

## Expansion of Sony Vegas-Based Sport Massage Teaching Materials With Anchored Instruction Version Expands Student Learning Interest

Ratno Susanto<sup>1\*</sup>, Achmad Afandi<sup>2</sup>, Nur Khozanah Ilmah<sup>3</sup>

IKIP Budi Utomo

**ABSTRACT:** Exploration of the scheme before preparing teaching materials for basic techniques, tactics, and strategies for Sony Vegas-based sports massage with an appropriate and effective version of the anchored study before expanding interest and learning development for students of the Physical Education and Recreational Health Study Program of IKIP Budi Utomo. The exploratory version of the expansion backs up the Research and Development (R&D) method with the 4D version (Define, Design, Develop, and Disseminate). The selection of this expansion version is based on the following: 1) there are revisions (evaluations) that are carried out continuously during the stages that are passed so as to realize better teaching materials, 2) this version is straightforward, but the implementation is systematic. The data collection techniques applied before processing and interpreting the development of reviews and product trials of expansion of teaching materials are quantitative and qualitative analysis techniques. As well as generating student learning motivation, especially taking part in sports massage courses, ahead of making good learning developments in the new era of average

**Keywords:** teaching materials, sony vegas, interest in learning

**Corresponding Author:** [ratnoexcellent@gmail.com](mailto:ratnoexcellent@gmail.com)

## **Ekspansi Bahan Ajar Sport Massage Berbasis *Sony Vegas* Dengan Versi *Anchored Instruction* Meluaskan Animo Belajar Mahasiswa**

**Ratno Susanto<sup>1\*</sup>, Achmad Afandi<sup>2</sup>, Nur Khozanah Ilmah<sup>3</sup>**

IKIP Budi Utomo

**ABSTRAK:** Eksplorasi skema jelang mempersiapkan bahan ajar teknik dasar, taktik, dan strategi sport massage berbasis *Sony Vegas* dengan versi pengkajian berlabuh nan tepat serta efektif jelang meluaskan animo serta perkembangan belajar bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Rekreasi IKIP Budi Utomo . Versi eksplorasi ekspansi mencadangkan metode Research and Development (R&D) dengan versi 4 D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Pemilihan versi ekspansi ini didasarkan turut: 1) adanya revisi (evaluasi) nan dilakukan secara terus menerus selama tahapan-tahapan nan dilalui sehingga dapat mewujudkan bahan ajar nan lebih baik, 2) versi ini bersifat lugas, tetapi implementasinya sistematis. Teknik pengumpulan data nan diaplikasikan jelang mengolah serta menginterpretasikan perkembangan resensi dan uji coba produk ekspansi bahan ajar ialah teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Serta membangkitkan motivasi belajar mahasiswa khususnya turut mata kuliah pijat olahraga, jelang menjadikan perkembangan belajar nan baik di era rata-rata baru

**Kata kunci:** bahan ajar, sony vegas, animo belajar

*Submitted: 4 April; Revised: 16 April; Accepted: 26 April*

**Corresponding Author:** [ratnoexcellent@gmail.com](mailto:ratnoexcellent@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Perawatan nan taksrkan khusus jelang mengobati cedera lunak. Pijat ini umumnya dilakukan oleh terapis pijat serta merupakan teknik nan populer jelang menerapkan berbagai jenis tekanan turut tubuh. Namun, kecemasan biasanya diberikan melalui tangan, nan pun bisa Diaplikasikan turut bagian tubuh lain seperti siku, lengan bawah, lutut, bahkan kaki. Pijat pun dapat diterapkan dengan cara nan sama jelang menyebarkan tekanan nan dibutuhkan secara efektif. Atlet dari berbagai olahraga bisa mendapatkan keuntungan dari pijat olahraga. Atlet nan mengalami cedera lutut dapat memperkuat tendon dan otot di area cedera dengan melakukan sport massage. Jenis pijatan ini pun membantu meningkatkan gerakan atlet nan dapat menyebabkan cedera atau membatasi fungsi gerakan. Pijat olahraga tidak ada jelang orang nan aktif dalam kegiatan olahraga. Dalam masa pemulihan dari cedera, atlet pun bisa mencoba pijatan ini jelang mendapatkan bentuk tubuh nan ideal dan mengembalikan performa nan optimal. Inilah sebabnya mengapa pijat olahraga merupakan aspek penting dari banyak program rehabilitasi fisik. Namun, tidak semua orang nan menderita cedera dapat dirujuk jelang prosedur ini. Kontraindikasi pijat olahraga adalah luka terbuka, pembekuan darah, ruptur otot atau tendon, luka bakar, dan patah tulang. Pemijat berpengalaman biasanya tahu kapan pijat olahraga diperlukan dan tidak diperlukan.

Definisi medium interaktif nan tentu dikembangkan saat masase olahraga ialah *Sony Vegas*. *Sony Vegas* yakni software nan berfungsi jelang memanifestasikan merevisi video baik saat bentuk film, film dokumenter, maupun film durasi pendek. Penerapan software Sony Vegas pro 11 dalam mendesain media pengkajian. Versi pengkajian *anchored instrction* nan dikombinasi dengan bahan ajar audio visual nan kaya akan interaktivitas, presentasi membantu mahasiswa memperoleh banyak informasi dan mengingat lebih banyak gagasan. Dengan demikian, dapat meningkatkan berbagai keterampilan mahasiswa (Yuh, 2012). Lee (2002) mendeklarasikan al kisah mahasiswa nan telah diberi penataran dengan medium penataran mencadangkan *anchored instruction* secara signifikan memiliki dampak nan berbeda saat memecahkan masalah. Versi pengkajian *anchored instruction* dibandingkan dengan pengkajian lain lebih mengisyaratkan sikap positif mahasiswa terutama dalam peningkatan kemampuan berkomunikasi. Versi pengkajian *anchored intruction* dengan mencadangkan multimedia dan video turut pengkajian mampu meningkatkan kolaborasi dan kreatifitas mahasiswa dalam mengerjakan tugas sehingga meningkatkan efektifitas pengkajian nan lebih baik (Melih & Sezer, 2014). Menurut Heo (2007), versi pengkajian *anchored instruction* mengisyaratkan motivasi siswa jelang belajar dan mampu

meningkatkan pemahaman mahasiswa baik, siswa nan memiliki masalah belajar maupun tidak. Pengkajian berbasis masalah dengan mencadangkan teknologi (video) sebagai sarana dalam memberikan isu atau permasalahan turut mahasiswa, membuat pengkajian lebih menarik dan inovatif. Menurut Fahyuni & Istikomah (2016) menyatakan bahwa perkembangan teknologi memainkan peranan penting dalam pendidikan.

Di mata kuliah masase olahraga sangatlah penting, sebab jelang pengkajian masase dilakukan dengan berbagai cara jelang memotivasi mahasiswa. berlandaskan perkembangan observasi dengan peninjauan nan menyunting peneliti di lapangan khususnya di IKIP Budi Utomo adalah rendahnya motivasi perkembangan belajar turut mata kuliah masase olahraga. Hal ini di akibatkan kurangnya pemanfaatan bahan ajar dan media sehingga mahasiswa kurang antusias dalam mahasiswa mengikuti latihan, nan ditandai dengan banyak nan tidak memperhatikan penjelasan dosen. Definisi jelang meningkatkan motivasi serta perkembangan belajar dalam perkuliahan masase olahraga dengan ekspansi *bahan ajar teknik dasar, taktik dan strategi masase olahraga berbasis sony vegas* .

## **METODOLOGI**

Eksplorasi ialah eksplorasi ekspansi nan mafhum dengan Research and Development (R&D). Eksplorasi skema jelang mengperkembangkan produk baru nan bermanfaat dalam proses pengkajian. Sony Vegas Media Expansion mirip dengan Anchored Instruction Versi, merekomendasikan metode Research and Development (R&D) dengan versi 4 D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Eksplorasi dimulai dari tahap define dimana turut tahap ini dilakukan identifikasi sketsa materi nan layak ada eksalasi Media Sony Vegas dengan versi pengkajian Anchored Instruction. Selanjutnya turut tahap perancangan, perancangan dan pembuatan Media Sony Vegas mirip dengan versi pengkajian Anchored Instruction. Setelah Media Sony Vegas dengan versi pengkajian Anchored Instruction taksrkan serta dibuat, maka dilakukan tahap ekspansi yakni validasi produk oleh ahli dan pengujian produk turut proses perkuliahan. Berdasarkan perkembangan tahap ekspansi ini, apa nan hanya dapat menyatakan bahwa produk tersebut valid dan praktis dan dapat dilanjutkan ke tahap diseminasi (diseminasi) versi

## **PERKEMBANGAN EKSPLORASI**

Nan memperoleh perkembangan kajian dari perkembangan uji kelayakan oleh ahli yakni ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Analisis pun dilakukan terhadap perkembangan uji kelayakan turut siswa Pendidikan Jasmani,

Kesehatan, dan Rekreasi. Berdasarkan perkembangan analisis data dapat diketahui tingkat kelayakan media tersebut.

Perkembangan eksplorasi ekspansi media Sony Vegas dengan Versi Anchored Instruction meliputi perkembangan validasi oleh tiga ahli yakni ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selain berdasarkan validasi dari ketiga ahli nan telah ditentukan, pun dianalisis berdasarkan perkembangan uji coba lapangan awal. Data lengkapnya disajikan sebagai berikut:

1. Perkembangan Penilaian Ahli Materi

Validasi ahli materi telah dilakukan keturut dosen matakuliah masase olahraga.. Ringkasan perkembangan validasi ahli materi dapat dilihat turut tabel 1.3

Tabel 1. Perkembangan Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor				Jumlah Skor nan di dapat	Jumlah Skor nan di Harapkan	Presentase
		4	3	2	1			
1	Karakteristik Materi	15	0	0	0	60	60	100%
<b>Total</b>						<b>60</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>
<b>Kriteria</b>						<b>Sangat Valid</b>		

Perkembangan penilaian ahli materi ditinjau dari aspek karakteristik materi prosenstase 100% dengan kriteria “sangat valid”

2. Perkembangan penilaian Ahli Media

Validasi ahli media telah dilakukan oleh dosen pengampuh media pengkajian masase olahraga. Ringkasan perkembangan validasi ahli media dapat dilihat turut tabel 2

Tabel 2. Perkembangan validasi ahli media

No	Aspek Penilaian	Skor				Jumlah Skor nan di dapat	Jumlah Skor nan di Harapkan	Presentase
		4	3	2	1			
1	Karakteristik Media Pengkajian	13	6	0	0	70	76	90%
		<b>Total</b>				<b>70</b>	<b>76</b>	<b>90%</b>
<b>Kriteria</b>						<b>Sangat Valid</b>		

Perkembangan penilaian ahli materi ditinjau dari aspek karakteristik media pembelajaran prosenstase 90% dengan kriteria “sangat valid”

### 3. Ujicoba terbatas

Uji coba terbatas ini dilakukan dengan tujuan jelang memperoleh gambaran nan jelas tentang kualitas media pengkajian nan dikembangkan. Pelaksanaan uji coba terbatas ini dengan mencadangkan angket nan diberikan keturut 15 mahasisiswa semester VI. Perkembangan uji coba terbatas dapat dilihat turut table 1.5

Tabel 3. Perkembangan Uji Coba Terbatas

No	Aspek Penilaian	Skor				Jumlah Skor nan di dapat	Jumlah Skor nan di Harapkan	Presentase
		4	3	2	1			
1	Tanggapan mahasiswa	48	30	0	0	285	320	89,83%
		<b>Total</b>				<b>285</b>	<b>320</b>	<b>89,83%</b>
<b>Kriteria</b>						<b>Sangat Baik</b>		

Perkembangan eksplorasi dalam skala terbatas oleh 15 mahasiswa semester VI program studi pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi dengan 16 butir

pertanyaan secara keseluruhan persentase **89,83%** dengan kategori "Sangat Baik".

## **PEMBAHASAN**

Dari perkembangan eksplorasi nan telah dijelaskan di atas, dapat dikemukakan pembahasan perkembangan sebagai berikut: Penilaian media oleh ahli materi secara keseluruhan mendapatkan skor 4 turut setiap butir komponen. Artinya secara keseluruhan penilaian turut aspek media telah terpenuhi. Berdasarkan eksplorasi nan telah dilakukan maka ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor sebesar 4,0 dan rerata presentase 100% artinya media termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini pun didukung dengan teori Daryanto (2010) bahwa materi pengkajian nan terkandung didalamnya layak sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat.

Menurut Riyanto (2015) Modul interaktif genetika nan dikembangkan sangat efektif jelang meningkatkan perkembangan belajar kognetif dan pemahaman konsep siswa.

## **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Berdasarkan perkembangan validasi ahli media, ahli materi, dan uji coba kelompok. Secara keseluruhan ekspansi media pengkajian berbasis sony vegas dengan versi anchored instruction layak diaplikasikan sebagai bahan ajar sport massage dengan nilai rata- rata 93,27% dan termasuk dalam kriteria "Sangat Valid"

## **EKSPLORASI LANJUTAN**

Eksplorasi lanjutan ini, maka dapat disarankan nan Perlu mengkombinasikan antara menggunakan media Sony Vegas dengan Versi Anchored Instruction dengan versi pengkajian berbasis masalah, dengan keterbatasan peneliti diperlukan eksplorasi lebih lanjut dimata kuliah masase olahraga, serta dikembangkan lagi jelang kedepan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami ucapkan apresiasi nan sebesar-besarnya keturut pihak-pihak nan membantu maupun mendukung penyelesaian artikel eksplorasi ini. Serta teman-teman terdekat nan telah memotivasi saya jelang selesainya artikel ini..

## DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Java Media
- Fullan, M. 2013. Great to excellent: Launching the next stage of Ontario's education agenda. Toronto: Ontario Ministry of Education. (Online) ([www.edu.gov.on.ca/eng/document/reports/FullanReport\\_EN\\_07.pdf](http://www.edu.gov.on.ca/eng/document/reports/FullanReport_EN_07.pdf)).
- Fullan, M., & Langworthy, M. 2014. A rich seam: How new pedagogies find deep learning. London: Pearson
- Prayitno, E. (1989). Motivasi dalam belajar. *Jakarta: P2LPTK*, 10
- Riyanto, R. (2015). Pengembangan Modul Interaktif Pada Pembelajaran Genetika Untuk Meningkatkan Hasil Belajardan Pemahaman Konsep Siswa SMA Islam Batu. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 3(2), 25-34
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA Bandung
- Tasri, Lu'mu. 2011. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web. *Jurnal MEDTEK*, Volume 3, Nomor 2, Oktober 2011. (Online), ([http://elektro.unm.ac.id/jurnal/Vol\\_3/Jurnal%20Lu'mu%20Tasri.pdf](http://elektro.unm.ac.id/jurnal/Vol_3/Jurnal%20Lu'mu%20Tasri.pdf)), diakses pada 3 Maret 2017