota kelompok karena walaupun berbasis kelompok namun ada tanggungjawab individu di dalamnya agar menjadi satu kesatuan sehingga tidak adalagi individu yang acuh tak acuh terhadap tugas sehingga solidaritas mereka meningkat, mahasiswa juga bisa memilih nilai mana yang paling tepat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari setelah diperkuat dengan penampilan sosiodrama tersebut. Walaupun sebenarnya dari begitu banyak kelebihan kombinasi model VCT (*Value Clarification Technique*) dengan metode bermain peran tentu juga terdapat kelemahan juga yakni membutuhkan ruangan besar yang kondusif dan tidak mengganggu kelas sebelah, membutuhkan waktu yang cukup lama dan sedikit menguras energi karena dibutuhkan banyak persiapan. Namun untuk mendapatkan tujuan pembelajaran yang sesuai memang ada baiknya inovasi dalam pembelajaran pada mata kuliah padat teori sangat diperlukan mahasiswa terhindar dari rasa jenuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Astawa, I.W.W., Putra, M., & Abadi. I.B.G.S. (2020). Pembelajaran PPKn dengan Model VCT Bermuatan Nilai Karakter Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *JP2*. 3 (2): 199-210
- Djamarah, S.B.D & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamid, S.I & Agustin, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Vct Terhadap Penalaran Moral Siswa Dalam Pembelajaran PKN SD. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*. 2 (1): 59-74
- Mardhiyah, R.H., Aldriani, S.N.F., Chitta, F., Zulfikar, M.R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*. 12 (1): 29-40.
- Nurdyansyah & Fahyuni, E.F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurhidayati, A. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif Melalui Pembelajaran Model Motivasional. *JIPTEK*. 6 (2): 112-116.
- Silastuti, E. (2016). "Perbedaan Perilaku Sosial Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Klarifikasi Nilai dan Konsiderasi Dengan Memperhatikan Konsep Diri Pada Pembelajaran Ppkn Kelas XI SMKN 2 Bandar Lampung". *Tesis*. Pascasarjana Universitas Lampung.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taniredja, T. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta
- Wardhani, D.K., Harmianto, S., & Muryaningsih, S. (2019). Peningkatan Sikap Toleransi melalui Model Pembelajaran VCT Gejala Kontinum Tema 8 di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 2 (2): 102-105.
- Yamin, M. (2006). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Zakiah, Q. Y. (2014). *Pendidikan Nilai (Kajian teori dan praktik di sekolah)*. Bandung: Pustaka Setia.