

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) DAN *TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION* PADA KONSEP SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI 14 AMBON

Hans Maxson Elroy Parihala¹, J. F. Rehena²

¹Alumni Program Studi Pendidikan Biologi

²Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Biologi

E-mail: hans_parihala@yahoo.com

Abstract

Background: The role playing model is a game or drama model that gives students the opportunity to demonstrate their ability to work together as well as an enjoyable experience for students so as to enhance students' understanding. The results of preliminary observations and discussions with biology teachers of SMA Negeri 14 Ambon, that the achievement of biology learning outcomes has been low.

Method: The type of research used in this study is the type of quasi-experimental research (*Quasi Eksperimen*). In this study using two study groups, used as a sample of research is a class that uses role-playing model and class that uses a teamed learning assisted individualization model.

Result: Based on the results of research and hypothesis test on the use of role playing model and the learning model of assisted individualization team to improve student learning outcomes of human circulation system concept in grade XI students of SMA Negeri 14 Ambon.

Conclusion: There are differences in students' learning outcomes using role playing and team assisted individualization model proved that in t-test analysis where $t_{count} 2.99 > t_{table} 2,000$ so it can be said that the application of role playing model more effective to improve student learning outcomes compared to the team assisted individualization team learning model.

Keywords: Learning Model, Role Playing, Team Assisted Individualization, Human Circulation System Concept, Learning Outcomes.

Abstrak

Latar Belakang: Model pembelajaran *role playing* merupakan suatu model permainan atau drama yang memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama serta pengalaman yang menyenangkan bagi siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hasil observasi awal dan diskusi dengan guru biologi SMA Negeri 14 Ambon, bahwa pencapaian hasil belajar biologi selama ini masih rendah.

Metode: Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe penelitian Eksperimen Semu (*Quasi Eksperimen*). Dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok belajar, yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah kelas yang menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dan kelas yang menggunakan model pembelajaran *team assisted individualization*.

Hasil: Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis terhadap penggunaan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dan model pembelajaran *team assisted individualization* untuk meningkatkan hasil belajar siswa konsep sistem peredaran darah manusia pada siswa kelas XI SMA Negeri 14 Ambon.

Kesimpulan: Ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan *team assisted individualization* terbukti bahwa pada hasil analisis uji-t dimana $t_{hitung} 2,99 > t_{tabel} 2,000$ sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan model pembelajaran *team assisted individualization*.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Bermain Peran, *Team Assisted Individualization*, Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia mempunyai permasalahan yang sangat kompleks, salah satunya adalah rendahnya kualitas pendidikan dan hasil pembelajaran (Daryanto, 2010).

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, seseorang diharapkan dapat menjadi individu yang mapan dari segi akademis dan kehidupan sosialnya (Amri, 2012).

Kualitas pendidikan merupakan faktor penting yang dapat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran di sekolah yang akan meningkatkan penguasaan dan pemahaman terhadap konsep serta teknologi yang harus dimiliki siswa (Awan, 2015).

Penggunaan model mengajar yang tepat, merupakan suatu alternatif mengatasi masalah rendahnya daya serap siswa terhadap pelajaran, guna meningkatkan mutu pengajaran. Penerapan suatu model pembelajaran harus ditinjau dari segi keefektifan, keefesienan dan kecocokannya dengan karakteristik materi pelajaran serta keadaan siswa yang meliputi kemampuan, kecepatan belajar, minat, waktu yang dimiliki dan keadaan sosial ekonomi siswa sebagai obyek. Sesuai yang dikatakan oleh Roestiyah (2008) bahwa "Setiap jenis metode pengajaran harus sesuai atau tepat untuk mencapai tujuan pengajarannya".

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan biologi dengan menggunakan pembelajaran aktif dimana siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran. Secara tidak langsung dapat mencapai optimalisasi perkembangannya baik dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Wiraatmaja, 2008). Untuk mencapai aspek-aspek tersebut tidak terlepas dari peranan guru sebagai pendidik. Guru menjadi pendidik dengan fungsi utama mengajarkan mencerdaskan siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan guru biologi SMA Negeri 14 Ambon, diketahui bahwa pencapaian hasil belajar biologi selama ini masih rendah. Nilai rata-rata kelas XI pada semester ganjil baru mencapai 60 nilai tes harian siswa menunjukkan hanya 40% siswa kelas XI yang memperoleh nilai ≥ 60 , sehingga

siswa tidak berpengaruh terhadap tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa yang sebagian besar tidak mencapai KKM 75 atau 75%. Rendahnya hasil belajar siswa kelas XI semester ganjil disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: pada saat proses belajar mengajar metode yang sering digunakan oleh guru hanyalah metode ceramah, sehingga siswa merasa jenuh, diskusi kurang menarik, dan faktor keterlibatan siswa kurang optimal disebabkan karena terbatasnya waktu pembelajaran.

Guru sebagai komponen penting penting dari tenaga kependidikan, memiliki tugas untuk melaksanakan proses pembelajaran (Wenno, 2008). Dalam pelaksanaannya, diperlukan model pembelajaran yang sesuai yang mampu membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Model pembelajaran yang tepat adalah dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dan model pembelajaran *team assisted individualization*.

Model pembelajaran *role playing* merupakan suatu model permainan/drama yang memberi kesempatan yang sama kepada siswa untuk menunjukkan dan suatu kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil serta pengalaman yang menyenangkan bagi siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa (Hamalik, 2014).

Nurhadi (2004) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Hariyati, dkk (2013) mengemukakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI merupakan model pembelajaran yang membentuk kelompok kecil yang heterogen dengan latar belajar cara berfikir yang berbeda untuk saling membantu terhadap siswa lain yang membutuhkan bantuan.

MATERI DAN METODE PENELITIAN

Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe penelitian Eksperimen Semu (*Quasi Eksperimen*)

dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok belajar yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah kelas yang menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dan kelas yang menggunakan model pembelajaran *team assisted individualization*.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada SMA Negeri 14 Ambon. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan dari September-Oktober 2016.

Populasi dan Sampel

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 14 Ambon yang berjumlah 4 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 248 orang.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA₁ dengan jumlah siswa 31 orang dan siswa kelas XI IPA₂ dengan jumlah siswa 31 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Tes Awal Siswa

Deskripsi perolehan hasil tes awal siswa yang dinilai sebelum kegiatan proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan konsep sistem peredaran darah pada manusia. Klasifikasi perolehan hasil tes awal siswa pada kelas bermain peran (*role playing*) dan *team assisted individualization*, hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.1. berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Persentase Tes Awal Siswa Kelas *Role Playing* dan Kelas T.A.I

Interval	Kelas R.P		Kelas T.A.I		Kualifikasi
	F	P (%)	F	P (%)	
>75	5	14%	3	12%	Tuntas
<75	26	86%	28	88%	Gagal
Jumlah	31	100%	31	100%	

Sumber: Data Hasil Penelitian

Tabel 1 menunjukkan data hasil belajar siswa untuk kelas *role playing* terdapat 5 orang siswa (14%) memperoleh nilai pada interval (>75) dengan kualifikasi gagal, sedangkan untuk kelas T.A.I terdapat 3 orang siswa (12%) memperoleh nilai pada interval (>75) dengan kualifikasi tuntas dan 28 orang siswa (88%) memperoleh nilai pada interval (<75) dengan kualifikasi gagal.

Hasil Belajar Kognitif Siswa

Penilaian terhadap hasil belajar kognitif siswa atau aspek kognitif diperoleh dari

Lembar Kerja Siswa (LKS) dan tes formatif/akhir, sedangkan pada aspek afektif dan aspek psikomotor merupakan penilaian yang dilakukan secara langsung selama proses belajar mengajar berlangsung pada konsep sistem peredaran darah manusia.

Hasil Penilaian Aspek Kognitif (LKS)

Berdasarkan LKS yang digunakan untuk melihat hasil kerja siswa pada kelas *role playing* dan T.A.I, hasilnya dapat dilihat pada tabel 2. berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Persentase Hasil PenilaianAspek Kognitif Siswa Pada Kelas *Role Playing* dan Kelas T.A.I.

Interval	Kelas R.P		Kelas T.A.I		Kualifikasi
	F	P (%)	F	P (%)	
>75	31	100%	31	100%	Tuntas
<75	-	-	-	-	Gagal
Jumlah	31	100%	31	100%	

Sumber: Data hasil Penelitian

Tabel 2 menunjukkan data hasil penilaian aspek kognitif siswa pada kelas *role playing* terdapat 31 orang siswa (100%) memperoleh nilai pada interval (>75) dengan kualifikasi tuntas, sedangkan untuk kelas T.A.I terdapat 31 orang siswa (100%) memperoleh nilai pada interval (>75) dengan kualifikasi tuntas.

Hasil Penilaian Akhir (Tes Akhir)

Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan tes formatif/akhir untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi sesuai dengan modul pembelajaran yang sudah diterapkan pada masing-masing kelas. Data tingkat penguasaan siswa pada tes akhir menggunakan acuan KKM yang dapat diperlihatkan pada Tabel 3.3. berikut:

Tabel 3. Klasifikasi Persentase Hasil Tes Akhir Pada Kelas *Role Playing* dan Kelas T.A.I.

Interval	Kelas R.P		Kelas T.A.I		Kualifikasi
	F	P (%)	F	P (%)	
>75	29	88%	23	82%	Tuntas
<75	2	12%	8	18%	Gagal
Jumlah	31	100%	31	100%	

Sumber: Data hasil Penelitian

Tabel 3 menunjukkan data hasil tes akhir siswa bahwa pada kelas *role playing* terdapat 29 orang siswa (88%) yang memperoleh nilai pada interval (>75) dengan kualifikasi tuntas dan 2 orang siswa (12%) yang memperoleh nilai pada interval (<75) dengan kualifikasi gagal, sedangkan untuk kelas T.A.I terdapat 23 orang siswa (82%) yang memperoleh nilai pada interval (>75) dengan kualifikasi tuntas dan 8 orang

siswa (18%) yang memperoleh nilai pada interval (<75) dengan kualifikasi gagal.

Hasil Belajar Afektif Siswa

Penilaian hasil belajar afektif siswa atau aspek afektif diperoleh melalui lembar observasi yang digunakan untuk menilai siswa dikelas. Data kualifikasi tingkat penguasaan afektif siswa dengan menggunakan kedua model pembelajaran ini dapat dilihat pada Tabel 3.4. berikut:

Tabel 4. Klasifikasi Persentase Hasil Penilaian Aspek Afektif Siswa Pada Kelas *Role Playing* dan Kelas T.A.I

Interval	Kelas R.P		Kelas T.A.I		Kualifikasi
	F	P (%)	F	P (%)	
>75	31	100%	31	100%	Tuntas
<75	-	-	-	-	Gagal
Jumlah	31	100%	31	100%	

Sumber: Data Hasil Penelitian

Tabel 4 menunjukkan data hasil penilaian afektif untuk masing-masing kelas, kelas *role playing* terdapat 31 orang siswa (100%) yang memperoleh nilai pada interval (>75) dengan kualifikasi tuntas, sedangkan untuk kelas T.A.I terdapat 31 orang siswa (100%) yang memperoleh nilai pada interval (>75) dengan kualifikasi tuntas.

Hasil Belajar Psikomotor Siswa

Penilaian hasil belajar psikomotor siswa untuk aspek afektif pada masing-masing kelas berdasarkan pengamatan selama proses belajar mengajar berlangsung dapat dilihat pada Tabel 3.5. berikut:

Tabel 5. Klasifikasi Persentase Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siswa Pada Kelas *Role Playing* dan Kelas T.A.I.

Interval	Kelas R.P		Kelas T.A.I		Kualifikasi
	F	P (%)	F	P (%)	
>75	31	100%	31	100%	Tuntas
<75	-	-	-	-	Gagal
Jumlah	31	100%	31	100%	

Sumber: Data hasil Penelitian

Tabel 5 menunjukkan data hasil nilai psikomotor untuk masing-masing kelas, kelas *role playing* terdapat 31 orang siswa (100%) yang memperoleh nilai pada interval (>75) dengan kualifikasi tuntas, sedangkan untuk kelas T.A.I terdapat 31 orang siswa (100%) yang memperoleh nilai pada interval (>73) dengan kualifikasi tuntas.

Pengujian hipotesis

Dari skor hasil belajar serta perhitungan mean, simpangan baku, dan uji-t, untuk kelas *role playing* dan kelas T.A.I diperoleh dengan hasil pada Tabel 3.7 dibawah ini:

Tabel 6. Perhitungan Mean, Simpangan Baku, dan Uji-t Pada Kelas *Role Playing* dan Kelas T.A.I.

Kelas	Variabel	N	Mean	SB	t-hit	t-tab
XI ₁	R.P	31	84,91	876,5	2,99	2,000
XI ₂	T.A.I	31	79,67	2203,3		

Sumber: Data hasil Penelitian

Tabel 6 menunjukkan bahwa mean dari skor hasil belajar siswa pada kelas *role playing* lebih besar dari pada kelas T.A.I, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan hasil belajar siswa pada kelas *role playing* dan untuk memperjelas perbedaan pada kedua kelas tersebut perlu dilakukan uji-t dan diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis (H_0) ditolak dan (H_1) diterima yang memperlihatkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 14 Ambon yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran T.A.I pada konsep sistem peredaran darah manusia.

Pembahasan

Sebelum dilaksanakan proses pembelajaran, dilakukan tes awal terhadap siswa. Selama proses pembelajaran pada pertemuan untuk kedua kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda yaitu kelas XI IPA₁ diterapkan model pembelajaran *role playing* dan kelas XI IPA₂ menggunakan model pembelajaran T.A.I, siswa dinilai melalui tiga aspek yaitu : (a) aspek kognitif/hasil belajar siswa; (b) aspek afektif/sikap; dan (c) aspek

psikomotor/hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak (Sudjana, 2010)

Data perolehan hasil tes awal siswa pada kelas *role playing* dan kelas T.A.I dilakukan sebelum proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan konsep sistem peredaran manusia. Hasil perolehan nilai tes awal pada kelas *role playing* menunjukkan bahwa terdapat 5 orang siswa (14%) memperoleh nilai pada interval (>75) dengan kualifikasi tuntas dan 26 orang siswa (86%) memperoleh nilai pada interval (<75) dengan kualifikasi gagal, sedangkan untuk kelas T.A.I terdapat 3 orang siswa (12%) memperoleh nilai pada interval (>75) dengan kualifikasi tuntas dan 28 orang siswa (88%) memperoleh nilai pada interval (<75) dengan kualifikasi gagal. Hal ini membuktikan bahwa belum menggambarkan adanya keberhasilan siswa, dimana siswa pada awal proses pembelajaran belum memiliki konsep dasar sistem peredaran darah pada manusia.

Kemampuan hasil belajar kognitif siswa yang dinilai sesuai Lembar Kerja Siswa (LKS) dan tes formatif/akhir selama proses pembelajaran. Berdasarkan persentase pencapaian aspek kognitif, maka kelas

yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *role playing* menunjukkan bahwa (100%) atau 31 orang siswa masuk dalam kualifikasi tuntas, sedangkan kelas yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran T.A.I menunjukkan bahwa (100%) atau 31 orang siswa masuk dalam kualifikasi tuntas. Proses ini menunjukkan bahwa, model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran T.A.I memiliki langkah-langkah atau tahapan-tahapan pembelajaran yang melibatkan siswa-siswi secara aktif. Keberhasilan siswa pada aspek kognitif ini dilihat dari persentase pencapaian proses melalui lembar kerja siswa dan tes formatif/akhir, dimana siswa dibagi dalam beberapa kelompok, dengan kemampuan yang berbeda pada kelas yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran T.A.I. masing-masing kelompok terdiri dari 7-8 orang siswa, untuk masing-masing kelompok dipilih secara acak dan memiliki kemampuan yang berbeda, sehingga dalam kelompok saling membantu untuk menguasai konsep yang diajarkan melalui tanya jawab atau diskusi sesama anggota kelompok.

Dalam proses pembelajaran yang berlangsung hasil penilaian akhir dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan T.A.I konsep sistem peredaran darah manusia. Hasil tes akhir yang diperoleh pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *role playing* yaitu (88%) atau 29 orang siswa berada pada kualifikasi tuntas dan (12%) atau 2 orang siswa berada pada kualifikasi gagal, sedangkan kelas yang menggunakan model pembelajaran T.A.I yaitu (82%) atau 23 orang siswa berada pada kualifikasi tuntas dan (18%) atau 8 orang siswa berada pada kualifikasi gagal.

Penilaian dalam hasil belajar afektif atau aspek afektif dinilai berdasarkan kriteria penilaian (Ratumanan, 2004) pada pertemuan yang dilakukan terhadap kelas *role playing* yang menjadi aspek penilaian adalah: (a) keterampilan aktif dalam memerankan skenario; (b) kerjasama dalam kelompok; (c) kejujuran; (d) menghargai pendapat teman; (e) kedisiplinan; (f) kepedulian; (g) keseriusan dalam menjawab pertanyaan; (h) kebersihan dalam

kelompok; (i) keterampilan menjaga ketertiban dalam kelompok; (j) mencari informasi dalam buku referensi, sedangkan untuk kelas T.A.I aspek penilaiannya adalah: (a) kerjasama dalam kelompok; (b) keterampilan aktif dalam diskusi kelompok; (c) kejujuran; (d) menghargai pendapat teman; (e) kedisiplinan; (f) kepedulian; (g) keseriusan dalam menjawab pertanyaan; (h) kebersihan dalam kelompok; (i) mencari informasi dalam buku referensi. Kegiatan pembelajaran berlangsung pada masing-masing kelas dapat digambarkan pada tabel 4 yang menunjukkan bahwa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *role playing* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran T.A.I sebanyak (100%) atau 31 orang siswa berada pada kualifikasi tuntas.

Hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak sehingga siswa mampu mencapai prestasi belajar yang baik serta memiliki kemampuan berpikir yang tinggi dalam mengikuti kegiatan proses belajar mengajar (Hadiat, 1994). Penilaian aspek psikomotor yang dinilai berdasarkan kriteria penilaian sama halnya dengan penilaian aspek afektif, proses penilaian yang dilakukan oleh peneliti selama proses belajar mengajar berlangsung. Pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *role playing* proses penilaiannya meliputi: (a) keterampilan untuk memerankan skenario; (b) partisipasi aktif dalam kelompok; (c) kedisiplinan; (d) mencari informasi dalam buku referensi, sedangkan untuk kelas yang menggunakan model pembelajaran T.A.I proses penilaiannya pula sama dengan penilaian aspek afektif yang meliputi: (a) kerjasama dalam kelompok; (b) kejujuran; (c) kedisiplinan; (d) mencari informasi dalam buku referensi (Nur, M, 2003).

Berdasarkan Tabel 5. mengalami peningkatan pada kedua model pembelajaran yang diajarkan, dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran T.A.I. Peningkatan pada hasil penilaian ini lebih cenderung terjadi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *role playing*, dikarenakan model pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran yang dapat menghadirkan peran-peran dalam dunia

nyata, sehingga sebelum dilakukan proses belajar mengajar peneliti sudah terlebih dahulu menyusun/membuat skenario yang akan ditampilkan sesuai dengan konsep yang akan diajarkan yaitu konsep sistem peredaran darah pada manusia, setelah itu peneliti memberikan skenario kepada siswa-siswi untuk masing-masing kelompok mempelajari skenario dirumah sebelum proses belajar mengajar dimulai sehingga hal ini membuktikan bahwa kelas yang menggunakan model pembelajaran *role playing* siswanya lebih aktif jika dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran T.A.I dikarenakan siswa diberikan kesempatan belajar dirumah.

Nilai akhir siswa disajikan dalam bentuk deskriptif yang diperoleh dari penilaian proses (6P) dan nilai tes formatif (4F). Hasil belajar tampak sebagai terjadinya bentuk perubahan tingkah laku pada siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan dan sikap serta keterampilan, perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya (Hamalik, 2009). Hasil nilai akhir pada siswa kelas *role playing* dan T.A.I merupakan penggabungan dari penilaian kognitif (LKS dan nilai tes formatif/akhir), penilaian afektif, dan penilaian psikomotor. Hasil nilai akhir pada kelas *role playing* terlihat bahwa seluruh siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan untuk kelas T.A.I belum sepenuhnya menggambarkan keberhasilan siswa pada KKM 75, dengan demikian dapat dilihat bahwa model pembelajaran *role playing* dan T.A.I dapat menciptakan suasana pembelajaran yang baik, terlebih lagi untuk model pembelajaran *role playing* dimana para siswa lebih terlihat dalam proses pembelajaran secara aktif pada aspek kognitif, afektif, psikomotor (Roestiyah, 2008).

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dan berdasarkan data hasil belajar pada kelas dengan penggunaan model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran T.A.I, yang berdistribusi normal dengan taraf signifikansi 0,05 dapat dilihat pada kelas *role playing* hasil belajar siswa lebih tinggi dari kelas T.A.I.

Maka hasil uji-t diperoleh dari kedua model pembelajaran tersebut yakni $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,99 > 2,000$) berarti Ada Perbedaan Hasil Belajar Siswa. Sesuai dengan perhitungan dengan uji-t dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* dan T.A.I dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi penggunaan model pembelajaran *role playing* nilai yang dicapai lebih tinggi bila dibandingkan dengan model pembelajaran T.A.I.

Hal ini disebabkan karena pada model pembelajaran *role playing* yang digunakan dalam proses pembelajaran dikelas dapat membangun struktur kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dan mengarahkan siswa untuk memecahkan masalah sesuai dengan skenario yang diperankan. Selain itu, siswa juga dapat memahami materi dengan baik karena memiliki kesempatan untuk mempelajari skenario sesuai konsep yang diajarkan sehingga siswa dengan aktif menjalankan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik (Roestiyah, N. K, 2008).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis terhadap penggunaan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dan model pembelajaran *team assisted individualization* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 14 Ambon.

Ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan T.A.I terbukti bahwa pada hasil analisis uji-t dimana $t_{hitung} 2,99 > t_{tabel} 2,000$ sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dari pada model pembelajaran *team assisted individualization*.

DAFTAR PUSTAKA

Amri, M. S. 2012. *Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Antara Menerapkan Strategi Question Student Dan Strategi Have Think Pair Share Pada Kelas X Di SMA Negeri 1 Dan SMA Negeri 2 Kota Solok*. Jurnal. (Publikasikan). Fakultas Ekonomi: Universitas Negeri Padang.

- Awan, A. 2015. *Peranan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Menggunakan Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia Di Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Kota Ambon*. Jurnal. (Publikasikan) Fakultas KIP: Universitas Pattimura Ambon.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran*, cet I, Bandung: Satu Nusa.
- Hadiat, 1994. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, 2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariyati, E. Mardiyana, Usodo, B. 2013. *Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Dan Problem Based Learning (PBL) Pada Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Multiple Intelagences Siswa SMP Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2012/2013*. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 1(17): 721-731. ISSN: 2339-1685
- Nurhadi, 2004. *Kurikulum 2004 : Pertanyaan dan Jawaban*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Nur, M. 2003. *Panduan Keterampilan Proses dan Hakekat Sains*. Surabaya: University Press.
- Ratumanan, 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: UNESA-UNIVERSITY Press.
- Roestiyah, N. K, 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wenno, I. H, 2008. *Strategi Belajar Mengajar Sains Berbasis Kontekstual*. Yogyakarta: Grafik Indah.
- Wiraatmaja, 2008. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Cerdas Kencana Prenada Media.