



Keefektifan metode *CIRC*, *role playing*, dan *VCT* dalam meningkatkan hasil belajar IPS

Trapsila Siwi Hutami *, Hastuti Hastuti

Program Studi Pendidikan IPS, Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.
Jalan Colombo No. 1, Karangmalang, Yogyakarta 55281, Indonesia
trapsilasiwihutami@gmail.com

* Corresponding Author

ARTICLE INFO

Article History

Received:

8 January 2019;

Revised:

24 March 2019;

Accepted:

26 May 2019

Keywords

CIRC;

Permainan peran;

VCT;

Hasil belajar IPS;

Cooperative Integrated

Reading and

Composition;

Role playing;

Value Clarification

Technique;

VCT;

Social studies learning

outcome

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan metode CIRC, *Role Playing* dan VCT dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada aspek: (1) pengetahuan, (2) sikap, dan (3) keterampilan. Penelitian ini adalah penelitian *quasi experiment*. Populasi penelitian ini adalah SMP di Kabupaten Bantul yang menerapkan Kurikulum 2013. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik *purposive random sampling*. Pengumpulan data menggunakan tes, lembar penilaian diri, dan tes kinerja dalam bentuk proyek. Pengujian hipotesis dengan teknik *One Way Anova* pada taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada perbedaan keefektifan antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada aspek pengetahuan; (2) ada perbedaan keefektifan antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada aspek sikap; (3) ada perbedaan keefektifan antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada aspek keterampilan. Dengan demikian ketiga metode tersebut mempunyai perbedaan keefektifan untuk meningkatkan hasil belajar IPS yang komprehensif.

This research aims to determine the effectiveness of CIRC method, Role Playing, and VCT in improving the learning outcomes in social studies in the aspects of: (1) knowledge, (2) attitude, (3) skill. This research is a quasi experiment. The population was the students of a junior high schools in Bantul Regency which have implemented Curriculum 2013. The sample was established using the purposive sampling technique. The data collection used a test, a self esteem sheet, and a test in the form of a project. The hypothesis testing used the One Way Anova technique at the significance level of 0.05. The result of this research shows that: (1) there are some differences in the effectiveness between the CIRC Method, Role Playing, and VCT in improving the learning outcomes in the knowledge aspect of social studies; (2)) there are some differences in the effectiveness between the CIRC Method, Role Playing, and VCT in improving the learning outcomes in the attitudinal aspect of social studies; (3) there are some differences in the effectiveness between the CIRC Method, Role Playing, and VCT in improving the learning outcomes in the skill aspect of social studies. Therefore, these three methods have the differences in the effectiveness for improving the comprehensive social studies learning outcomes.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Dasar kelangsungan hidup suatu bangsa adalah pendidikan, karena pendidikan membekali generasi muda untuk mencapai cita-cita. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan (Sugihartono, Fathiyah, Harahap, Setiawati, & Nurhayati, 2007, p. 3). Pendidikan juga berperan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan sebagai salah satu tempat untuk meningkatkan kualitas SDM dilaksanakan melalui pembelajaran. Pembelajaran diharapkan dapat dilaksanakan secara efektif, terjadi interaksi antar komponen yaitu siswa dan lingkungan sekitarnya. Terpenting dari komponen tersebut adalah adanya interaksi dua arah antara siswa dan guru sehingga terdapat perubahan pengetahuan dan sikap dari sebelum menerima pembelajaran dengan setelah menerima pembelajaran. Perubahan tersebut tentunya diharapkan mengarah ke perubahan yang sifatnya positif.

Salah satu pembelajaran di SMP/MTs adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS dapat dikatakan mencapai tujuan apabila terdapat interaksi antara siswa dengan lingkungan sosialnya. Pembelajaran IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep serta generalisasi yang menyangkut isu sosial yang terjadi di masyarakat. Pembelajaran IPS harus sesuai kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran IPS dapat berguna dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS penting dalam pembentukan pengetahuan dan sikap seringkali dianggap kurang penting oleh para siswa. Hal tersebut dikarenakan mata pelajaran IPS tidak termasuk dalam deretan mata pelajaran SMP/MTs yang diujikan secara nasional. Pembelajaran IPS yang seakan dinomor duakan sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan hanya menekankan pada hafalan semata. Tidak hanya itu, metode pembelajaran yang dipakai oleh guru seringkali menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa ada inovasi dalam penerapannya. Jika tidak ada inovasi dalam proses pembelajarannya, bukan tidak mungkin tujuan pembelajaran di kelas tidak tercapai dan pada jangka panjang akan berdampak pada sulitnya mencapai tujuan pendidikan nasional.

Observasi pada tanggal 16 sampai dengan 19 Februari 2015 di SMP Negeri 1, Kasihan, SMP Negeri 1 Imogiri dan SMP Negeri 1 Sewon juga menegaskan berbagai permasalahan dalam pembelajaran IPS. Observasi di SMP Negeri 1 Kasihan menunjukkan pembelajaran IPS masih terpusat pada guru. Pembelajaran IPS yang demikian membuat siswa pasif dan kurang adanya aktivitas belajar. Guru telah mengupayakan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan memutar berbagai video pembelajaran, namun belum menggunakan inovasi dalam penggunaan metode pembelajaran. Hampir sama seperti di SMP Negeri 1 Kasihan, di SMP Negeri 1 Imogiri guru sudah memberi alternatif dengan memutar video pembelajaran. Guru juga sudah mempersiapkan metode pembelajaran yang berbeda-beda di setiap pertemuan seperti yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), namun beberapa kali terkendala oleh terbatasnya waktu dan banyaknya materi pembelajaran sehingga membuat rencana tersebut tidak selalu dapat terlaksana dengan baik. Aktivitas siswa juga belum terlihat, belum ada separuh dari siswa di kelas yang berani mengajukan pertanyaan ataupun pendapatnya.

Permasalahan serupa juga terjadi di SMP Negeri 1 Sewon. Hasil wawancara dengan salah satu guru IPS menunjukkan bahwa rata-rata guru menggunakan metode ceramah dan diskusi. Pembelajaran yang secara terus menerus tanpa inovasi metode tentunya membuat pembelajaran IPS berlangsung monoton dan akhirnya memberikan efek bosan pada siswa. Siswa yang bosan pada akhirnya mengantuk atau memilih mengobrol dengan temannya tanpa memperhatikan materi yang disampaikan guru. Meskipun di beberapa kesempatan metode tersebut dapat memberikan hasil yang baik bagi siswa, namun seringkali juga kurang dapat dilaksanakan secara efektif. Masalah lain dalam pembelajaran IPS adalah bahwa guru memberi sebanyak-banyaknya informasi kepada siswa, namun tidak ada *feedback* dari siswa sehingga hanya terjadi komunikasi satu arah saja, guru kepada siswa. Cara penilaian oleh guru belum secara optimal dapat dilaksanakan pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan mengakibatkan guru sukar mengetahui sampai dimana siswa mengerti materi yang disampaikan. Belum banyak kegiatan di dalam pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Perhatian siswa pada pembelajaran IPS dinilai

kurang, karena pembelajaran IPS yang harusnya menarik dengan berbagai fenomena sosial yang ada di masyarakat kurang didukung dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru

Kurikulum 2013 menegaskan bahwa ketuntasan belajar pada aspek pengetahuan ditetapkan dengan skor rerata 2,67. SMP Negeri 1 Kasihan dengan rerata 3,27, SMP Negeri 1 Imogiri dengan rerata 3,20, dan SMP Negeri 1 Sewon dengan rerata 3,17 merupakan nilai UAS Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015 yang sudah termasuk dalam kategori tuntas. Hanya saja, dalam pelaksanaan pembelajaran di ketiga SMP tersebut belum menekankan penggunaan metode yang bervariasi. Ketiga sekolah tersebut sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Hanya saja pada pelaksanaan pembelajaran, guru belum mengoptimalkan penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi, serta penilaian pembelajaran yang mencakup ketiga aspek, baik itu aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Pada aspek sikap, saat pembelajaran IPS dapat dilihat bagaimana sikap siswa tersebut melalui sikap spiritual dan sikap sosial. Sikap siswa tersebut dinilai berdasarkan keseharian siswa ketika di sekolah. Sikap spiritual siswa yaitu sikap yang mencerminkan kecintaannya kepada Tuhan Yang Maha Esa, seperti apa wujud kecintaannya pada Tuhan Yang Maha Esa yang diwujudkan dalam kegiatan sehari-hari. Sikap sosial siswa yaitu sikap siswa dengan sesamanya, seperti sikap toleran, cinta damai, tanggung jawab, kerja sama, dan lain sebagainya.

Aspek keterampilan digunakan untuk mengetahui seberapa besar kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Aspek keterampilan dapat dilihat antara lain dari kreativitas siswa dalam mengembangkan ide atau gagasan ketika pembelajaran IPS, ketepatan mengumpulkan tugas, dan berani maju ke depan mempresentasikan hasil dari tugas yang diberikan oleh guru. Metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat memperbaiki kualitas pembelajaran IPS yang ada di kelas. Beberapa metode yang dapat merangsang partisipasi aktif siswa di dalam kelas adalah metode *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Role Playing*, dan *Value Clarification Technique (VCT)*. Ketiga metode tersebut diharapkan dapat membangkitkan semangat siswa agar lebih tertarik pada pembelajaran IPS yang selama ini dianggap kurang penting.

Metode CIRC merupakan metode pembelajaran yang menitikberatkan pada bagaimana siswa memahami materi dengan membaca materi tersebut secara menyeluruh. Siswa dituntut untuk memahami makna dari bacaan yang dibacanya. Secara berkelompok, siswa diberikan kesempatan untuk membaca dan memahami setiap persoalan yang dibacanya, mendiskusikan dengan teman dalam satu timnya, serta mencari solusinya. Selain bekerja dalam kelompok, dalam hal ini siswa dituntut pula untuk dapat memaksimalkan kemampuan individunya demi keberhasilan kelompok. Metode lainnya yang juga dapat merangsang aktivitas belajar siswa adalah metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan jalan untuk mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dengan peranan masing-masing. Terlebih dulu guru harus mengenalkan bagaimana situasinya, baik tokoh maupun jalan ceritanya. Siswa sebagai pemain dan siswa sebagai penonton sama-sama terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa sebagai pemain akan memerankan tokoh tertentu dan memperagakan di depan kelas sesuai jalan ceritanya, sedangkan siswa sebagai penonton memberikan pendapatnya mengenai persoalan yang sedang dihadapi serta memberikan solusi atas persoalan tersebut.

Metode lain yang sudah dikenal dalam dunia pendidikan adalah metode VCT. Siswa tidak dipikirkan nilai mana yang benar dan nilai mana yang salah. Siswa juga tidak disuruh menghafal dan tidak “disuapi” dengan nilai-nilai yang sudah dipikirkan pihak lain, melainkan dibantu untuk menemukan, menganalisis, mempertanggungjawabkan, mengembangkan, memilih, mengambil sikap, dan mengamalkan nilai-nilai hidupnya sendiri. Guru berperan sebagai pendamping bagi siswa untuk menentukan pilihan penting yang dibuat oleh siswa sendiri. Permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya memerlukan solusi demi perbaikan kualitas pembelajaran IPS. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis terdorong untuk melakukan eksperimen tentang keefektifan metode *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Role Playing*, dan *Value Clarification Technique (VCT)* dalam meningkatkan hasil belajar IPS yang komprehensif.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* (eksperimen semu) yang dimaksudkan untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Penelitian ini dikatakan eksperimen semu karena peneliti tidak mengontrol semua variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di tiga SMP Negeri di Kabupaten Bantul yaitu SMP Negeri 1 Imogiri, SMP Negeri 1 Sewon dan SMP Negeri 1 Kasihan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015 pada bulan Maret 2015 sampai dengan April 2015.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini semua SMP Negeri di Kabupaten Bantul yang menggunakan Kurikulum 2013. Keseluruhannya berjumlah 6 SMP. SMP Negeri di Kabupaten Bantul tersebut diambil sampel 3 sekolah dengan teknik *Purposive Random Sampling*. Dipilih tiga SMP Negeri di Kabupaten Bantul yaitu SMP Negeri 1 Imogiri, SMP Negeri 1 Sewon dan SMP Negeri 1 Kasihan. Ketiga SMP Negeri ini memiliki beberapa kesamaan, salah satunya adalah sama-sama SMP Negeri yang menerapkan Kurikulum 2013, sama-sama terakreditasi A, kondisi bangunan dan fasilitas pembelajaran hampir sama serta nilai IPS kelas VIII di ketiga sekolah yang tidak jauh berbeda. Tahap selanjutnya adalah menentukan kelas VIII yang akan dijadikan kelas eksperimen dan menentukan metode pembelajaran yang akan diterapkan. Ketiga kelas dipilih berdasarkan undian. Hasilnya untuk SMP Negeri 1 Kasihan adalah kelas VIII C dengan CIRC, SMP Negeri 1 Imogiri adalah kelas VIII F dengan *Role Playing*, dan SMP Negeri 1 Sewon kelas VIII E dengan VCT.

Variable Penelitian

Variabel dalam penelitian ini meliputi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (*independent variabel*) yaitu metode CIRC, *Role Playing* dan VCT. Variabel terikat (*dependent variabel*) yaitu hasil belajar IPS berupa hasil belajar IPS pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan penilaian kompetensi pengetahuan dengan instrumen tes yang diberikan sebanyak dua kali yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), penilaian kompetensi sikap dengan instrumen lembar penilaian diri, serta penilaian kompetensi keterampilan dengan instrumen penilaian kinerja dalam bentuk tes proyek. Penilaian keterampilan dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi.

Teknik Analisis Data

Deskripsi Data

Tahap deskripsi data meliputi membuat tabulasi data untuk setiap variabel, mengurutkan data secara interval dan menyusunnya dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, mencari median, rata-rata (*mean*), dan simpangan baku.

Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan uji *Kolmogorof Smirnov (K-S)* dan uji homogenitas dengan *Levene Test*.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis varian satu jalur (*One Way ANOVA*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini terdiri dari empat variabel, yaitu metode CIRC (X_1), Role Playing (X_2), VCT (X_3) dan hasil belajar IPS (Y).

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorof Smirnov (K-S). Pengujian dilakukan pada signifikansi 0,05 atau 5% sehingga kriteria dinyatakan normal apabila nilai K-S Z memiliki $\text{sig} > 0,05$ dengan kata lain H_0 jika data berdistribusi normal, dan H_a jika data tidak berdistribusi secara normal (Ghozali, 2011, p. 34). Rangkuman hasil uji normalitas pada instrumen tes hasil belajar IPS dapat dilihat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Sebaran

Aspek	Metode	df	Nilai K-S Z	Sig	Ket
Pengetahuan	CIRC	30	0,138	0,153	Normal
	RP	31	0,114	0,200	Normal
	VCT	28	0,137	0,194	Normal
Sikap	CIRC	30	0,133	0,189	Normal
	RP	31	0,143	0,108	Normal
	VCT	28	0,159	0,067	Normal
Keterampilan	CIRC	30	0,155	0,064	Normal
	RP	31	0,144	0,103	Normal
	VCT	28	0,156	0,079	Normal

Berdasarkan analisis tersebut semua pengelompokan sampel dalam penelitian ini berasal dari populasi yang terdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05 untuk setiap metode pada setiap aspek yang diukur atau menenima hipotesis nol. Artinya asumsi distribusi normal terpenuhi dan perlu dilanjutkan pada asumsi kedua yaitu homogenitas variansi.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji *Levene Test* menggunakan distribusi statistik F sehingga disebut uji F. Pengujian dilakukan pada signifikansi 0,05 atau 5%, sehingga kriteria dinyatakan homogen apabila nilai F memiliki $\text{sig} > 0,05$. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Aspek	Metode	Nilai F	Sig	Ket
Pengetahuan	CIRC	0,692	0,503	Homogen
	RP			
	VCT			
Sikap	CIRC	1,048	0,355	Homogen
	RP			
	VCT			
Keterampilan	CIRC	0,276	0,759	Homogen
	RP			
	VCT			

Semua nilai F pada Tabel 2 memiliki $\text{sig} > 0,05$. Hasil tersebut mengarah pada satu kesimpulan bahwa semua pengelompokan sampel dalam penelitian ini memiliki variansi yang homogen karena lebih dari 0,05. Artinya asumsi homogenitas dalam penelitian ini terpenuhi.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini menggunakan analisis varian *One Way Analysis of Variance (One Way ANOVA)*. Uji hipotesis ini digunakan untuk pengujian 3 hipotesis penelitian.

Hipotesis 1

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada aspek pengetahuan antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada aspek pengetahuan antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT

Guna membuktikan hipotesis tersebut dilakukan analisis varian yang di dalamnya memuat statistik uji F. Hipotesis ini diuji pada taraf signifikansi 0,05 atau 5% atau dengan kata lain menggunakan taraf kepercayaan 95%. Kriterianya adalah apabila nilai statistik uji F memiliki $\text{sig} < 0,05$ maka hipotesis nolnya ditolak, kemudian menerima hipotesis alternatifnya.

Tabel 3. *One Way ANOVA*: Perbandingan CIRC, *Role Playing* dan VCT pada Aspek Pengetahuan

Sumber	Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig
Antar Kelompok	2,532	2	1,266	7,013	0,002
Dalam Kelompok	15,522	86	0,180		
Total	18,053	88			

Tampak pada Tabel 3 bahwa nilai statistik uji F dengan $\text{sig} = 0,002$ berarti hipotesis nol pertama dalam penelitian ini tidak dapat diterima (H_0 ditolak), kemudian menerima hipotesis alternatif (H_a diterima). Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada aspek pengetahuan antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT. Hasil belajar IPS siswa pada aspek pengetahuan tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Rata-Rata Nilai *Pretest* dan *Posttest* IPS pada Aspek Pengetahuan

Tes	Kelas CIRC		Kelas <i>Role Playing</i>		Kelas VCT	
	Skala 100	Skala 4	Skala 100	Skala 4	Skala 100	Skala 4
<i>Pretest</i>	47	2,40	49	2,50	48	2,40
<i>Posttest</i>	67	3,00	82	3,50	72	3,20
<i>Gain</i>	33	1,00	24	0,72	20	0,60

Tabel 4 memberikan pengertian bahwa *posttest* pada kelas CIRC menunjukkan nilai pada aspek pengetahuan 3,00 yang sudah tuntas jika ditinjau dari Lampiran Permendikbud nomor 104 Tahun 2014 dengan kategori B. *Posttest* pada kelas *Role Playing* menunjukkan nilai pada aspek pengetahuan 3,50 yang sudah tuntas jika ditinjau dari Lampiran Permendikbud nomor 104 Tahun 2014 dengan kategori B+. Terakhir adalah kelas VCT, dengan *posttest* aspek pengetahuan sebesar 3,20 yang juga sudah tuntas jika ditinjau dari Lampiran Permendikbud nomor 104 Tahun 2014 dengan kategori B+.

Pembelajaran dengan ketiga metode tersebut dapat berjalan efektif, karena ketiga metode tersebut menawarkan inovasi dalam pembelajaran. Merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran dengan cara yang menarik. Metode *Role Playing* lebih menitikberatkan pada pengalaman langsung dan VCT yang selain berguna untuk penanaman sikap siswa, metode VCT

sangat berguna dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan. CIRC juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada aspek pengetahuan, hanya saja CIRC lebih banyak pada kemampuan dan pemahaman membaca siswa yang seringkali kurang melibatkan peristiwa yang ada di sekelilingnya untuk bahan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada aspek pengetahuan antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT (H_0 ditolak dan H_a diterima). Artinya, dengan menggunakan ketiga metode tersebut hasil belajar IPS pada aspek pengetahuan di SMP Negeri 1 Kasihan, SMP Negeri 1 Imogiri dan SMP Negeri 1 Sewon berada pada kategori tuntas. Hal ini berarti bahwa hipotesis pertama terbukti.

Hipotesis 2

- H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada aspek sikap antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT
 H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada aspek sikap antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT

Guna membuktikan hipotesis kedua tersebut dilakukan analisis varian yang didalamnya memuat statistik uji F. Hipotesis ini diuji pada taraf signifikansi 0,05 atau 5%, atau dengan kata lain menggunakan taraf kepercayaan 95%. Kriterianya adalah apabila nilai statistik uji F memiliki $\text{sig} < 0,05$, maka hipotesis nolnya tidak dapat diterima (H_0 ditolak) kemudian menerima hipotesis alternatif (H_a diterima) yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada aspek sikap antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT.

Tabel 5. *One Way ANOVA*: Perbandingan CIRC, *Role Playing* dan VCT pada Aspek Sikap

Sumber	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
Antar Kelompok	4,279	2	2,140	40,405	0,000
Dalam Kelompok	4,554	86	0,053		
Total	8,834	88			

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai statistik uji F dengan $\text{sig} = 0,000$ berarti hipotesis nol kedua dalam penelitian ini tidak dapat diterima (H_0 ditolak) dan menerima hipotesis alternatif (H_a diterima). Artinya terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada aspek sikap antara CIRC, *Role Playing* dan VCT.

Tabel 6. *Mean dan Modus Nilai Posttest IPS pada Aspek Sikap*

Penilaian Diri	Kelas CIRC	Kelas <i>Role Playing</i>	Kelas VCT
Mean	3,04	3,58	3,31
Modus	3,20	3,73	3,47

Berdasarkan Tabel 6 diketahui bahwa rata-rata penilaian diri kelas CIRC pada aspek sikap menunjukkan nilai sebesar 3,04, kelas *Role Playing* menunjukkan nilai 3,58 dan kelas VCT menunjukkan nilai 3,31. Jika berpedoman pada Lampiran Permendikbud nomor 104 Tahun 2014, penilaian hasil belajar pada aspek sikap ditinjau berdasarkan modus atau nilai yang paling banyak didapat oleh siswa. Modus pada kelas CIRC sebesar 3,20 yang sudah tuntas jika ditinjau dari Lampiran Permendikbud nomor 104 Tahun 2014 dengan kategori baik (B). Kelas *Role Playing* menunjukkan nilai modus sebesar 3,73 yang sudah tuntas jika ditinjau dari Lampiran Permendikbud nomor 104 Tahun 2014 dengan kategori baik (B). Terakhir adalah kelas VCT, dengan *nilai modus* sebesar 3,47 yang juga sudah tuntas jika ditinjau dari Lampiran Permendikbud nomor 104 Tahun 2014 dengan kategori baik (B). Ketiga metode tersebut merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada aspek sikap karena sudah dalam kategori tuntas.

Pembelajaran dengan ketiga metode tersebut efektif, salah satu alasannya karena ketiga metode tersebut menarik untuk diterapkan di dalam kelas. Ketiga metode tersebut juga merangsang

siswa dalam hal kerja sama dan tanggung jawab kepada kelompoknya. Dengan metode ini pula, penanaman sikap spiritual diusahakan agar tertanam pada diri siswa. Metode *Role Playing* mengharuskan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, siswa dilatih untuk mampu memerankan suatu tokoh. VCT sebagai metode yang lebih berorientasi pada pembentukan sikap siswa sangat membantu demi meningkatkan hasil belajar IPS siswa pada aspek sikap, kemudian metode CIRC yang juga efektif dalam pembelajaran IPS siswa khususnya dalam hal kerja sama dan tanggung jawab kelompok.

Di ketiga metode tersebut, terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada aspek sikap antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT (H_0 ditolak dan H_a diterima). Artinya, dengan menggunakan ketiga metode tersebut terbukti bahwa hasil belajar IPS pada aspek sikap di SMP Negeri 1 Kasihan, SMP Negeri 1 Imogiri dan SMP Negeri 1 Sewon berada pada kategori tuntas. Hipotesis kedua terbukti.

Hipotesis 3

- H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada aspek keterampilan antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT
- H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada aspek keterampilan antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT

Guna membuktikan hipotesis ketiga tersebut dilakukan analisis varian yang didalamnya memuat statistik uji F. Hipotesis ini diuji pada taraf signifikansi 0,05 atau 5%, atau dengan kata lain menggunakan taraf kepercayaan 95%. Kriterianya adalah apabila nilai statistik uji F memiliki $\text{sig} < 0,05$ maka hipotesis nolnya tidak dapat diterima (H_0 ditolak) kemudian menerima hipotesis alternatif (H_a diterima) yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada aspek keterampilan antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT.

Tabel 7. *One Way ANOVA*: Perbandingan CIRC, *Role Playing* dan VCT pada Aspek Keterampilan

Sumber	Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig
Antar Kelompok	5,070	2	2,535	17,318	0,000
Dalam Kelompok	12,590	86	0,146		
Total	17,660	88			

Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa nilai statistik uji F dengan $\text{sig} = 0,000$ yang berarti hipotesis nol ketiga dalam penelitian ini tidak dapat diterima (H_0 ditolak) dan menerima hipotesis alternatif (H_a diterima). Artinya terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada aspek keterampilan antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT.

Tabel 8. *Mean dan Nilai Optimum Posttest* IPS pada Aspek Keterampilan

Penilaian Proyek	Kelas CIRC	Kelas <i>Role Playing</i>	Kelas VCT
<i>MMean</i>	2,88	3,40	3,30
Nilai Optimum	3,75	4,00	4,00

Berdasarkan Tabel 8 diketahui bahwa rata-rata hasil belajar IPS pada aspek keterampilan dengan penilaian proyek pembuatan kliping pada kelas CIRC menunjukkan nilai sebesar 2,88, kelas *Role Playing* menunjukkan nilai 3,40 dan kelas VCT menunjukkan nilai 3,30. Jika berpedoman pada Lampiran Permendikbud nomor 104 Tahun 2014, penilaian hasil belajar pada aspek keterampilan ditinjau berdasarkan modus atau nilai yang paling banyak didapat oleh siswa. Modus pada kelas CIRC sebesar 3,75 yang sudah tuntas jika ditinjau dari Lampiran Permendikbud nomor 104 Tahun 2014 dengan kategori A-. Kelas *Role Playing* menunjukkan nilai modus sebesar 4,00 yang sudah tuntas jika ditinjau dari Lampiran Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan nomor 104 Tahun 2014 dengan kategori A. Terakhir adalah kelas VCT, dengan nilai modus sebesar 4,00 yang juga sudah tuntas jika ditinjau dari Lampiran Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

nomor 104 Tahun 2014 dengan kategori baik (B). Ketiga metode tersebut merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada aspek keterampilan karena ketiganya sudah dalam kategori tuntas.

Pembelajaran dengan ketiga metode tersebut sama-sama efektif, meskipun keefektifan masing-masing metode berbeda. Ketiga metode tersebut juga merangsang siswa dalam hal melatih keterampilan siswa. Metode *Role Playing* melatih siswa untuk dapat memerankan seorang tokoh dalam drama. Peran masing-masing tokoh dapat dijalankan dengan baik, jika siswa mempunyai kreativitas dan keterampilan dalam mendalami perannya. Melalui metode *Role Playing* pula, siswa mampu untuk memahami terkait materi yang disampaikan guru. Penilaian keterampilan pada penelitian ini menggunakan penilaian proyek yaitu membuat kliping, dengan siswa mencermati dan memerankan tokoh tertentu siswa akan lebih paham terkait materi pembelajaran karena siswa belajar secara langsung (praktik).

Begitu pula dengan VCT, VCT mampu memberikan kebebasan kepada siswa untuk terampil dalam memilih nilai yang baik dan nilai yang buruk, nilai yang sepatutnya ditanamkan dalam diri siswa dan nilai yang harus dihindari oleh siswa. Terakhir adalah metode CIRC yang juga efektif dalam pembelajaran IPS siswa khususnya dalam pengembangan keterampilan membaca siswa. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada aspek keterampilan antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT (H_0 ditolak dan H_a diterima). Dengan menggunakan ketiga metode tersebut terbukti bahwa hasil belajar IPS pada aspek keterampilan di SMP Negeri 1 Kasihan, SMP Negeri 1 Imogiri dan SMP Negeri 1 Sewon berada pada kategori tuntas. Hal ini berarti hipotesis ketiga terbukti.

Pembahasan

Pembahasan yang pertama dari penelitian ini melihat proses dan hasil belajar IPS pada aspek pengetahuan. Salah satu permasalahan yang muncul proses pembelajaran di sekolah adalah belum maksimalnya hasil belajar IPS siswa, baik pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi baik buruknya hasil belajar siswa tersebut, faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi suasana belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa mengembangkan kreativitas. Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilakukan diketahui bahwa penggunaan metode CIRC, *Role Playing* dan VCT efektif, baik dari segi proses maupun dari segi hasil pembelajaran. Sampel penelitian ini ada di tiga SMP Negeri dengan satu kelas pada masing-masing SMP yaitu SMP Negeri 1 Kasihan kelas VIII C dengan metode CIRC, SMP Negeri 1 Imogiri kelas VIII F dengan metode *Role Playing*, dan SMP Negeri 1 Sewon Kelas VIII E dengan metode VCT. Perbandingan antara metode pembelajaran CIRC, *Role Playing* dan VCT diperoleh hasil belajar IPS pada aspek pengetahuan dengan nilai $\text{sig}=0,002$ dengan begitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Atas dasar itu dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada aspek pengetahuan antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT.

Perbedaan keefektifan ketiga metode dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada aspek pengetahuan disebabkan karena masing-masing metode memiliki kelebihan dan kelemahan. Metode *Role Playing* menambah pengetahuan bagi siswa tentang bagaimana cara memahami materi pembelajaran dengan langsung mempraktikkannya di dalam kelas bersama dengan teman-temannya. Belajar berdasarkan pengalaman akan lebih mudah diterima oleh siswa. Asumsi bahwa semua diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur dalam metode *Role Playing* dapat memberi siswa lebih banyak waktu untuk mencermati suatu peristiwa dengan berbagai sudut pandang. Metode selanjutnya adalah metode VCT. Sanjaya (2011, p. 283) berpendapat bahwa VCT membantu siswa dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri siswa. Metode VCT merupakan metode pembelajaran untuk menekankan pemahaman siswa terkait nilai yang "benar" dan "salah", namun guru sering kali memberikan penanaman nilai baru tanpa terlebih dulu memahami nilai lama yang sudah dianut oleh siswa, sehingga siswa kurang leluasa dalam memilih nilai yang dianggapnya lebih benar. Metode VCT lebih berorientasi pada pembentukan sikap siswa, walaupun di sisi lain metode ini tetap mampu memperkaya pengetahuan siswa sebagai cara pemilihan nilai yang baik dan yang buruk.

Terakhir adalah metode CIRC, merupakan metode pembelajaran yang secara kooperatif membantu siswa untuk mempelajari kemampuan memahami makna bacaan. Baik secara individu maupun kelompok, siswa diberi tanggung jawab untuk menambah wawasan pengetahuan dengan cara pemahaman makna bacaan. Meski begitu, metode ini kurang menekankan adanya pengalaman. Siswa hanya memahami apa yang dibacanya namun kurang memperhatikan apa yang terjadi di sekitarnya. Ketiga metode tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada aspek pengetahuan, hanya saja keefektifan masing-masing metode tersebut tidak sama besarnya. Pembahasan kedua pada penelitian ini melihat dari proses dan hasil belajar IPS pada aspek sikap. Hasil belajar IPS tidak hanya ditinjau pada aspek pengetahuan, namun juga aspek sikap dan keterampilan. Aspek sikap dilihat dari sikap spiritual siswa dan sikap sosial siswa, baik itu kerja sama maupun tanggung jawab yang tercermin dalam kegiatan pembelajaran.

Perbandingan antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT terhadap hasil belajar IPS pada aspek sikap menunjukkan nilai $\text{sig}=0,000$ (H_0 ditolak dan H_a diterima). Hal tersebut berarti terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada aspek sikap antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT. Masing-masing metode memiliki perbedaan dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada aspek sikap. Metode *Role Playing* menekankan siswa untuk dapat berinisiatif dan berkreasi dalam menerima materi pembelajaran, menumbuhkan kerjasama antar pemain, serta memperoleh kebiasaan menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama (Djamarah & Zain, 2010, pp. 89-90). Meski memakan banyak waktu dalam penerapannya, metode ini efektif membantu siswa dalam menanamkan sikap siswa karena melalui pengalaman langsung.

Metode selanjutnya adalah metode VCT. Metode *Value Clarification Technique* (VCT) merupakan metode pembelajaran yang berorientasi pada sikap, dengan tujuan agar siswa dapat mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai yang dianggapnya baik. Sanjaya (2011, p. 283) berpendapat bahwa VCT membantu siswa dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri siswa. Teori ini mengarah pada asumsi bahwa VCT mampu meningkatkan hasil IPS pada aspek sikap. Terakhir adalah metode CIRC. Metode ini lebih menekankan pada pemahaman akan makna bacaan. Siswa secara individu maupun kelompok diharapkan paham akan apa yang dibacanya sehingga seringkali siswa tidak memperoleh pengalaman langsung karena siswa hanya sebatas membaca dan memahami isi bacaan tanpa mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari tentang bagaimana bersikap dan berperilaku. Uraian tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa ketiga metode pembelajaran tersebut sama-sama efektif, namun keefektifan masing-masing metode berbeda.

Pembahasan ketiga dari penelitian ini membahas terkait proses dan hasil belajar IPS pada aspek keterampilan. Sebelumnya telah dibahas terkait keefektifan metode CIRC, *Role Playing* dan VCT dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada aspek pengetahuan dan sikap. Selanjutnya akan dibahas keefektifan metode CIRC, *Role Playing* dan VCT dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada aspek keterampilan. Keterampilan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah keterampilan dalam memahami materi pembelajaran, yang diwujudkan dalam tugas proyek berupa pembuatan klipng. Perbandingan antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT terhadap hasil belajar IPS pada aspek keterampilan menunjukkan nilai $\text{sig}=0,000$. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nol dalam penelitian ini tidak dapat diterima (H_0 ditolak), kemudian menerima hipotesis alternatif (H_a diterima). Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada aspek keterampilan antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT.

Secara teori, metode *Role Playing* dapat melatih keterampilan siswa di depan kelas dengan memerankan salah satu tokoh yang ada dalam satu peristiwa tertentu. Lickona (2013, p. 377) menegaskan hal yang sama bahwa dengan *Role Playing* sangat tinggi keikutsertaan siswa, menyenangkan untuk siswa di semua umur, dan mengerjakan suatu tugas yang bagus untuk mendorong pengambilan pandangan. Studi penelitian menemukan bahwa *Role Playing* merupakan metode yang paling efektif dalam merangsang minat dan keikutsertaan siswa. Metode VCT melatih siswa untuk terampil dalam memilih nilai mana yang harus diikuti dan nilai mana yang harus ditinggalkan dengan cara siswa diajak untuk membuat klipng tentang interaksi sosial budaya yang ada di dalam masyarakat. Interaksi sosial tentulah tidak selalu baik, namun juga ada interaksi yang mengarah pada perpecahan. Pada tahap inilah siswa dihadapkan pada keterampilan diri untuk

memilih interaksi sosial budaya yang dimaksud. Salah satu keterampilan inilah yang dapat dimiliki siswa melalui metode VCT.

Metode ketiga adalah CIRC. Metode CIRC ini dalam pelaksanaannya kurang optimal untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada aspek keterampilan. Siswa lebih terampil dalam membaca dan memahami makna bacaan namun kaitannya dengan pengalaman, siswa kelas CIRC cenderung kurang memperoleh hasil yang maksimal. Keberhasilan siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya tidak terlepas dari peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat, sesuai materi dan karakteristik siswa akan sangat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya, baik dari aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Guru juga dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran termasuk mengkaitkan materi pembelajaran dengan peristiwa dalam kehidupan nyata beserta solusinya agar pembelajaran lebih bermakna dan dapat menjadi bekal siswa di kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan antara lain: (1) terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan pada aspek pengetahuan antara metode *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Role Playing*, dan *Value Clarification Technique (VCT)*. Metode CIRC, *Role Playing* dan VCT efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada aspek pengetahuan. Artinya, dengan menggunakan ketiga metode tersebut, hasil belajar IPS pada aspek pengetahuan di SMP Negeri 1 Kasihan, SMP Negeri 1 Imogiri dan SMP Negeri 1 Sewon berada pada kategori tuntas; (2) terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan pada aspek sikap antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT. Metode CIRC, *Role Playing* dan VCT efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada aspek sikap. Artinya, dengan menggunakan ketiga metode tersebut terbukti bahwa hasil belajar IPS pada aspek sikap di SMP Negeri 1 Kasihan, SMP Negeri 1 Imogiri dan SMP Negeri 1 Sewon berada pada kategori tuntas; (3) terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan pada aspek keterampilan antara metode CIRC, *Role Playing* dan VCT. Metode CIRC, *Role Playing* dan VCT efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada aspek keterampilan. Artinya, dengan menggunakan ketiga metode tersebut terbukti bahwa hasil belajar IPS pada aspek keterampilan di SMP Negeri 1 Kasihan, SMP Negeri 1 Imogiri dan SMP Negeri 1 Sewon berada pada kategori tuntas.

Berdasarkan simpulan tersebut ada beberapa implikasi dari hasil penelitian antara lain: (1) berdasarkan hasil penelitian metode CIRC, *Role Playing* dan VCT efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada aspek pengetahuan. Apabila guru menggunakan metode CIRC, *Role Playing* dan VCT, siswa akan mencapai ketuntasan hasil belajar pada aspek pengetahuan. Ketiga metode tersebut menekankan kerja sama yang positif antar siswa sehingga mampu menambah pengetahuan dan pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan guru; (2) berdasarkan hasil penelitian metode CIRC, *Role Playing* dan VCT efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada aspek sikap. Apabila guru menggunakan metode CIRC, *Role Playing* dan VCT, siswa akan mencapai ketuntasan hasil belajar pada aspek sikap karena ketiga metode tersebut mampu melatih siswa untuk menunjukkan sikap spiritual dan sosial yang meliputi sikap tanggung jawab dan kerja sama antar siswa selama proses pembelajaran berlangsung; (3) berdasarkan hasil penelitian metode CIRC, *Role Playing* dan VCT efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada aspek keterampilan. Apabila guru menggunakan metode CIRC, *Role Playing* dan VCT, siswa akan mencapai ketuntasan hasil belajar pada aspek keterampilan, hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran baik itu kegiatan mandiri siswa, kegiatan dalam kelompok, mengumpulkan informasi untuk penyelesaian tugas, menganalisis permasalahan sampai pada tahap penyusunan laporan.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi multivariate dengan program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Lickona, T. (2013). *Mendidik untuk membentuk karakter: bagaimana sekolah dapat memberikan pendidikan tentang sikap hormat dan bertanggung jawab. (Terjemahan Juma Abdu Wamaungo)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugihartono, S., Fathiyah, K. N., Harahap, F., Setiawati, F. A., & Nurhayati, S. R. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.