

PEMBELAJARAN KOOPERATIF ACE (*ACTIVITIES, CLASS DISCUSSION, EXERCISE*) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR

I Putu Darmayasa

Universitas Pendidikan Ganesha, Jln. Udayana Singaraja,
darmayasa_i putu@yahoo.com

Abstract: Cooperative Learning ACE (*Activities, Class Discussion, Exercise*) to Improve Student Activity and Learning Achievement. This study aimed at improving activity and learning achievement in recreation education of the second semester of class B students in the Department of Physical Education, Health and Recreation in the academic year 2009/2010. The subjects were 53 students who consisted of 46 males and 7 females. The study was designed for 3 cycles, each of which consisted of planning, implementation, observation/evaluation and reflection. Data of activities and learning achievement were analyzed descriptively. The students were regarded as active in cycle I, II, and III being seen from the percentage in the category of both active and very active 94.3%; 98.1%; 100% respectively. Moreover, the percentage of minimum learning achievement categorized B, which were obtained by the students in every cycle were 94.4%; 98.1%; 100%. Hence, it can be summarized that the implementation of ACE type cooperative learning model could improve the second semester students' activity and learning achievement of Class IIB in recreation education in the Department of Physical Education, Health and Recreation.

Abstrak: Pembelajaran Kooperatif ACE (*Activities, Class Discussion, Exercise*) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa pada perkuliahan Pendidikan Rekreasi. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester IIB Jurusan Penjaskesrek tahun 2009/2010 yang berjumlah 53 orang (46 laki-laki dan 7 perempuan). Penelitian dirancang tiga siklus yang masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi dan refleksi. Data aktivitas dan hasil belajar dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Aktivitas belajar mahasiswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III termasuk aktif, dengan persentase mahasiswa yang termasuk kategori aktif sampai dengan sangat aktif adalah masing-masing 94,3%; 98,1%; dan 100%. Persentase mahasiswa yang memperoleh nilai hasil belajar minimal B pada siklus I, siklus II, dan siklus III adalah masing-masing 94,4%; 98,1%; 100%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif ACE dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pendidikan rekreasi pada mahasiswa semester IIB jurusan penjaskesrek tahun 2009/2010.

Kata-kata Kunci: model kooperatif ACE, hasil belajar, pendidikan rekreasi

Salah satu tuntutan kurikulum Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi adalah agar mahasiswa menguasai berbagai konsep dan prinsip-prinsip mata kuliah teori dan praktek pendidikan rekreasi, sehingga mahasiswa dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai guru penjaskes. Pendidikan

rekreasi merupakan proses pendidikan karena tujuannya bersifat mendidik. Dalam pelaksanaannya, pendidikan rekreasi digunakan sebagai wahana atau pengalaman belajar. Melalui pengalaman belajar mahasiswa akan tumbuh dan berkembang guna mencapai tujuan pendidikan. Dengan kata lain, pendidikan rekreasi adalah proses ajar melalui kegiatan rekreasi dan

sekaligus sebagai proses ajar untuk menguasai aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Murni & Yudha, 2000). Penguasaan terhadap berbagai konsep, prinsip-prinsip, teori, dan praktek pendidikan rekreasi hanya dapat dilakukan melalui proses belajar.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003). Belajar juga merupakan proses yang melibatkan manusia secara perorangan sebagai satu kesatuan organisme sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Dimiyati & Mudjiono, 2006). Perubahan terjadi akibat adanya interaksi antara pendidik dengan yang dididik, yaitu pendidik akan memberikan pengalamannya dengan proses penginformasian melalui belajar. Pada hakikatnya belajar adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas belajar. Perlu diketahui bahwa kondisi awal pembelajar juga mempengaruhi aktivitas belajar dan aktivitas belajar akan mempengaruhi hasil belajarnya (Djamarah & Zain, 2002).

Hasil belajar merupakan informasi kepada lembaga atau mahasiswa mengenai bagaimana dan sampai dimana penguasaan dan kemampuan yang telah dicapai oleh mahasiswa terhadap materi serta keterampilan mengenai materi yang diberikan (Purwanto, 1997). Hasil belajar menurut Rusyan (1993) adalah usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku yang terjadi setelah seseorang melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar yang baik akan dicapai apabila ada kesiapan belajar (Rusyan dalam Ardana, 2008).

Ciri-ciri hasil belajar disampaikan oleh Hassibuan dan Moedjiono (1995: 65) adalah sebagai berikut: (1) adanya peningkatan kemampuan intelektual, (2) adanya kemampuan untuk mengingat dan mengungkapkan informasi yang diterima, (3) adanya kemampuan dalam memecahkan masalah, dan (4) adanya kemampuan penilaian dan bersikap.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: (1) faktor *internal*, yakni faktor yang berasal dari dalam diri mahasiswa itu sendiri, seperti keadaan jasmani dan rohani; (2) faktor *eksternal*, yakni faktor yang berasal dari luar diri mahasiswa itu sendiri, seperti kondisi lingkungan atau tempat tinggal manusia; dan (3) faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar mahasiswa yang meliputi strategi dan

metoda yang digunakan mahasiswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran serta materi-materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal dalam pembelajaran mata kuliah teori dan praktek pendidikan rekreasi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *think-pair-share* (TPS) terdapat kelemahan-kelemahan yang berdampak pada aktivitas dan hasil belajar mahasiswa belum mencapai target minimal nilai B. Belum tercapainya target tersebut disebabkan oleh kurangnya aktivitas mahasiswa dalam berdiskusi, dan kurangnya partisipasi dalam menyimpulkan materi pembelajaran (Darmayasa, 2008). Dierich (dalam Hamalik, 2004: 172) mengklasifikasikan jenis-jenis aktivitas belajar menjadi: (1) kegiatan visual, (2) kegiatan lisan, (3) kegiatan mendengarkan, (4) kegiatan menulis, (5) kegiatan metrik, (6) kegiatan mental, dan (7) kegiatan emosional

Kurangnya hasil belajar mahasiswa disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang teori dan praktek pendidikan rekreasi yang meliputi permainan rekreasi untuk anak-anak, permainan rekreasi untuk remaja, dan permainan rekreasi untuk orang dewasa. Upaya-upaya yang telah dilakukan adalah (1) memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendiskusikan materi yang diberikan, (2) memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya, dan (3) memberikan kesempatan untuk mempelajari materi. Namun, upaya-upaya tersebut hasilnya belum sesuai dengan harapan.

Peningkatan mutu pembelajaran memerlukan perubahan dalam kegiatan proses pembelajaran. Perubahan proses pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada dosen digeser menjadi berpusat pada mahasiswa. Di samping itu, tujuan pembelajaran juga perlu diubah dari sekadar memahami konsep dan prinsip menjadi kemampuan mahasiswa untuk berbuat sesuatu dengan menggunakan konsep dan prinsip yang telah dipahami (Wirtha & Rapi, 2008). Di dalam proses pembelajaran, dosen harus memiliki strategi, agar mahasiswa dapat belajar secara efektif dan efisien serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya disebut model pembelajaran (Roestiyah, 1991).

Ada beberapa pengertian tentang model pembelajaran yang dikemukakan. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam

mengorganisasikan pengalaman belajar (Santayasa & Sukadi, 2007). Trianto (2007) mengemukakan model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas pembelajaran.

Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau menyajikan materi pelajaran di kelas dan di lapangan. Salah satunya adalah model pembelajaran kelompok. Cilstrap dan Martin (dalam Roestiyah, 1991) memberikan pengertian belajar kelompok sebagai kegiatan sekelompok mahasiswa yang biasanya berjumlah kecil, yang diorganisir untuk kepentingan belajar. Keberhasilan belajar kelompok ini menuntut kegiatan yang kooperatif dari beberapa individu tersebut. Model pembelajaran kelompok adalah suatu pola mengajar dimana mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok, yaitu setiap kelompok terdiri dari 5 atau 7 orang. Mereka belajar bersama dalam memecahkan masalah atau melaksanakan tugas tertentu dan berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Dipilihnya model pembelajaran kelompok dalam pembelajaran pendidikan rekreasi, karena model pembelajaran kelompok memiliki keuntungan-keuntungan seperti: (1) dapat memberikan kesempatan kepada para mahasiswa untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai suatu masalah atau kasus yang diberikan, (2) dapat memberikan kesempatan kepada para mahasiswa untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas suatu masalah, (3) dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan berdiskusi, (4) dapat memfasilitasi dosen untuk lebih memperhatikan mahasiswa sebagai individu serta kebutuhannya belajar, (5) para mahasiswa lebih aktif tergabung dalam pelajaran mereka dan mereka lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi, dan (6) dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan rasa menghargai dan menghormati pribadi temannya, menghargai pendapat orang lain, hal mana mereka telah saling membantu

kelompok dalam usahanya mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan paparan di atas, solusi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe ACE (*Activities, Class discussion, Exercise*). Model pembelajaran kooperatif tipe ACE merupakan model yang produktif karena mahasiswa terlibat aktif secara fisik dan mental yang merupakan kunci belajar efektif. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe ACE secara berulang-ulang, mahasiswa lebih memahami konsep-konsep yang dibahas, dapat menumbuhkembangkan aktivitas belajar mahasiswa untuk mengungkapkan pendapat, mengajukan pertanyaan, dan menyimpulkan sehingga akhirnya terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajarnya (Asiale. dkk., 2000).

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar teori dan praktek pendidikan rekreasi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe ACE pada mahasiswa semester IIB Jurusan Penjaskesrek, FOK Undiksha tahun akademik 2009/2010.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dosen sebagai peneliti dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe ACE yang pelaksanaannya dirancang dalam tiga siklus. Rancangan untuk tiap siklus terdiri atas empat tahapan yakni: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi (Kanca, 2006). Subyek penelitian adalah mahasiswa semester IIB Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi FOK Undiksha Singaraja Tahun Akademik 2009/2010 yang berjumlah 53 orang yang terdiri dari 7 orang putri dan 46 orang putra.

Langkah-langkah kegiatan belajar yang dilakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe ACE adalah sebagai berikut. Pada tahap aktivitas, mahasiswa dikenalkan pada situasi atau informasi, konsep-konsep yang baru tentang materi yang dipelajari. Aktivitas selanjutnya adalah mahasiswa diberikan tugas untuk membentuk konstruksi mental yang diharapkan agar mahasiswa mendapatkan pengalaman untuk menemukan sesuatu tentang materi yang dipelajari dalam kelompok secara kooperatif. Adapun materi-materi yang dikenalkan pada langkah aktivitas ini adalah materi

tentang permainan-permainan rekreasi untuk anak-anak, permainan-permainan rekreasi untuk remaja, dan permainan-permainan rekreasi untuk orang dewasa.

Pada tahap *class discussion*, mahasiswa melakukan diskusi kelompok untuk mengemukakan temuan konsep-konsep baru tentang materi yang dipelajari. Pada langkah ini mahasiswa diberikan kesempatan untuk bertukar informasi sehingga tercapai pemahaman yang sama terhadap suatu konsep yang dipelajari. Dosen berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam mengarahkan diskusi. Mahasiswa diharapkan dapat mengemukakan pendapat atau bertanya berdasarkan konsep-konsep yang sudah dipahami sebelumnya. Dalam penelitian ini materi yang dibahas adalah materi permainan-permainan rekreasi untuk anak-anak, permainan-permainan rekreasi untuk remaja, dan permainan-permainan rekreasi untuk orang dewasa.

Pada tahap *exercise*, mahasiswa memantapkan konsep yang telah diperoleh sebelumnya dengan melakukan *exercise* atau tugas gerak. *Exercise* atau tugas gerak yang dipelajari meliputi permainan-permainan rekreasi untuk anak-anak, permainan-permainan rekreasi untuk remaja, dan permainan-permainan rekreasi untuk orang dewasa.

Data aktivitas belajar pendidikan rekreasi dikumpulkan dengan menggunakan lembar

observasi aktivitas belajar yang meliputi: kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan metrik, kegiatan mental, dan kegiatan emosional. Data hasil belajar meliputi aspek kognitif dan psikomotor yang dikumpulkan melalui tes hasil belajar teori dan praktek pendidikan rekreasi yang mencakup permainan rekreasi untuk anak, permainan rekreasi untuk remaja, dan permainan rekreasi untuk orang dewasa. Evaluasi yang dilakukan mulai dari hasil tes teori pendidikan rekreasi, evaluasi terhadap perencanaan praktek dalam bentuk proposal, evaluasi terhadap presentasi permainan/praktek permainan di lapangan, dan evaluasi laporan praktek di lapangan.

Teknik analisis data aktivitas dan hasil belajar teori dan praktek pendidikan rekreasi menggunakan analisis statistik deskriptif dengan melihat persentase aktivitas belajar mahasiswa (Sudjana, 2004). Data hasil belajar mahasiswa dianalisis menggunakan penilaian acuan patokan (Undiksha, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data aktivitas belajar pendidikan rekreasi pada siklus I, II dan III adalah seperti disajikan pada Tabel 01.

Tabel 01. Data Aktivitas Belajar Pendidikan Rekreasi pada Siklus I, II dan III.

No	Kriteria	Jumlah Mahasiswa Setiap Siklus			Persentase Setiap Siklus			Kategori
		I	II	III	I	II	III	
1	$\bar{X} \geq 9$	22	22	27	41,5%	41,5%	50,9%	Sangat Aktif
2	$7 \leq \bar{X} < 9$	28	30	26	52,8%	56,6%	49,1%	Aktif
3	$5 \leq \bar{X} < 7$	3	1	-	5,7%	1,9%	-	Cukup Aktif
4	$3 \leq \bar{X} < 5$	-	-	-	-	-	-	Kurang Aktif
5	$\bar{X} < 3$	-	-	-	-	-	-	Sangat Kurang Aktif
	Jumlah	53	53	53	100%	100%	100%	

Berdasarkan hasil analisis data aktivitas belajar pada Tabel 01 dapat dilihat bahwa persentase mahasiswa yang aktivitasnya termasuk tinggi dalam mengikuti pembelajaran pendidikan rekreasi pada siklus I adalah 94,3%, namun secara individu masih ada 3 orang (5,7%)

yang termasuk cukup aktif. Pada siklus II, persentase mahasiswa yang termasuk kategori aktif sampai dengan sangat aktif adalah 98,1%, namun secara individu masih ada 1 orang (1,9%) dengan kategori cukup aktif. Pada siklus III, persentase mahasiswa yang termasuk kategori

aktif sampai dengan sangat aktif telah mencapai 100%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat disampaikan bahwa terjadi peningkatan persentase aktivitas belajar pendidikan rekreasi

dari siklus I ke siklus II dan dari siklus II ke siklus III masing-masing sebesar 3,8% dan 1,9%.

Data hasil belajar pendidikan rekreasi pada siklus I, II dan III dicantumkan pada Tabel 02.

Tabel 02. Data Hasil Belajar Pendidikan Rekreasi pada Siklus I, II dan III.

No	Rentang Skor	Jumlah Mahasiswa Tiap Siklus			Persentase (%) Tiap Siklus			Kategori (Nilai)	Keterangan
		I	II	III	I	II	III		
1	85% - 100%	32	47	52	60,4%	88,7%	98,1%	A	Lulus
2	75% - 84%	18	5	1	34,0%	9,4%	1,9%	B	Lulus
3	65% - 74%	1	1	-	1,9%	1,9%	-	C	Tidak Lulus
4	55%- 64%	1	-	-	1,9%	-	-	D	Tidak Lulus
5	0% - 54%	1	-	-	1,9%	-	-	E	Tidak Lulus
Jumlah		53	53	53	100	100	100		

Berdasarkan data hasil belajar pendidikan rekreasi di atas dapat dilihat bahwa persentase mahasiswa yang memperoleh nilai hasil belajar minimal B pada siklus I, II, dan III adalah berturut-turut 94,4%, 98,1%, dan 100%. Namun, secara individu masih ada 1 orang (1,9%) yang memperoleh nilai C, 1 orang (1,9%) yang memperoleh nilai D, dan 1 orang (1,9%) yang memperoleh nilai E pada siklus I. Pada siklus II terjadi penurunan jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah B, dan pada siklus III, seluruh mahasiswa sudah bisa mencapai nilai hasil belajar minimal B. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat disampaikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 3,7% dari siklus I ke siklus II dan 1,9% dari siklus II ke siklus III.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data aktivitas belajar pada siklus I dapat disampaikan bahwa aktivitas belajar secara klasikal telah mencapai 94,3% dengan kategori aktif sampai dengan sangat aktif, namun secara individu masih ada 3 orang (5,7%) dengan kategori cukup aktif. Kendala atau hambatan yang dihadapi pada siklus I adalah: (1) kurangnya mahasiswa dalam mengemukakan pendapat dan memberikan saran dalam diskusi, (2) kurangnya tingkat motorik, dan (3) kurangnya pengendalian emosi mahasiswa dalam pembelajaran teori dan praktek

pendidikan rekreasi untuk anak-anak. Berdasarkan kendala atau hambatan yang dihadapi pada siklus I, dan untuk memperbaiki aktivitas belajar mahasiswa sesuai dengan tuntutan kurikulum, maka peneliti memberikan tindakan-tindakan perbaikan pada siklus II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe ACE sebagai berikut, yaitu (1) memberikan penekanan kepada mahasiswa agar lebih memahami masalah yang dihadapi dalam pembelajaran teori dan praktek pendidikan rekreasi untuk anak-anak dan (2) mensosialisasikan kembali penerapan model pembelajaran kooperatif tipe ACE pada mahasiswa.

Hasil analisis data aktivitas belajar pendidikan rekreasi pada siklus II menunjukkan bahwa persentase mahasiswa yang aktivitas belajarnya termasuk kategori aktif sampai dengan sangat sangat aktif mencapai 98,1%, namun secara individu masih ada 1 orang (1,9%) dengan kategori cukup aktif. Kendala-kendala atau hambatan yang dihadapi pada pembelajaran siklus II adalah (1) mahasiswa kurang aktif mendengarkan dan bertanya pada materi pendidikan rekreasi untuk remaja sehingga pada saat ditanya mahasiswa tidak dapat menjawab pertanyaan dosen dan (b) mahasiswa kurang aktif dalam memperhatikan contoh gerakan yang benar sehingga pada saat melakukan gerakan mahasiswa selalu salah. Berdasarkan kendala atau hambatan yang dihadapi pada siklus II, maka dilakukan perbaikan tindakan sebagai berikut, yaitu (1) memberikan penekanan terha-

dap mahasiswa tentang manfaat materi yang dipelajari sehingga mahasiswa lebih aktif mendengarkan penjelasan dosen dan aktif bertanya apabila ada materi yang kurang dipahami dan (2) memberikan saran kepada mahasiswa untuk lebih memperhatikan contoh gerakan dengan baik sehingga mereka dapat melakukan gerakan yang benar pada waktu tes gerak.

Pada siklus III, persentase mahasiswa yang aktivitas belajarnya termasuk kategori aktif sampai dengan sangat aktif telah mencapai 100%. Hal ini berarti, mahasiswa telah mampu mengatasi semua kendala dan hambatan yang dialami pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat disampaikan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar pendidikan rekreasi dari siklus I ke siklus II dan dari siklus II ke siklus III dengan kategori aktivitas belajar mahasiswa yang tinggi. Adanya peningkatan aktivitas ini menunjukkan bahwa skenario pembelajaran kooperatif ACE berlangsung dengan baik. Model pembelajaran kooperatif tipe ACE merupakan salah satu dari tipe-tipe *cooperative learning*. Temuan ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Scolastika (2008) yang menyatakan bahwa apabila prosedur *cooperative learning* ini terlaksana dengan benar, maka memungkinkan untuk dapat mengaktifkan mahasiswa sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

Persentase mahasiswa yang memperoleh nilai hasil belajar pendidikan rekreasi minimal B pada siklus I mencapai 94,4%, namun secara individu masih ada tiga orang yang belum mencapai nilai minimal di atas. Kendala atau hambatan yang dihadapi oleh mahasiswa pada pembelajaran siklus I adalah (1) kurangnya tanggung jawab mahasiswa di dalam kelompok pada saat pembelajaran berlangsung dan (2) kurangnya kemampuan mahasiswa dalam melaksanakan tes teori dan praktek pendidikan rekreasi untuk anak-anak. Untuk mengatasi kendala atau hambatan yang dihadapi pada siklus I maka dilakukan tindakan perbaikan dengan memberikan penekanan pada mahasiswa agar lebih memahami masalah yang dihadapi saat melaksanakan tes teori dan praktek pendidikan rekreasi untuk anak-anak.

Pada siklus II, persentase mahasiswa yang memperoleh nilai hasil belajar pendidikan rekreasi minimal B mencapai 98,1%, namun secara individu masih ada 1 orang memperoleh nilai C. Kendala atau hambatan yang dihadapi

pada pembelajaran siklus II adalah (1) kurangnya perhatian mahasiswa pada saat mahasiswa lain melakukan gerakan berdasarkan konsep dan ketentuan dalam proses pembelajaran pendidikan rekreasi untuk remaja dan (2) kurangnya kesungguhan belajar dari mahasiswa dalam proses pembelajaran pendidikan rekreasi untuk remaja. Berdasarkan kendala atau hambatan yang dihadapi pada siklus II, untuk memperbaiki hasil belajar mahasiswa sesuai dengan tuntutan kurikulum, perbaikan tindakan dilakukan sebagai berikut. Pertama, peneliti memberikan penekanan kepada mahasiswa agar lebih memahami masalah dalam proses pembelajaran pendidikan rekreasi untuk remaja. Kedua, memberikan saran kepada mahasiswa agar mereka lebih bersungguh-sungguh dalam melakukan gerakan sehingga gerakan dapat dilakukan dengan baik.

Data hasil belajar pendidikan rekreasi pada siklus III menunjukkan bahwa persentase mahasiswa yang memperoleh nilai hasil belajar minimal B telah mencapai 100%. Ini berarti bahwa hasil belajar pendidikan rekreasi telah mencapai target minimal nilai B. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat disampaikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II dan dari siklus II ke siklus III. Peningkatan ini menegaskan bahwa model ACE merupakan model yang kreatif dan inovatif karena mahasiswa terlibat aktif secara fisik maupun mental yang merupakan kunci belajar efektif dan efisien. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe ACE secara berulang-ulang mahasiswa lebih memahami konsep-konsep yang dibahas baik teori maupun praktek, dapat menumbuhkan aktivitas dan motivasi mahasiswa untuk mengungkapkan pendapat, mengajukan pertanyaan, dan menyimpulkan materi yang dipelajari sehingga akhirnya terjadi peningkatan terhadap aktivitas dan hasil belajarnya (Asiala, 2000).

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe ACE adalah model pembelajaran yang lebih menekankan pada kegiatan belajar kelompok, dimana mahasiswa secara aktif melakukan diskusi, kerja sama, saling membantu, dan semua kelompok mempunyai peran dan tanggung jawab yang sama. Sedangkan peran dosen hanya sebagai fasilitator dan nara sumber dalam membantu mahasiswa ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi perkuliahan sesuai dengan kebutuhannya (Prayekti, 2002).

Model pembelajaran kooperatif tipe ACE memberikan penekanan pada penggunaan

struktur tertentu yang dirancang untuk memperbaharui pola interaksi mahasiswa. Struktur ini dimaksud sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional, seperti resitasi, yaitu dosen mengajukan pertanyaan kepada seluruh mahasiswa di kelas atau di lapangan, dan mahasiswa memberikan jawaban setelah mengangkat tangan dan ditunjuk. Struktur ini menghendaki mahasiswa bekerja saling membantu dalam kelompok kecil dan lebih dirincikan oleh penghargaan kooperatif (Nurhadi, dkk., 2004; Trianto, 2007).

SIMPULAN

Aktivitas belajar pendidikan rekreasi meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe ACE pada mahasiswa semester IIB Jurusan Penjaskesrek tahun 2010. Aktivitas belajar mahasiswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III termasuk tinggi, dengan persentase mahasiswa yang termasuk kategori aktif sampai dengan sangat aktif adalah masing-masing 94,3%; 98,1%; dan 100%. Hasil belajar pendidikan rekreasi meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe ACE pada mahasiswa semester IIB Jurusan Penjas-kesrek tahun 2010. Persentase mahasiswa yang memperoleh nilai hasil belajar minimal B pada siklus I, siklus II, dan siklus III adalah masing-masing 94,4%; 98,1%; 100%. Penerapan model pembelajaran kooperatif ACE efektif diterapkan pada pembelajaran yang menekankan aspek teori dan praktek, seperti mata kuliah teori dan praktek pendidikan rekreasi. Model pembelajaran ini juga potensial untuk dimodifikasi dan diterapkan pada perkuliahan lain di Jurusan Penjaskesrek yang menuntut teori sekaligus praktek.

DAFTAR RUJUKAN

Ardana, 2008. Peningkatan Kualitas Belajar Siswa Melalui Pengembangan Pembelajaran Matematika Berorientasi Gaya Kognitif Berwawasan Konstruktivis, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 2(1): 1-14.

Asiala, M. 2000. *A Framework for Research and Curriculum Development in Undergraduate Mathematics Education: Research II*, Ohio: CBMS Issues in Mathematics Education.

Dimiyati, & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, & Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta

Darmayasa, 2008. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teori dan Praktek Pendidikan Rekreasi*. Laporan Hasil Penelitian DIPA Undiksha.

Hassibuan, J. J., & Moedjiono. 1995. *Profesi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Ali.

Kanca. 2006. *Metodologi Penelitian Keolahragaan*, Singaraja: Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Olahraga dan Kesehatan Undiksha.

Murni, M. & Yudha, M.S. 2000. *Pendidikan Rekreasi*. Jakarta: Depdikbud.

Sudjana, N. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rodakarya.

Nurhadi, B. Y., & Senduk, A.G., 2003. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Prayekti, 2002, Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Universitas Terbuka*, 4(2): 10-19.

Purwanto. M.N.1997. *Psikologi Pendidikan*, Bandung : Rosdakarya.

Roestiyah N.K. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta.

Santyasa, I W., & Sukadi. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Singaraja: PLPG Undiksha.

Scolastika, M. 2008. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*, (Online), <http://www.Mariani-Scolastika.Bologsport.com>. Diakses tanggal 28 Oktober 2010).

Slamento. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rusyan, T, R. 1993. *Proses Belajar Mengajar Yang Efektif*, Jakarta : PT. Bina Budaya.

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Undiksha, 2009, *Pedoman Studi*, Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Wirtha, & Rapi, 2008. Pengaruh Model Pembelajaran Dan Penalaran Formal Terhadap Penguasaan Konsep Fisika dan

Sikap Ilmiah Siswa SMA Negeri 4
Singaraja. *Jurnal Penelitian dan*

Pengembangan Pendidikan, 2(1): 15-29.