

## Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Berbasis Musik Daerah Pada Senam Aerobik

Amal Fauqi

Program study Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
STKIP Yapis Dompu

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted: 8 Agustus 2022

Publish: 8 August 2022

---

#### Keywords:

*Adaptive Physical Education*

*Rawa Mbojo Matoi*

*Project Based Learning*

*Creativity*

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted: 8 Agustus 2022

Publish: 8 August 2022

---

### ABSTRAK

Telah dilakukan Penelitian Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif pada materi senam aerobik Berbasis Budaya Lokal "Rawa Mbojo Matoi" Menggunakan Model *Project Based Learning* (PJBL) untuk Mengembangkan Kreativitas Pada Mahasiswa Program Studi PenjasKesrek STKIP Yapis Dompu. Penelitian ini Berupaya mengajarkan Mahasiswa untuk dapat mempersiapkan diri menjadi Guru PenjasKesrek mengambil sikap serta melatih kemampuan berpikir kreatif dengan pendekatan pembelajaran berbasis kebutuhan Khusus (ABK). Metode Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4-D yang terdiri dari beberapa langkah, yakni : a) *define*, b) *desain*, c) *develop*, dan d) *diseminasi*. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Project Based Learning* (PJBL) dengan tahapan: 1) menentukan pertanyaan mendasar, 2) mendesain perencanaan proyek, 3) menyusun jadwal, 4) monitoring kemajuan proyek, 5) menguji proses dan hasil belajar, 6) evaluasi pengalaman. 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 3,6/valid, Tes KBK dengan skor 3,7/sangat valid. Dengan demikian seluruh komponen perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dan diujicobakan.

---

### Abstract

Research has been carried out on the Development of Adaptive Physical Education Learning Devices on the material of Aerobic Gymnastics Based on Local Culture "Rawa Mbojo Matoi" Using the Project Based Learning (PJBL) Model to Develop Creativity in Students of the Physical Education Study Program STKIP Yapis Dompu. This study seeks to teach students to be able to prepare themselves to become Physical Education Teachers, take an attitude and train creative thinking skills with a special needs-based learning approach (ABK). This research method is development research using a 4-D model consisting of several steps, namely: a) define, b) design, c) develop, and d) dissemination. The learning model used in this research is Project Based Learning (PJBL) with the stages: 1) determining the basic questions, 2) designing project plans, 3) developing schedules, 4) monitoring project progress, 5) testing learning processes and outcomes, 6) experience evaluation. The conclusion obtained from this research is that the cumulative value of the two validators for all components of the learning device developed is 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 3.6/valid, KBK test with a score of 3.7/very valid. Thus, all components of the learning tools that have been developed are feasible to use and try out..

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



---

#### Corresponding Author:

Amal Fauqi

STKIP Yapis Dompu

Email : [amalfauqi@gmail.com](mailto:amalfauqi@gmail.com)

---

## 1. PENDAHULUAN

Pengimplementasian pembelajaran di pendidikan tinggi harus menggunakan pendekatan pembelajaran yang 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. Menurut (Muslich (2009) bahwa kunci

pembelajaran inovatif yaitu: (a) belajar dari kenyataan yang biasa diamati, dipraktikan, dan dialami dalam kehidupan siswa (*real world learning*), (b) belajar melalui pengalaman secara empiris, (c) menghasilkan pengetahuan yang bermakna pada diri siswa (*meaningful*), dan (d) menggunakan berbagai teknik penilaian (tidak hanya tes). Ini berarti proses pembelajaran di pendidikan tinggi perlu mendapat perlakuan sedemikian rupa sehingga potensi masing-masing pribadi tersebut dapat berkembang secara optimal. Untuk itu dosen harus mampu memilih, mengembangkan, dan menerapkan model pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik mata kuliah, karakteristik mahasiswa, dan Kondisi lingkungan. Hal ini menunjukkan posisi pentingnya proses pembelajaran dalam menghasilkan lulusan yang bermutu. Pada lingkup yang lebih kecil dalam proses pembelajaran 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 pembelajaran yang maksimal.

Perangkat pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Pendidikan Jasmani Adaptif pada materi Senam erobik Adaptif pada prodi Penjaskesrek STKIP Yapis Dompu kurang inovatif atau masih bersifat Monoton misalnya, 1) Proses Pemberian materi pembelajaran tanpa diimbangi dengan pengetahuan dan kemampuan yang lain dalam proses pembelajaran, 2) Pada materi senam untuk Anak kebutuhan Khusus (ABK), Mahasiswa masih menggunakan instrumen music Senam seperti disko, pop, dangdut, DJ dan erobik lainnya yang pemaknaan dan penggunaan bahasanya tidak di mengerti serta tidak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan mereka. Hal inilah yang menjadi permasalahan, karena dalam mengimplementasikan pembelajaran. Selama ini mahasiswa tidak diajarkan pengetahuan tentang adanya alternatif pendekatan inovatif pada pembelajaran Penjas Adaptif khususnya pada materi senam erobik. Adapun Alternatif solusi lain yang dimaksud ialah dengan menjadikan instrumen musik senam lagu bahasa daerah "*Rawa Mbojo Mantoi*". Manfaat musik ,yakni: memotivasi anak untuk berlatih, meningkatkan kepekaan, mengaktifkan tumbuhnya keterampilan motorik, meningkatkan koordinasi, mengembangkan rasa percaya diri, sebagai sumber kebahagiaan (Ortiz (2002:86). Penjelasan tersebut, tampak bahwa musik memiliki daya untuk membantu individu tumbuh dan berkembang dengan baik. Melihat persoalan di atas, seorang dosen perlu kiranya untuk mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran dalam Pendidikan Jasmnai Adaptif yang kreatif dan inovatif dengan mengintegrasikan budaya daerah untuk menjawab kebutuhan mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.

Pengintegrasian budaya daerah di dalam perangkat pembelajaran merupakan salah satu bentuk upaya dalam menjaga serta melestarikan budaya daerah. Sejalan dengan hal tersebut, perlindungan budaya daerah telah diatur dalam Revisi UU 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 Dompu. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Berbasis Budaya Lokal "*Rawa Mbojo Mantoi*" Menggunakan *Model Project Based Learning* untuk Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi"

## 2. METODE PENELITIAN

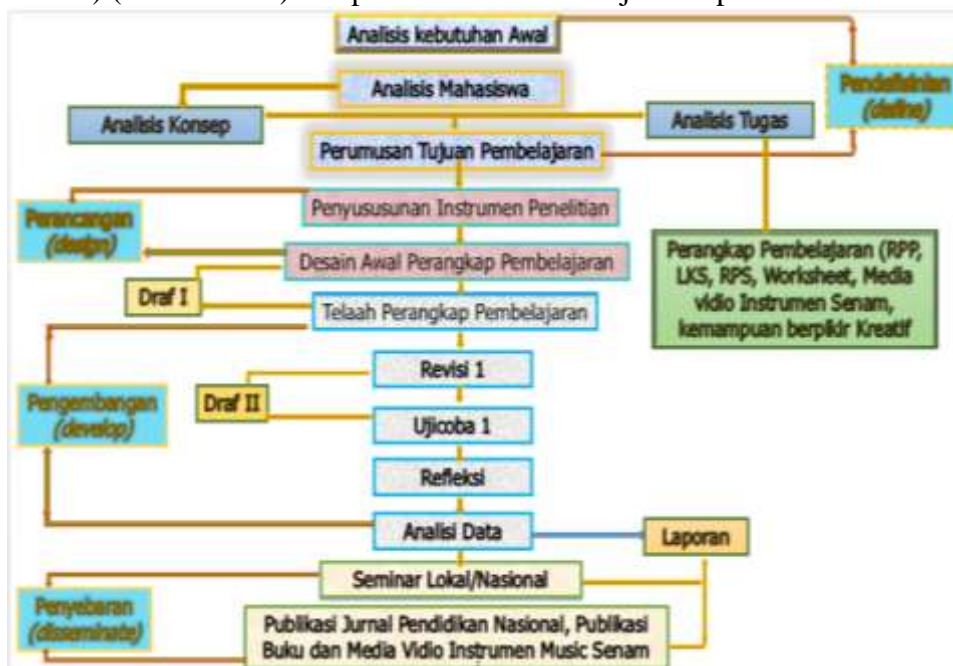
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*developmental research*), dengan mengembangkan perangkat pembelajaran yang meliputi: RPS, LKM, Buku Ajar serta instrument kemampuan berpikir kreatif mahasiswa yang mengacu pada model 4-D (*Four-D*) Model.

### 1) Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, kesehatan dan Rekreasi Semester IV, Tahun pembelajaran 2022/2023.

### 2) Prosedur Penelitian

Pengembangan yang akan digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini adalah model Thiagarajan (1974) yang dikenal dengan Four-D Models (Model 4-D) (Taufik 2020) Adaptasi model 4D ditunjukkan pada Gambar 2 berikut ini:



**Gambar 2:** Diagram Alur Pengembangan Perangkat model 4-D

### 3) Instrumen Penelitian

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu::

- a. Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran  
Lembar validasi perangkat pembelajaran terdiri dari lembar validasi RPS, lembar validasi Work Sheet, lembar validasi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif, lembar validasi Buku Ajar.
- b. Work Sheet  
Sheet Work digunakan untuk memperoleh informasi berkaitan dengan kegiatan belajar mahasiswa selama uji coba.
- c. Lembar observasi kemampuan dosen mengelola pembelajaran  
Instrumen ini digunakan untuk mengamati beberapa aspek kemampuan dosen, yang berkaitan dengan tahapan *Project Based Learning* (PJBL).
- d. Angket respon mahasiswa  
Respon mahasiswa adalah tanggapan mahasiswa setelah diterapkan perangkat pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa.
- e. Tes Hasil Belajar

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.

### 4) Teknik Analisis Data

#### 1) Analisis Data Validasi

Data hasil penilaian 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:

$1,00 \leq \text{Rata-rata} \leq 1,50$  sangat tidak baik

$1,50 < \text{Rata-rata} \leq 2,50$  tidak baik

$2,50 < \text{Rata-rata} \leq 3,50$  baik

3,50 < Rata-rata ≤ 4,00 sangat baik

Perangkat pembelajaran dikatakan valid jika untuk setiap perangkat pembelajaran berada pada kategori rata-rata lebih dari 25. Dengan demikian, hasil analisis data yang tidak memenuhi salah satu kategori baik atau sangat baik maka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi perangkat pembelajaran.

a) Analisis data aktivitas Mahasiswa

Data hasil pengamatan aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran dianalisis dengan persentase. Persentase pengamatan aktivitas mahasiswa yaitu frekuensi setiap aspek pengamatan dibagi dengan total frekuensi semua aspek pengamatan dikalikan 100%.

Penentuan kesesuaian aktivitas mahasiswa berdasarkan pada alokasi waktu dalam rencana pembelajaran (selanjutnya disebut waktu ideal) dengan toleransi 10% diambil berdasarkan taraf kesalahan dalam pengambilan keputusan yang diperbolehkan untuk penelitian-penelitian sosial dan pendidikan.

Aktivitas mahasiswa dikatakan efektif apabila waktu yang digunakan untuk melakukan setiap aspek aktivitas sesuai dengan alokasi waktu yang termuat setiap RPP dengan toleransi 10% dengan demikian, aspek-aspek aktivitas mahasiswa yang tidak memenuhi kriteria waktu ideal dengan toleransi 10% akan dijadikan dasar untuk merevisi perangkat pembelajaran.

b) Data Respon Mahasiswa

Data tentang respon mahasiswa diperoleh melalui angket yang dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan persentase. Persentase dari setiap respon mahasiswa dihitung dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah respon positif untuk setiap aspek}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Respon mahasiswa dikategorikan positif jika mahasiswa memilih pernyataan “setuju/senang”, atau “sangat setuju/sangat senang” untuk aspek positif, dan memilih pernyataan “tidak setuju/tidak senang” atau “sangat tidak setuju/sangat tidak senang” untuk aspek negatif yang tertera pada angket dengan persentase ≥ 70%. Untuk aspek-aspek yang persentasenya kurang dari 70% maka akan digunakan sebagai dasar untuk merevisi perangkat pembelajaran.

c) Analisis Data Tes Hasil Belajar

Data yang diperoleh dari THB selanjutnya diolah untuk menentukan validitas butir tes, sensitivitas butir tes, dan reliabilitas tes.

2) Validitas butir tes

Sebuah tes dikatakan memiliki validitas yang baik jika hasilnya sesuai dengan kriteria yang diukur (Arikunto, 2005:64). Oleh karena itu, suatu butir tes memiliki validitas yang baik jika sesuai dengan pengukuran tes secara keseluruhan. Salah satu teknik yang digunakan untuk menentukan validitas butir suatu tes adalah dengan mengkorelasikan skor yang diperoleh pada setiap butir dengan skor total. Rumus yang digunakan adalah rumus korelasi *Product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan : X = skor butir

Y = skor total

N = banyak mahasiswa yang mengikuti tes

r<sub>xy</sub> = koefisien korelasi skor butir dan skor total.

Nilai r<sub>xy</sub> diinterpretasikan sebagai berikut (Ratumanan dan Laurens, 2006:23)

0,80 ≤ r<sub>xy</sub> ≤ 1,00: validitas butir tes sangat tinggi

0,60 ≤ r<sub>xy</sub> < 0,80: validitas butir tes tinggi

0,40 ≤ r<sub>xy</sub> < 0,60: validitas butir tes cukup

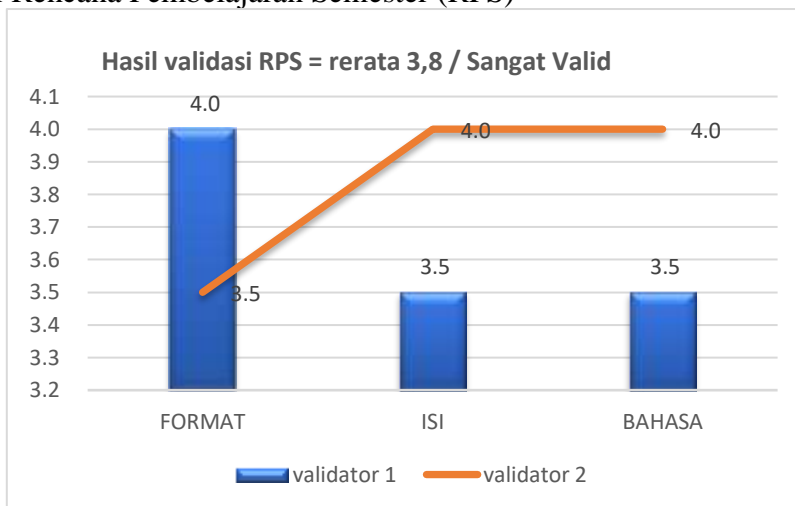
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$ : validitas butir tes rendah

$0,00 \leq r_{xy} < 0,20$ : validitas butir tes sangat rendah.

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan 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:

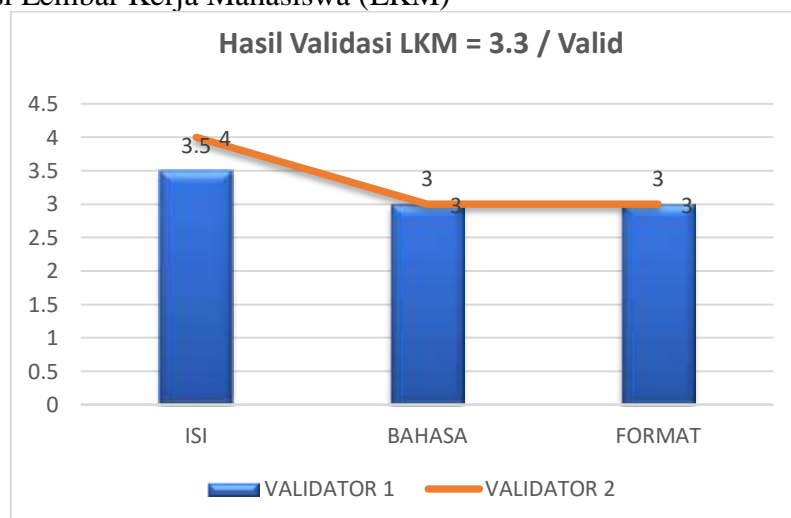
#### a) Hasil Validasi Rencana Pembelajaran Semester (RPS)



**Gambar 1:** Hasil Validasi Rencana Pembelajaran Semester (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)

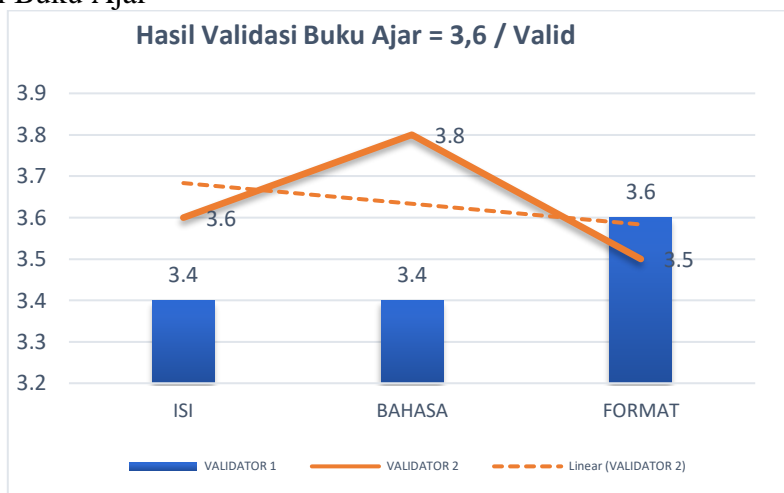


**Gambar 2:** Hasil Validasi Lembar Kerja Mahasiswa (LKM)

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.

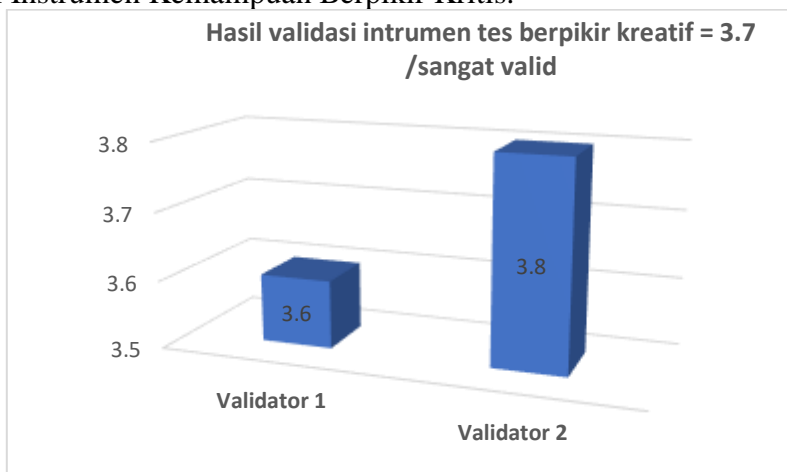
c). Hasil Validasi Buku Ajar



**Gambar 3:** Hasil 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 3,6 dengan kategori valid, dengan demikian Buku Ajar yang telah dikembangkan layak untuk diujicobakan.

d) Hasil Validasi Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis.



**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.

#### 4. KESIMPULAN

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 3,6/valid, Tes KBK dengan skor 3,7/sangat valid. Dengan demikian seluruh komponen Perangkat Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif pada materi senam aerobik Berbasis Budaya Lokal “*Rawa Mbojo Mantoi*” Menggunakan *Model Project Based Learning* (PJBL) untuk Mengembangkan Kreativitas Pada Mahasiswa Program Studi PenjasKesrek STKIP Yapis Dompu yang telah dikembangkan layak untuk gunakan dan diujicobakan.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari. 2016. *Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa*. Bandung.
- Alvonco, Johnson. 2014. *Practical Communication Skill*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Di, P., Kota, R., Kontinuitas, B., Perubahan, D. A. N., & Anggriani, D. (2013). *Kesenian tradisional patu mbojo pada pesta pernikahan di rabadompu kota bima (kontinuitas dan perubahan) skripsi*. 1–77.  
<https://sc.syekhnurjati.ac.id/esscamp/risetmhs/BAB214111410054.pdf>.
- Lutan. 1998. Pengertian Pembelajaran dengan Cara Pendekatan Modifikasi, (online), dalam <http://intl.feedfury.com>, di akses 12 Desember 2012.
- Muslich, M. 2007. *KTSP, Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Inovatif*. Jakarta: Bum Aksara.
- Rahmawati, S. (2017). *Makna Budaya dalam Lirik Lagu Tradisional Bima*.
- Rulita. 2017. *Seni Musik Tradisional*, <https://ilmuseni.com/seni-pertunjukan/senimusik/seni-musik-tradisional>, diakses pada 27 Desember 2017 pukul 13.36
- Semiawan, Conny, Dkk. 1994. *Memupuk Bakat Dan Kretivitas Siswa Di Sekolah Menengah*, Jakarta: Graha Media.
- Tarigan. 2003. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Wahyu, Rahma. 2012. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Project Based Learning (PJBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Di SMP As-Salam Batu*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang (tidak dipublikasikan).
- Wena, M. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, N., & Fauqi, A. (2021). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Daring Menggunakan “Rawa Mbojo” pada Matakuliah Vocabulary untuk mengembangkan kreativitas Mahasiswa*. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(6), 508-514.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v4i6.293>
- Brundiers, K., & Wiek, A. (2014). *Do we teach what we preach? An international comparison of problem- and project-based learning courses in sustainability*. *Sustainability*, 5(4), 1725–1746. <https://doi.org/10.3390/su5041725>.
- Taufik, Erwin and Husnul Khatimah 2020. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model CIRC pada Mata Kuliah Apresiasi Sastra “Mantra Mbojo” untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 3, 3 (Oct. 2020), 635-641.