



Validitas Perangkat Pembelajaran Penanganan dan Perawatan Cidera (PPC) “*Lo, i ncara ro mpoka*” menggunakan *Hellison’s Model* untuk mengembangkan Kreativitas Mahasiswa

Amal Fauqi

Program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Yapis Dompu

E-mail: amalfauqi@gmail.com

| Article Info | Abstract |
|---|---|
| Article History Received: 2021-07-12 Revised: 2021-08-15 Published: 2021-10-16 Keywords: <i>Potion;</i> <i>Traditional;</i> <i>Hellison's;</i> <i>Creativity.</i> | This research is a development research using the 4-D model. This study attempts to test the level of validity of the Injury Handling and Treatment Learning Tool (PPC) “ <i>lo, i ncara ro mpoka</i> ” using <i>Hellison’s Model</i> to develop student creativity. are some efforts to teach students to be able to take an attitude and train creative thinking skills for students of the Physical Education Study Program STKIP Yapis Dompu in taking the role of dealing with injuries while preserving the cultural treasures of the NTB dompu community. The components of the learning tools developed are in the very valid category with a score of 3.6. Details of the 4 components of the equipment assessed include: RPS with a score of 3.8/very valid, MFI with a score of 3.3/valid, Textbooks with a score of 3.5/valid, KBK test with a score of 3.7/very valid. Thus, all components of learning devices that have been developed are worthy of being tested. |
| Artikel Info | Abstrak |
| Sejarah Artikel Diterima: 2021-07-12 Direvisi: 2021-08-15 Dipublikasi: 2021-10-16 Kata kunci: <i>Ramuan;</i> <i>Tradisional;</i> <i>Hellison's;</i> <i>Kreativitas.</i> | Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4-D, Penelitian Ini berupaya menguji tingkat Validitas Perangkat Pembelajaran Penanganan dan Perawatan Cidera (PPC) “ <i>lo, i ncara ro mpoka</i> ” menggunakan <i>Hellison’s Model</i> untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa. merupakan beberapa upaya untuk mengajarkan Mahasiswa untuk dapat mengambil sikap serta melatih kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Penjaskesrek STKIP Yapis Dompu dalam mengambil peran menangani cedera sekaligus melestarikan khasanah budaya daerah masyarakat dompu NTB, Adapun Simpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah nilai kumulatif dua validator terhadap seluruh komponen perangkat pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dengan skor 3,6. Rincian 4 komponen perangkat yang dinilai antara lain: RPS dengan skor 3,8/ sangat valid, LKM dengan skor 3,3/valid, Buku ajar dengan skor 3,5/valid, Tes KBK dengan skor 3,7/sangat valid. Dengan demikian seluruh komponen perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan layak untuk diujicobakan. |

I. PENDAHULUAN

Perangkat pembelajaran di pendidikan tinggi harus menggunakan pendekatan-pendekatan pembelajaran inovatif dalam mentransformasikan ilmu pengetahuan, baik yang menyangkut teori maupun praktek. Tujuannya adalah agar pembelajaran bermakna, agar prinsip pembelajaran kontekstual dan berpusat pada mahasiswa dapat terjadi. Ini berarti proses pembelajaran di pendidikan tinggi juga harus mengakomodasi adanya mahasiswa dalam kelompok heterogen. dalam hal ini perlu mendapat perlakuan sedemikian rupa sehingga potensi masing-masing pribadi tersebut dapat berkembang secara optimal. Secara akademik dan empirik, tidak ada satupun model proses pembelajaran yang sesuai untuk setiap mata kuliah dengan bidang keilmuan dengan mahasiswa yang beragam. Untuk itu dosen harus mampu memilih, mengembangkan, dan

menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata kuliah, karakteristik mahasiswa, serta kondisi dan situasi lingkungan. Hal ini menunjukkan posisi penting proses pembelajaran dalam menghasilkan lulusan yang bermutu. Pada lingkup yang lebih kecil dalam proses pembelajaran (perkuliahan) sebagai konsekuensi logis implementasi suatu kurikulum, maka dalam interaksi proses pembelajaran tersebut harus disiapkan perangkat pembelajaran secara baik. Penyiapan perangkat pembelajaran yang baik merupakan langkah strategis dalam pengelolaan proses pembelajaran untuk mencapai capaian pembelajaran yang maksimal.

Perangkat pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Penanganan dan Perawatan Cedera (PPC) prodi Penjaskesrek STKIP Yapis Dompu kurang inovatif atau masih bersifat statis misalnya mahasiswa diberikan pengetahuan,

apabila seorang atlet mengalami cedera, solusinya langsung dibawa ke rumah sakit ataupun dokter spesialis cedera. Selama ini mahasiswa tidak diajarkan pengetahuan tentang adanya alternatif solusi lain dalam menghadapi permasalahan cedera selain daripada rumah sakit ataupun dokter spesialis cedera. Alternatif solusi lain yang dimaksud ialah dengan memanfaatkan tumbuhan lokal sebagai sumber obat-obatan yang dapat dikembangkan sebagai alternatif pilihan untuk mengobati berbagai jenis penyakit termasuk didalamnya berkaitan dengan cedera fisik, selain itu efek negatif yang ditimbulkan dari penggunaan obat tradisional lebih kecil jika dibandingkan dengan penggunaan obat berbahan kimia (*modern*). Melihat persoalan di atas, seorang dosen perlu kiranya untuk mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran dalam penanganan dan perawatan cedera (PPC) yang kreatif dan inovatif dengan mengintegrasikan budaya daerah untuk menjawab kebutuhan dan pengetahuan mahasiswa, khususnya dalam hal ini mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.

Pengintegrasian budaya daerah didalam perangkat pembelajaran merupakan salah satu bentuk upaya dalam menjaga serta melestarikan budaya daerah. Sejalan dengan hal tersebut, perlindungan budaya daerah telah diatur dalam Revisi Undang-undang (RUU) Nomer 5 Tahun 2017 yang menyatakan bahwa "Kebudayaan telah menjadi akar dari pendidikan kita, oleh karena itu, RUU Pemajuan Kebudayaan perlu menekankan pada perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan agar budaya Indonesia dapat tumbuh tangguh". (Taufik (2020) Salah satu daerah yang masih mempertahankan tradisi budayanya, yakni daerah Bima dan Dompu, dimana daerah Bima dan Dompu merupakan wilayah hot spot *biodiversitas* termasuk kekayaan ragam tumbuhan obat dan sebagai daerah yang masyarakatnya masih mempertahankan tradisi dalam menangani segala bentuk penyakit dengan obat tradisional yang di maksud Peneliti adalah pengobatan perawatan Cedera Keseleo dan patah tulang (*fraktur*) "*Lo'i Ncara ro Mpoka*" dengan memanfaatkan keahlian sumber daya Manusia, yakni tukang pijit (sando).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan "Perangkat Pembelajaran Penanganan dan Perawatan Cidera (PPC) "*Lo'i Ncara ro Mpoka*" Menggunakan Hellison's Model untuk Mengembangkan Kreativitas

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi".

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*developmental research*), dengan mengembangkan perangkat pembelajaran yang meliputi: RPS, LKM, Buku Ajar serta Instrument kemampuan berpikir kreatif mahasiswa yang mengacu pada model 4-D (Four-D) Model, Penelitian ini dilaksanakan di Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, kesehatan dan Rekreasi Semester V dengan jumlah 30 Orang Mahasiswa, tahun pembelajaran 2020/2021, Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya: 1) Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran, yang terdiri atas lembar validasi RPS, lembar validasi Work Sheet, lembar validasi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif, lembar validasi Buku Ajar, 2) Sheet Work yang digunakan untuk memperoleh informasi berkaitan dengan kegiatan belajar mahasiswa selama uji coba, 3) Lembar observasi kemampuan dosen mengelola pembelajaran, Instrumen ini digunakan untuk mengamati beberapa aspek kemampuan dosen, yang berkaitan dengan tahapan model Hollison's, 4) Respon mahasiswa adalah tanggapan mahasiswa setelah diterapkan perangkat pembelajaran menggunakan model Hollison's untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, 5) Tes Hasil Belajar digunakan untuk memperoleh informasi tentang hasil belajar secara klasikal. Bentuk tes adalah uraian dan penilaian bergantung pada kesulitan soal. Agar tes yang disusun berkualitas memadai, maka diperlukan analisis butir. Analisis butir tes meliputi uji validitas, uji reliabilitas, dan uji sensitivitas, sedangkan teknik analisis data validitas perangkat pembelajaran dari para ahli untuk tiap-tiap perangkat pembelajaran dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran-saran dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi perangkat pembelajaran. Data hasil penilaian dari validator dianalisis berdasarkan pada rata-rata skor:

1,00 ≤ Rata-rata ≤ 1,50 Tidak Valid
1,50 < Rata-rata ≤ 2,50 Kurang Valid
2,50 < Rata-rata ≤ 3,50 Valid
3,50 < Rata-rata ≤ 4,00 Sangat Valid

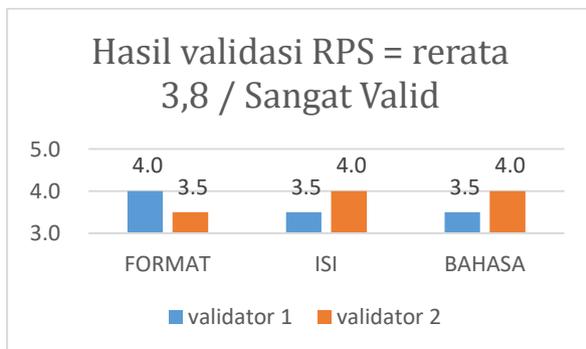
Perangkat pembelajaran dikatakan valid jika untuk setiap perangkat pembelajaran berada pada kategori rata-rata lebih dari ≥2,5. Dengan demikian, hasil analisis data yang tidak

memenuhi salah satu kategori baik atau sangat baik maka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi perangkat pembelajaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan penelitian ini meliputi 2 tahapan yaitu tahap validasi komponen perangkat yang dikembangkan antara lain RPS, LKM, Buku Ajar serta Instrument kemampuan berpikir kreatif dan tahapan hasil implementasi/ujicoba perangkat pada subjek penelitian. Namun pada laporan kemajuan ini hasil pelaksanaan penelitian hanya dibatasi pada hasil validasi oleh dua pakar/ahli terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun uraian hasil validasi sebagai berikut:

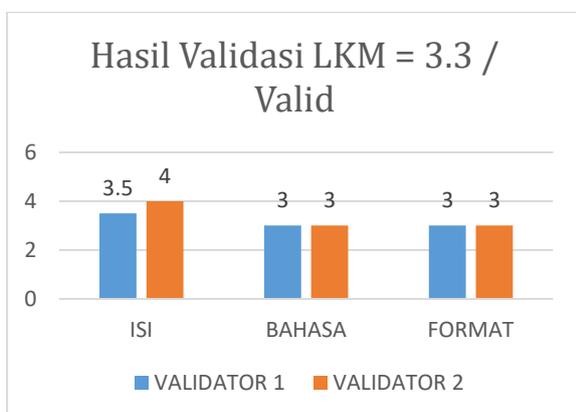
a) Hasil Validasi Rencana Pembelajaran semester (RPS)



Gambar 1. Skor penilaian validasi RPS

Komponen yang divalidasi dibagi dalam 3 bagian antara lain komponen isi, komponen bahasa, dan komponen format. Masing masing komponen terdiri dari beberapa indikator penilaian. Secara garis besar rerata penilaian kedua validator memperoleh rerata 3,8 dengan kategori sangat valid, dengan demikian RPS yang telah dikembangkan layak untuk diujicobakan.

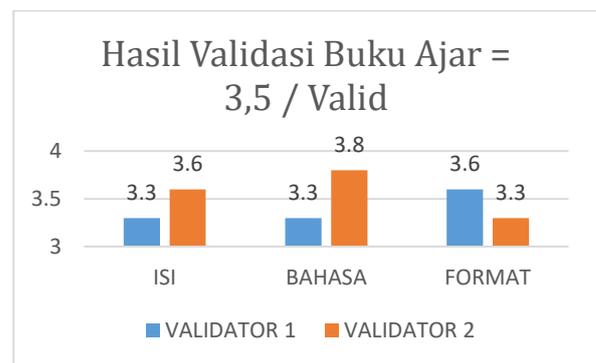
b) Hasil Validasi Lembar Kerja Mahasiswa (LKM)



Gambar 2. Skor penilaian validasi LKM

Gambar diatas Merupakan diagram hasil penilaian ke dua validator terhadap LKM yang telah dikembangkan. Komponen yang divalidasi dibagi dalam 3 bagian antara lain komponen isi, komponen bahasa, dan komponen format, masing masing komponen terdiri dari beberapa indikator penilaian. Secara garis besar rerata penilaian kedua validator memperoleh rerata 3,3 dengan kategori valid. dengan demikian LKM yang telah dikembangkan layak untuk diujicobakan.

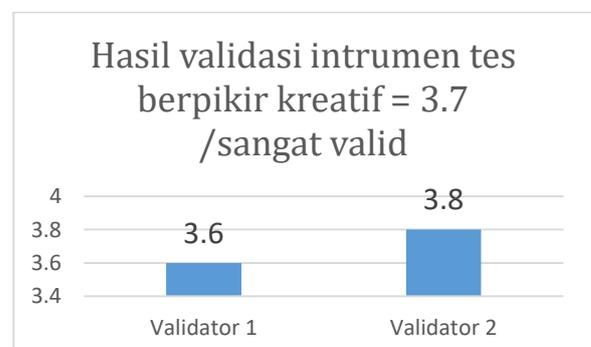
c) Hasil Validasi Buku Ajar



Gambar 3. Skor penilaian validasi Buku Ajar

Gambar diatas Merupakan diagram hasil penilaian ke dua validator terhadap Buku Ajar yang telah dikembangkan. Komponen yang divalidasi dibagi dalam 3 bagian antara lain komponen isi, komponen bahasa, dan komponen format, masing masing komponen terdiri dari beberapa indikator penilaian. Secara garis besar rerata penilaian kedua validator memperoleh rerata 3,5 dengan kategori valid, dengan demikian Buku Ajar yang telah dikembangkan layak untuk diujicobakan.

d) Hasil Validasi Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif



Gambar 4. Skor Penilaian Hasil Validasi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Gambar diatas merupakan hasil penilaian ke dua validator terhadap instrumen tes kemampuan berpikir kreatif yang telah dikembangkan. Jenis intrumen tes berupa tes tulis dalam bentuk soal uraian berjumlah 4 item soal. Komponen yang divalidasi dalam intrumen ini dibagi dalam 2 bagian antara lain komponen isi dan komponen bahasa, yang kemudian masing masing komponen terdiri dari beberapa indikator penilaian. Secara garis besar rerata penilaian kedua validator memperoleh rerata 3,7 dengan kategori sangat valid, dengan demikian instrumen tes kemampuan berpikir kreatif yang telah dikembangkan layak untuk diujicobakan.

IV. SIMPULAN

Simpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah nilai kumulatif dua validator terhadap seluruh komponen perangkat pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dengan skor 3,6. Rincian 4 komponen perangkat yang dinilai antara lain: RPS dengan skor 3,8/ sangat valid, LKM dengan skor 3,3/valid, Buku ajar dengan skor 3,5/valid, Tes KBK dengan skor 3,7/sangat valid. Dengan demikian seluruh komponen perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan layak untuk diujicobakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardian, Aan dan Djatmiko, Riswan. (2007). Pengembangan Model Pembelajaran Brainstorming Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah Praktik Fabrikasi. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Fauzi, I. B., & Priyonoadi, B. (2019). Klasifikasi dan Pemahaman Penanganan.
- Ginanjari, G., & Budiana, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Hellison Untuk Meningkatkan Nilai Tanggung Jawab Siswa Dalam Penggunaan Alat Pembelajaran Penjas. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1, 41. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11937>
- Hisrich, R.D; Peters. M.P & Shepherd, D.A. (2008). *Kewirausahaan Edisi 7*. Terjemahan Chriswan, S & Diana A. Penerbit Salemba Empat, Jakarta.
- Margaretha, Y; Harianti, A; Lisan, H. (2012). Analisis Perbedaan Tingkat Kreativitas Mahasiswa Sebelum dan Sesudah diberi Pengajaran Kewirausahaan. Fakultas Ekonomi Universitas Kristen aranatha, Bandung.
- Suherman, Ayi dkk. (2018). *Internalisasi Nilai Kesalehan Sosial*. Sumedang : UPI Sumedang Press.
- Sumartiningsih, S. (2012). *Cedera Keseleo pada Pergelangan Kaki (Ankle Sprains)*.
- Suryana. (2011). *Kewirausahaan Pedoman Praktis: Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Penerbit Salemba Empat, Jakarta
- Taufik, & Erwin, Husnul Khatimah (2020) Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model CIRC pada Mata Kuliah Apresiasi Sastra "Mantra Mbojo" untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jiip*