

## UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATA KULIAH PENJAS ADAPTIF MELALUI PEMBELAJARAN *STUDENT CENTER LEARNING* DENGAN MENGGUNAKAN *MODEL ROLE PLAY AND SIMULATION*

**Iman Rubiana**

*Pendidikan Jasmani, FKIP Universitas Siliwangi*

*imanrubiana@unsil.ac.id*

**Abstrak** : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar mahasiswa PJKR angkatan 2010 Tahun Ajaran 2013/2014 dalam matakuliah Penjas Adaptif dengan menerapkan pembelajaran student center learning dengan menggunakan model role play and simulation. Penelitian ini menggunakan metode classroom action research Dengan populasi mahasiswa kelas J berjumlah 31 orang. Setelah menerapkan pembelajaran *Student Center Learning* dengan model *role play and simulation* diperoleh data dari hasil evaluasi. Dapat disimpulkan bahwa awalnya dinyatakan belum mencapai KKM karena 12 mahasiswa hanya mencapai nilai di bawah 70. Sedangkan data hasil setelah menggunakan pembelajaran *student center learning* dengan menggunakan model *role play and simulation* menunjukkan adanya peningkatan pada hasil post test, dengan hasil 31 mahasiswa semuanya mencapai 100% di atas nilai KKM.

**Kata kunci**: Penjas Adaptif, Pembelajaran SCL, Model Role Play & Simulation.

### PENDAHULUAN

Dalam mencapai kualitas pembelajaran, mata kuliah pendidikan jasmani adaptif menghadapi kesulitan dalam proses perkuliahan. Dengan jumlah mahasiswa yang banyak, pengajar dituntut untuk memberikan pemahaman dan pengalaman yang kompleks kepada mahasiswa dalam mata kuliah pendidikan jasmani adaptif. Adapun tujuan mata kuliah pendidikan jasmani adaptif diantaranya dapat mengenalkan berbagai macam jenis kelainan anak berkebutuhan khusus, dan memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk menangani (mengajar) anak berkebutuhan khusus dalam mata pelajaran Penjas adaptif (Pendidikan Jasmani Adaptif). Pada umumnya materi pelajaran yang mempunyai tingkat kompleksitas yang tinggi cenderung mempunyai nilai prestasi belajar yang rendah, seiring proses perkuliahan berlangsung diketahui mahasiswa mengalami kesulitan membedakan jenis kelainan anak ABK (Anak Berkebutuhan Khusus) yang satu dengan yang lainnya karena memang jenis kelainan ABK sangat kompleks dan bervariasi.

Permasalahan yang muncul tersebut dikarenakan tingkat pemahaman yang kompleks dan tidak dapat melihat langsung dari berbagai macam jenis kelainan yang diderita mengenai macam-macam jenis kelainan dan tingkatannya, penyebabnya, cara penanganannya dll. Faktor lain yaitu mahasiswa

cenderung hanya mendengarkan pelajaran yang disampaikan oleh dosen dengan kata lain metode pembelajaran yang dilakukan oleh dosen terbatas pada metode ceramah dan diskusi saja tanpa adanya praktek atau melihat secara langsung, sehingga mengalami kesulitan dalam memahami materi mata kuliah penjas adaptif yang berdampak pada prestasi belajar mahasiswa menjadi kurang maksimal dengan nilai rata-rata siswa 65 dan hanya sebesar 60 % dari siswa dinyatakan tuntas belajar.

Untuk memberikan pemahaman dan pengalaman yang lebih seperti tujuan di atas, awalnya proses perkuliahan ingin diadakan observasi ke sekolah-sekolah SLB (Sekolah Luar Biasa) yang mewadahi anak berkebutuhan khusus, namun fakta di lapangan jumlah SLB di Kota Tasikmalaya hanya berjumlah 6 sekolah dengan jumlah rata-rata siswa 30 persekolahnya dikhawatirkan akan kewalahan menampung mahasiswa PJKR (Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi) di angkatan 2010 yang kurang lebih mencapai 400 mahasiswa.

Dengan kondisi tersebut pengajar ingin mencari solusi agar proses perkuliahan berjalan dengan efektif sehingga dengan kondisi mahasiswa yang banyak tujuan perkuliahan tetap tercapai. Dengan pendekatan Student Center Learning dan model *role play and simulation* tersebutlah solusi yang ingin diampuh oleh penulis. Karena dengan

pembelajaran berpusat pada mahasiswa, mahasiswa akan lebih memahami dari apa yang mereka cari sendiri. Selain itu dengan menggunakan model *role play and simulation* mahasiswa dituntut untuk bisa berperan menjadi guru untuk mengajar anak berkebutuhan khusus dan berperan menjadi murid untuk berperan menjadi anak berkebutuhan khusus. Walaupun mahasiswa tidak terjun langsung ke lapangan namun dapat merasakan sensasi mengajar anak berkebutuhan khusus. Selain itu dapat juga merasakan menjadi anak berkebutuhan khusus, sehingga dapat lebih memahami dan dapat memunculkan kreativitas untuk menggali apa yang dibutuhkan anak berkebutuhan khusus apabila belajar penjas di lapangan dan itu belum tentu akan dirasakan dengan mudah apabila menangani langsung mengajar anak berkebutuhan khusus di sekolah, karena membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan mereka.

### **Pendekatan Pembelajaran SCL Dengan Model Role & Simulation**

Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik atau bisa juga disebut *student centered learning* ( SCL ) mengubah proses pembelajaran yang tadinya proses pembelajaran berpusat pada pendidik sekarang proses pembelajaran berpusat pada peserta didik, dengan hal ini diharapkan peserta didik mampu terlibat aktif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku. Melalui proses pembelajaran dengan keterlibatan peserta didik berarti pendidik tidak mengambil hak anak untuk belajar dalam arti yang sesungguhnya. Dalam proses SCL maka peserta didik memperoleh kesempatan dan fasilitas untuk membangun sendiri pengetahuannya sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang mendalam dan pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas prestasi peserta didik.

Para ahli mengartikan SCL dengan pandangan yang berbeda-beda namun dengan tujuan yang sama. SCL menurut Rogers Rogers (www.fairuzelsaid.wordpress.com,2011) mengemukakan bahwa: "SCL merupakan hasil dari transisi perpindahan kekuatan dalam proses pembelajaran, dari kekuatan dosen sebagai pakar menjadi kekuatan mahasiswa sebagai pembelajar. Perubahan ini terjadi setelah banyak harapan untuk memodifikasi atmosfer pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi pasif, bosan dan resisten".

Adapun pengertian SCL menurut Kember (www.slideshare.net, 2010) "SCL merupakan sebuah kutub proses pembelajaran yang menekankan mahasiswa sebagai pembangun pengetahuan sedangkan kutub yang lain adalah dosen sebagai agen yang memberikan pengetahuan."

Pendekatan pembelajaran melalui SCL kini dianggap lebih sesuai dengan kondisi saat ini. Karena peserta didik di tantang harus bisa lebih kreatif, harus

berpartisipasi aktif, mampu menganalisis dan dapat memecahkan masalah-masalahnya sendiri. Dengan proses pembelajaran SCL pendidik harus mampu menjadi pendamping peserta didik, pendidik pun dituntut untuk dapat memahami tentang konsep, pola pikir, filosofi, komitmen metode, dan strategi pembelajaran. Maka dengan itu pendidik harus meningkatkan pengetahuan, pemahaman, keahlian dan keterampilan pendidik sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Dalam pendekatan pembelajaran SCL terdapat beberapa model-model yang dapat memberikan keluasaan terhadap pendidik ataupun peserta didik. Pemilihan model pembelajaran dapat disesuaikan materi ajar yang akan diberikan dan melihat dari sarana / fasilitas, bahan ajar dan peserta didik. Dalam penelitian ini tidak dibahas satu persatu mengenai semua model-model pembelajaran SCL, karena focus penelitian ini yaitu model pembelajaran *role play and simulation* ( simulasi ).

Model simulasi mempraktekan atau melakukan peran seperti sesungguhnya. Simulasi merupakan suatu cara untuk memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi di dunia nyata, simulasi dalam pendekatan pembelajaran SCL memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk mempraktekan atau mempelajari tugas peran yang diberikan.

"Role Play adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang" Jill Hadfield (www.ras-eko.com, 2011). Tujuan pembelajaran Role Playing Menurut Zuhaerini (www.ras-eko.com, 2011) model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; (b) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Role play seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah – olah berada di luar ruangan dan memainkan peran orang lain. Dalam metode ini beberapa anggota kelompok ditunjuk sebagai pemegang peran tertentu untuk memainkan peranan, misalnya dokter di puskesmas, sebagai perawat atau bidan, sebagai guru di sekolah dan sebagainya, sedangkan anggota yang lain sebagai murid yang sedang belajar.

### **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Istilah dalam bahasa Inggris dikenal *Classroom Action*

*Research* (CAR). Di Indonesia disebut Penelitian tindakan kelas, dari namanya sudah menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas.

Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas. Selain memecahkan masalah, PTK juga bertujuan untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar. Dengan PTK, guru dapat melihat, merasakan dan menghayati apakah praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan memiliki efektivitas yang tinggi. Dengan penghayatan ini, guru diharapkan menyadari bahwa beberapa praktik pembelajaran tertentu seperti pemilihan bahan bacaan, media pembelajaran yang kurang merangsang minat siswa, pemilihan pendekatan dan metode kurang tepat dan cara guru bertanya kepada siswa tidak dapat merangsang siswa untuk berpikir, berdasarkan hal diatas maka diperlukan tindakan untuk memperbaiki keadaan tersebut melalui PTK. Menurut Asrori (2007:6) mendefinisikan PTK adalah Sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran dikelas secara lebih berkualitas sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar lebih baik. Kemmis dari buku Wiriaatmadja (2012:12) menjelaskan bahwa: Penelitian tindakan adalah sebuah bentuk inkuiri refleksi yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu ( termasuk pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari a) Kegiatan praktek sosial atau pendidikan mereka, b) pemahaman mereka mengenai kegiatan-kegiatan praktek pendidikan ini, dan c) situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek ini. Menurut Wiriaatmadja (2012:13) bahwa “Penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencoba suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu”. Menurut Wardhani dan Wihardir (2008:1.4) bahwa “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh

guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat”.

Manfaat penelitian tindakan kelas menurut Arikunto, suhardjonodan Supardi (2007:107) dalam buku yang ditulis oleh Taniredja. *et.al.* menyebutkan bahwa “manfaat PTK antara lain dapat dilihat dan dikaji dalam beberapa komponen pendidikan dan/atau pembelajaran dikelas, antara lain mencakup: (1) inovasi pembelajaran; (2) pengembangan kurikulum ditingkat regional/ nasional; dan (3) peningkatan profesionalisme pendidikan”. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model kolaborasi yang mengutamakan kerjasama antara kepala sekolah, guru dan peneliti. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini merupakan upaya untuk mengkaji apa yang terjadi dan telah dilaksanakan atau belum tuntas pada langkah upaya sebelumnya.

Hasil refleksi digunakan untuk mengambil langkah lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan penelitian dan untuk meningkatkan kemampuan serta keterampilan para guru.

**Instrumen Pengumpul Data**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam PTK ini antara lain, adalah:

1. Lembar Observasi
  - a. Lembar Observasi Aktivitas Dosen Lembar observasi digunakan untuk mengamati kesesuaian antara rencana yang telah dibuat dengan proses pembelajaran. Adapun kegiatan Dosen yang diamati dalam lembar observasi ini yaitu: *pertama*, membuka pelajaran; *kedua*, mengeksplorasi konsepsi mahasiswa; *ketiga*, membimbing dalam pembelajaran; *keempat*, mengarahkan untuk menyimpulkan materi; *kelima*, menutup pelajaran. Data ini menjadi pertimbangan untuk melakukan refleksi pada siklus berikutnya.
  - b. Lembar Observasi Aktivitas Mahasiswa Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan mahasiswa dalam mengikuti pelajaran.

Tabel 1. Kriteria Umum Penskoran

SKOR	JAWABAN SISWA
A	<b>Baik Sekali</b>
B	<b>Baik</b>
C	<b>Cukup</b>
D	<b>Kurang</b>

2. Tes  
Tes diberikan pada akhir pembelajaran(post test). Tes ini dilakukan untuk memperoleh data

pemahaman materi pembelajaran mahasiswa. Bentuk tes yang diberikan adalah soal esay yang diambil dari setiap BAB materi pembelajaran. Untuk mengetahui

penguasaan konsep materi mahasiswa digunakan kriteria penskoran tes (tabel 1).

3. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpul data bagi peneliti untuk melakukan studi pendahuluan yaitu menemukan permasalahan yang harus diteliti, mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan wawancara secara tidak struktur yakni dalam melakukan wawancara peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

**Teknik Pengolahan Data**

1. Pengumpulan Data

- a. Tes penguasaan konsep materi yang telah dipelajari mahasiswa
- b. Keterampilan dan aktifitas Dosen menggunakan pembelajaran SCL (Student Center Learning) dengan model role play and simulation.

- c. Keterampilan dan aktivitas mahasiswa menggunakan pembelajaran SCL (Student Center Learning) dengan model role play and simulation.

2. Pengolahan Data

Pengolahan dan analisis data dilakukan selama penelitian berlangsung dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan pembelajaran. Data yang dikumpulkan baik melalui observasi maupun teknik lain, diolah dan dianalisis agar data tersebut bermakna sebagai dasar untuk mengambil keputusan.

Pengolahan data pada penelitian ini dilakukan dengan menganalisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari lembar observasi, catatan lapangan, hasil evaluasi individual (post tes). Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang menunjukkan proses interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang sudah terkumpul dianalisis dan diolah dengan membuat persentase, selanjutnya disusun laporan dalam bentuk deskripsi. Data observasi aktivitas guru dan siswa selanjutnya diklasifikasikan dengan kriteria sebagai berikut (tabel 3).

Tabel 2. Data Dan Alat Pengolah Data

NO	DATA	ALAT PENGUMPUL DATA	KETERANGAN
1	Penguasaan konsep Materi Mahasiswa	Tes hasil belajar	Dilakukan akhir perkuliahan
2	Keterampilan dan aktivitas Dosen dalam pembelajaran	Pedoman observasi	Dilakukan pada saat perkuliahan berlangsung
3	Keterampilan dan aktivitas Mahasiswa dalam pembelajaran	Pedoman observasi	Dilakukan pada saat perkuliahan berlangsung

Tabel 3. Klasifikasi Aktivitas Dosen Dan Mahasiswa

Persentasi	Kategori
81 % atau 100%	Sangat baik
61 % - 80 %	Baik
41 % - 60 %	Cukup
0 % - 40 %	Kurang

Adapun data kuantitatif diperoleh dari hasil tes (sebelum perbaikan dan post tes) penguasaan konsep siswa pada setiap siklusnya. Analisis data kuantitatif digunakan sebagai penunjang untuk melihat ada tidaknya peningkatan penguasaan konsep materi mahasiswa.

Data tersebut ditulis dalam bentuk tabel supaya memudahkan dalam penyusunan dan pengolahan data, dengan melihat rata-rata perolehan penguasaan konsep siswa pada setiap siklusnya digunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Dengan:  $\bar{x}$  = rata-rata hitung, x = Skor, dan N = Banyaknya data.

Adapun untuk melihat adanya peningkatan konsep mahasiswa adalah dengan melihat gain (selisih) dari hasil tes penguasaan konsep sebelum perbaikan dan post tes setiap siklusnya. Adapun rumus untuk mencari *gain* adalah sebagai berikut:

*Gain* = nilai posttest – nilai sebelum perbaikan.

## HASIL

Penelitian ini diawali dari kondisi awal pembelajaran mata kuliah pendidikan jasmani adaptif di Universitas Siliwangi Kota Tasikmalaya. Subjek penelitian tindakan kelas difokuskan pada mahasiswa PJKR angkatan 2010 tahun ajaran 2013-

2014 pada semester 6 kelas J yang berjumlah 31 orang. Kondisi kemampuan mahasiswa pada awal pembelajaran selama setengah semester dapat dilihat dari hasil ujian yang dilaksanakan para mahasiswa pada saat evaluasi. Hasil ujian evaluasi dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Siklus I Hasil Belajar

Jumlah	Rata-rata nilai	Persentase	Keterangan
31	66,35	70%	Belum tuntas

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata yang didapatkan oleh seluruh mahasiswa dalam memahami pembelajaran penjas adaptif adalah sebesar 66.35 % mahasiswa nilainya berada dibawah rata-rata dan dapat dikatakan rendah. Adapun tingkat keberhasilan siswa dinyatakan berhasil apabila siswa mampu memperoleh nilai KKM 70 %.

Hasil pengamatan mahasiswa masih mengalami kesulitan terutama dalam memahami berbagai macam jenis kelainan yang kompleks, menentukan alat modifikasi yang cocok untuk setiap jenis kelainan, sampai kepada tahap menyusun rencana pembelajaran. Maka untuk mengatasi atau membantu siswa dalam mengerjakan soal supaya

lebih baik hasilnya, peneliti menggunakan strategi pembelajaran yaitu dengan menggunakan pembelajaran *student center learning* dengan model *role play and simulation* (melakukan simulasi dan bermain peran).

Data dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa dinyatakan belum mencapai KKM karena 12 mahasiswa hanya mencapai nilai di bawah 70. Sedangkan data hasil setelah menggunakan pembelajaran *student center learning* dengan menggunakan metode *role play and simulation* menunjukkan adanya peningkatan pada hasil post test, dengan hasil 31 mahasiswa semuanya mencapai 100% di atas nilai KKM.

Tabel 5. Siklus II Hasil Belajar

Jumlah	Rata-rata nilai	Persentase	Keterangan
31	78,9	70,73%	Tuntas

## PEMBAHASAN

Berdasarkan Tabel diatas, mahasiswa kelas J semester 6 angkatan 2010 pada mata kuliah Penjas adaptif semuanya belum mendapatkan nilai di atas nilai KKM (70%) masih di bawah nilai KKM dengan nilai rata-rata kelas 66,35%). Dari hasil analisis yang dilakukan terungkap bahwa masalah yang terjadi dalam mata kuliah Penjas adaptif tersebut adalah sulit mempersepsikan jenis kelainan yang kompleks sehingga menentukan modifikasi dan penyesuaian materi pun menjadi lebih kompleks. Selain itu, masih sedikitnya sekolah-sekolah luar biasa yang berada di lingkungan sekitar menjadi faktor keberadaan mereka yang masih jarang ditemukan dan dikenal di masyarakat, sehingga mahasiswa masih kesulitan untuk mempersepsikan materi yang ada dengan setiap jenis kelainan.

Sehingga untuk membantu mahasiswa dalam mengenali jenis kelainan yang kompleks agar mudah diingat, menggunakan pembelajaran *Student Center Learning* dengan model *Role Plya and Simulation*. dengan menggunakan pembelajaran tersebut mahasiswa dengan giliran akan mencontohkan setiap

jenis kelainan yang ada, selain itu mahasiswapun dapat memerankan jenis kelainan sehingga dapat merasakan jenis kelainan tersebut yang akan menginspirasi kebutuhan apa yang di butuhkan oleh anak berkebutuhan khusus dalam berolah raga sekaligus dapat merasakan praktek mengajar langsung kepada anak berkebutuhan khusus tanpa harus terjun langsung ke sekolah SLB yang akan memakan waktu, biaya, resiko yang lebih besar. Selain itu sekolah SLB yang masih jarang dan mahasiswa yang begitu banyak menjadi latar belakang menggunakan pembelajaran *Student Center Learning* dengan model *Role Plya and Simulation*.

Data hasil setelah menggunakan pembelajaran *Student Senter Learning* dengan menggunakan model *role play and simulation* menunjukkan adanya peningkatan pada hasil post test, dengan hasil 31 mahasiswa semuanya mencapai 100% di atas nilai KKM. Dari hasil tersebut terjadi peningkatan, nilai rata-rata yang awlanya 66,35 menjadi 78,9.

Dari hasil observasi peneliti dan mahasiswa didapat hasil bahwa seluruh aspek nampak dalam pembelajaran dengan hasil yang baik, hal ini mengindikasikan terjadinya peningkatan keterlibatan

Dosen dan mahasiswa dalam pembelajara *Student Center Learning* dengan menggunakan *Role Play and Simulation*.

keberanian dalam mengungkapkan pendapat,  
(10) Merangsang munculnya kreativitas.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pengolahan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut

1. Pada umumnya mahasiswa PJKR angkatan 2010 tahun ajaran 2013-2014 pada semester 6 kelas J yang berjumlah 31 orang mengalami kendala mengenali dan memahami berbagai macam jenis kelainan. Ditambah lagi tempat bersekolah mereka para penyandang cacat yaitu SLB yang berada di Kota Tasikmalaya masih jarang hanya ada 6 sekolah, sedangkan mahasiswa angkatan 2010 sangat banyak sekitar 400 mahasiswa. Maka dari itu, tim pengajar melakukan penelitian dengan menggunakan pembelajaran *Student Center Learning* dengan model *role play and simulation* (melakukan simulasi dan bermain peran), dan hasilnya sangat baik.
2. Setelah menerapkan pembelajaran *Student Center Learning* dengan model *role play and simulation* (melakukan simulasi dan bermain peran) diperoleh data dari hasil evaluasi. Dapat disimpulkan bahwa awalnya dinyatakan belum mencapai KKM karena 12 mahasiswa hanya mencapai nilai di bawah 70. Sedangkan data hasil setelah menggunakan pembelajaran *student center learning* dengan menggunakan model *role play and simulation* menunjukkan adanya peningkatan pada hasil post test, dengan hasil 31 mahasiswa semuanya mencapai 100% di atas nilai KKM.
3. Setelah menerapkan pembelajaran *Student Center Learning* dengan model *role play and simulation* (melakukan simulasi dan bermain peran) peningkatan pemahaman dan hasil belajar Penjas adaptif membaik. Selain itu diperoleh penemuan-penemuan dari hasil wawancara kepada mahasiswa yang menunjukkan sikap yang positif terhadap pembelajaran *student center learning* dengan cara *role play and simulation*. Berikut ini adalah rangkuman pendapat dari mahasiswa terhadap pembelajaran *Student Center Learning* dengan model *role plya and simulation*, diantaranya mahasiswa mengatakan (1) pembelajarannya sangat suka, (2) yang disukaia pada saat berperan jadi guru yang menghadapi anak ABK, (3) pembelajaan ini bisa melatih pemahaman kita, (4) menginginkan pembelajaran *Student Center Learning* dengan *Role Plya and Simulation* diajarkan pada mata kuliah laian, (5) sangat memberikan dorongan dan motivasi pada saat belajar, (6) memberikan pengalaman yang baru saat belajar, (7) mendapatkan pemahaman yang cepat, (8) dapat berdiskusi dengan teman dalam memecahkan masalah, (9) memberikan

## REFERENSI

- Ahmadamrizal. [www.slideshare.net/2010/12/04/sistem-pendidikan-nasional-menurut-uu-no-20-2003/](http://www.slideshare.net/2010/12/04/sistem-pendidikan-nasional-menurut-uu-no-20-2003/). Diakses 19/05/2014, 10.30.
- Assrori, M. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Arifuddin (2009) Penerapan Metode Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara. Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri No.1 Banjar Tegal Singaraja
- Eko [www.ras-eko.com/2011/1986/role-play-and-simulation-menurut/](http://www.ras-eko.com/2011/1986/role-play-and-simulation-menurut/). Diakses 4/02/2014, 20.45.
- Fairuz. [www.fairuzelsaid.wordpress.com/2011/12/04/pembelajaran-SCL-menurut/Rogers/](http://www.fairuzelsaid.wordpress.com/2011/12/04/pembelajaran-SCL-menurut/Rogers/). Diakses 4/02/2014, 20.45.
- Hendrayana, Yudi (2007), Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Malik Nasir (2006) Pengaruh Strategi Pembelajaran Interaktif Model Simulasi Mata Kuliah Rangkaian Listrik Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Stugi Pendidikan Teknik Elektro. Universitas Negeri Makasar
- Monika (2012) Model Pembelajaran Student Center Learning. Di Sekolah Dasar Muhammadiyah (Plus) Kelurahan Mangunsari Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga.
- Muslich, M. (2007). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara
- Novianti (2010) Penarapan Metode Bermain Peran Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar PKn Materi Pokok Pelaksanaan Pemilu dan Pilkada. Pada Siswa Kelas VI SDN Sedarum I Kecamatan Nguling Kabupaten Pasuruan.
- Suherman, Adang (2009), *Revitalisasi Pengajaran dalam Pendidikan Jasmani*, Bandung: CV. Bintang Warli Artika.
- Tim Pengembang Kurikulum (2010), *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani Adaptif*, Bandung: Dinas Pedidikan Provinsi Jawa Barat Bidang Pengembangan Luar Biasa.
- Wiriaatmaja, R. (2012). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rodsa