



Identifikasi Kebutuhan Sistem Pendukung Pembelajaran Massage pada Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Palangka Raya

Indrianto Arif Ramadhana¹, Abdullah², Eko Hernando³, Cahyo Nugroho Sigit⁴
 Physical Education, Health and Recreation, Faculty of Teacher Training and Education,
 University of Palangka Raya, Indonesia¹²³⁴
indrianto@fkip.upr.ac.id¹, abdullah@fkip.upr.ac.id², eko.hernando@fkip.upr.ac.id³,
cahyo.nugroho903@gmail.com⁴

Abstrak

Tanpa pemetaan kebutuhan sistem pendukung yang jelas, pembelajaran sangat memungkinkan untuk berjalan dengan kurang optimal serta menurunkan kualitas pengalaman belajar peserta didik. Oleh karena itu, identifikasi sistem pendukung berperan strategis sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pengembangan media pembelajaran yang kontekstual, efektif, dan berkelanjutan. Metode yang digunakan adalah survei terhadap 47 mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Palangka Raya yang telah menempuh atau sedang menempuh mata kuliah *massage*. Instrumen yang digunakan adalah instrumen pernyataan jenis media dengan validitas isi menggunakan *Aiken V*, yaitu 0.813, dan uji reliabilitas terhadap 31 mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Palangka Raya menggunakan *Cronbach's alpha* dengan nilai 0.736. Hasil penelitian ini secara sederhana menyebutkan bahwa kebutuhan media pembelajaran *massage* didominasi oleh handbook digital (87,23%), handbook cetak (74,47%), podcast episodic (82,98%) dan video tutorial (68,09%). Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan responden yang masih terbatas pada satu konteks institusi dan belum mengkaji secara mendalam aspek efektivitas penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar dan keterampilan praktik mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, mengembangkan sistem pendukung pembelajaran *massage* yang terintegrasi dan berbasis digital, serta mengintegrasikan uji efektivitas dan eksperimen penggunaan media agar mampu memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa secara komprehensif dan berkelanjutan

Kata Kunci: Identifikasi, Media, Sistem Pendukung, Massage

Abstract

Without clear mapping of support system requirements, learning is likely to be suboptimal and reduce the quality of the learning experience for students. Therefore, the identification of support systems plays a strategic role as a basis for decision-making in the development of contextual, effective, and sustainable learning media. The method used was a survey of 47 students from the Physical Education Study Programme at the University of Palangka Raya who had taken or were taking massage courses. The instrument used was a media type statement instrument with content validity using Aiken V, with value of 0.813, and a reliability test of 31 students from the Physical Education Study Programme using Cronbach's alpha with a value of 0.736. The results of this study simply state that the need for massage learning media is dominated by digital handbooks (87.23%), printed handbooks (74.47%), episodic podcasts (82.98%), and video tutorials (68.09%). This study has limitations in terms of the scope of respondents, which is still limited to one institutional context and has not examined in depth the effectiveness of media use in improving student learning outcomes and practical skills. Therefore, further research is recommended to involve a broader sample, develop an integrated and digital-based massage learning support system, and integrate effectiveness testing and media usage experiments to comprehensively and sustainably meet students' learning needs.

Keyword: Identification, Media, Support Systems, Massage

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu keolahragaan dan kesehatan menuntut lulusan Program Studi Pendidikan Jasmani tidak hanya memiliki kompetensi pedagogik dan keterampilan gerak dasar, tetapi juga penguasaan keterampilan pendukung yang bersifat aplikatif dan profesional, salah satunya adalah massage olahraga. *Massage* tidak sekadar dipahami sebagai teknik pemulihan fisik, melainkan sebagai bagian integral dari upaya pencegahan cedera, peningkatan performa, serta pemeliharaan kebugaran peserta didik dan atlet (Kurniawan & Kurniawan, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran *massage* dalam pendidikan jasmani memerlukan pendekatan instruksional yang sistematis, kontekstual, dan didukung oleh sistem pembelajaran yang memadai (Tafonao, 2018). Berdasarkan karakteristik pembelajaran, *massage* memiliki kompleksitas tersendiri. Materi bersifat psikomotor dominan, membutuhkan visualisasi yang jelas, demonstrasi yang akurat, serta umpan balik langsung agar mahasiswa mampu memahami prinsip anatomi, fisiologi, dan teknik manipulasi jaringan secara tepat. Kondisi ini mengindikasikan perlunya sistem pendukung pembelajaran yang mampu menjembatani aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara terpadu.

Sejalan dengan pemaparan di atas, pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh perumusan tujuan, pemilihan model, atau strategi instruksional yang tepat. Namun, dipengaruhi juga oleh ketersediaan dan kesesuaian sistem pendukung yang menyertainya. Berdasarkan komponen model pembelajaran oleh Joyce & Weil, (2003) model pembelajaran yang baik tersusun atas, (1). sintax, yang menggambarkan urutan langkah-langkah pembelajaran, (2) sistem sosial, yang mengatur peran dan hubungan antara guru dan peserta didik, (3) prinsip reaksi, yang menjelaskan cara guru merespons perilaku dan hasil belajar peserta didik, (4) sistem pendukung, yang mencakup seluruh sumber daya dan kondisi pendukung seperti media pembelajaran, bahan ajar, sarana prasarana, teknologi, dan lingkungan belajar, dan (5). dampak instruksional, yang mencerminkan sejauh mana suatu model pembelajaran berhasil mencapai tujuan akademik yang diharapkan. Tanpa dukungan sistem yang memadai, implementasi pembelajaran berpotensi mengalami hambatan, sehingga tujuan instruksional yang telah dirancang sulit tercapai secara maksimal.

Penekanan terhadap pentingnya sistem pendukung dalam pembelajaran juga telah di paparkan oleh Dale, (1969) melalui konsep *Cone of Experience*. Dale mengklasifikasikan pengalaman belajar dari yang paling konkret, seperti pengalaman langsung dan demonstrasi,

hingga yang paling abstrak berupa simbol verbal dan teks. Semakin konkret pengalaman belajar yang diberikan oleh pengajar, maka semakin besar peluang peserta didik untuk memahami dan mengingat materi pembelajaran secara lebih bermakna. Implikasi teori Dale dalam pembelajaran *massage* dapat diterapkan melalui pengalaman langsung berupa demonstrasi dan praktek, kemudian diperkuat dan diperjelas dengan bantuan media pembelajaran.

Selain itu, pentingnya media dalam sistem pendukung juga ditekankan oleh Atkinson & Shiffrin, (1968), keutamaan dan kemenarikan media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mengoptimalkan sistem pendukung dalam pembelajaran karena media berfungsi sebagai stimulus awal yang diterima oleh pancaindra dan disimpan dalam memori sensorik. Sistem memori bekerja melalui alur pemrosesan informasi yang bersifat linier, dimulai dari stimulus lingkungan yang diterima oleh pancaindra dan disimpan sementara dalam memori sensorik (SM). Informasi yang memperoleh perhatian selanjutnya dipindahkan ke memori jangka pendek (STM), kemudian melalui proses rehearsal dan encoding disimpan ke dalam memori jangka panjang (LTM). Ketika diperlukan, informasi dalam LTM diretrieval kembali ke STM untuk digunakan. Seluruh perpindahan dan pengolahan informasi tersebut dikendalikan oleh proses kontrol utama berupa perhatian, pengulangan, pengkodean, dan pengambilan kembali, yang efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh strategi belajar, motivasi, serta tujuan individu.

Berdasarkan analisis kebutuhan, pada konteks Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Palangka Raya. Pembelajaran *massage* menghadapi tantangan tersendiri yang berkaitan dengan kesesuaian kebutuhan media guna sistem pendukung. Hingga saat ini, belum tersedia kajian empiris yang secara khusus memetakan kebutuhan sistem pendukung pembelajaran *massage* berdasarkan persepsi dan pengalaman langsung mahasiswa di Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Palangka Raya. Kondisi ini menegaskan urgensi dilakukannya identifikasi kebutuhan sebagai dasar pengembangan sistem pendukung pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan berkelanjutan.

Berdasarkan kerangka berfikir dan analisis masalah di atas, penting bagi peneliti untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem pendukung dalam pembelajaran. Tanpa pemetaan kebutuhan sistem pendukung yang jelas, pembelajaran sangat memungkinkan untuk berjalan dengan kurang optimal, mengalami ketidaksesuaian antara tujuan dan pelaksanaan, serta menurunkan kualitas pengalaman belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian

identifikasi sistem pendukung berperan strategis sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pengembangan media pembelajaran yang kontekstual, efektif, dan berkelanjutan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah survei terhadap kebutuhan sistem pendukung yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam pembelajaran *massage*. Subjek penelitian adalah 47 mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Palangka Raya yang telah menempuh atau sedang menempuh mata kuliah *massage*. Komposisi responden terdiri atas 8 mahasiswi perempuan dan 39 mahasiswa laki-laki. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*, mengingat jumlah populasi yang relatif terbatas dan seluruh anggota populasi dinilai relevan dengan tujuan penelitian. Instrumen yang digunakan didasarkan pada pengkategorian jenis media pembelajaran oleh Arsyad, (2014) secara sederhana yaitu *audio*, *visual*, dan *audiovisual*. Kemudian instrumen yang dirancang divalidasi oleh 6 ahli pembelajaran dengan validitas isi menggunakan Aiken V dengan nilai 0.813, dan uji reliabilitas terhadap 31 mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Palangka Raya menggunakan *Cronbach's alpha* dengan nilai 0.736.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil penelitian ini menyajikan gambaran kebutuhan media pembelajaran berdasarkan jenis media yang diharapkan oleh responden. Berdasarkan jenisnya, media dalam pembelajaran terbagi menjadi 3 diantaranya *audio*, *visual*, dan *audiovisual*. Analisis dilakukan terhadap data yang diperoleh melalui instrumen, kemudian diolah dalam bentuk persentase untuk menunjukkan tingkat kebutuhan pada masing-masing jenis media pembelajaran. Hasil olah data dimuat pada tabel 1 di bawah ini.

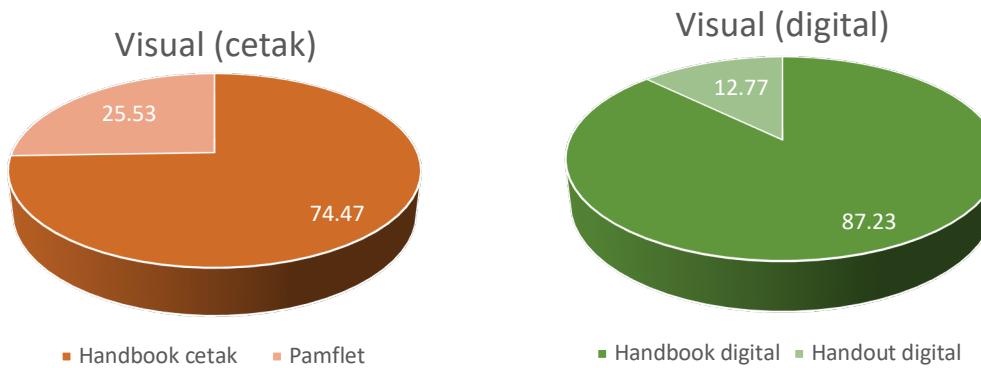
Tabel 1. Kebutuhan media pendukung pembelajaran *massage*

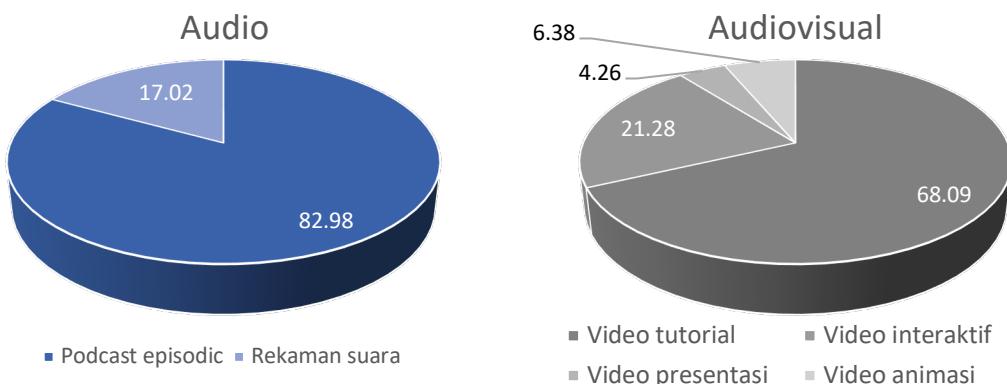
Pernyataan	Tanggapan	Respon	Percentase
Media <i>visual</i> cetak berupa <i>handbook</i> adalah media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran <i>massage</i> .	Ya Tidak	35 12	74.47 % 25.53 %
Media <i>visual</i> cetak berupa pamflet adalah media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran <i>massage</i> .	Ya Tidak	12 35	25.53 % 74.47 %
Media <i>visual</i> digital berupa <i>handout</i> digital adalah media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran <i>massage</i> .	Ya Tidak	6 41	12.77 % 87.23 %
Media <i>visual</i> digital berupa <i>handbook</i>	Ya	41	87.23 %

digital adalah media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran <i>massage</i> .	Tidak	6	12.77 %
Media <i>audio</i> berupa rekaman suara adalah media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran <i>massage</i> .	Ya	8	17.02 %
	Tidak	38	82.98 %
Media <i>audio</i> berupa podcast episodic adalah media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran <i>massage</i> .	Ya	39	82.98 %
	Tidak	8	17.02 %
Media <i>audiovisual</i> berupa video tutorial adalah media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran <i>massage</i>	Ya	32	68.09 %
	Tidak	15	31.91 %
Media <i>audiovisual</i> berupa video interaktif adalah media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran <i>massage</i>	Ya	10	21.28 %
	Tidak	37	78.72 %
Media <i>audiovisual</i> berupa videoc presentasi materi adalah media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran <i>massage</i>	Ya	2	4.26 %
	Tidak	45	95.74 %
Media <i>audiovisual</i> berupa video animasi adalah media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran <i>massage</i>	Ya	3	6.38 %
	Tidak	44	93.62 %

Terkait kebutuhan media pendukung pembelajaran *massage* untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Palangka Raya divisualkan melalui diagram pie pada gambar 1 di bawah ini :

Gambar 1. Diagram kebutuhan media pendukung





Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media pendukung pembelajaran *massage* sebagaimana disajikan pada Tabel 1 dan Gambar 1, ditemukan bahwa pada kategori media visual cetak, *handbook* merupakan salahsatu media yang dibutuhkan oleh responden. Sebanyak 74,47% responden menyatakan bahwa media *visual* cetak berupa *handbook* sesuai untuk mendukung pembelajaran *massage*, sedangkan 25,53% menyatakan tidak sesuai. Temuan ini menunjukkan bahwa *handbook* masih dipandang relevan sebagai media pembelajaran yang sistematis dan terstruktur dalam menyajikan konsep dasar, urutan teknik, serta pedoman praktik *massage*. Sedangkan untuk pamflet cetak hanya memperoleh persetujuan sebesar 12,77%, dengan 87,23% responden menilai media tersebut tidak sesuai. Rendahnya persentase ini mengindikasikan bahwa media yang bersifat ringkas dan tidak mendalam dianggap kurang mampu mendukung pembelajaran *massage* yang menuntut pemahaman prosedural dan detail teknik secara komprehensif.

Pada kategori media visual digital, media digital berupa *handout digital* hanya dinilai sesuai oleh 12,77% responden, sementara 87,23% responden menyatakan tidak sesuai, yang mengindikasikan bahwa media tersebut dianggap kurang mampu menyajikan materi secara komprehensif dan mendalam. Sebaliknya, *handbook digital* memperoleh tingkat penerimaan yang sangat tinggi, dengan 87,23% responden menyatakan media ini sesuai dan hanya 12,77% menyatakan tidak sesuai. Temuan ini mencerminkan preferensi mahasiswa terhadap media digital yang fleksibel, mudah diakses melalui berbagai perangkat, serta memungkinkan integrasi teks, gambar, dan ilustrasi teknik lebih diminati dibandingkan media cetak konvensional.

Pada kategori media audio, media berupa rekaman suara memperoleh tingkat kebutuhan yang rendah. Hanya 17,02% responden yang menyatakan media ini sesuai, sedangkan 82,98% responden menyatakan tidak sesuai. Namun, media audio berupa

podcast episodik menunjukkan hasil yang berbeda, dengan 82,98% responden menyatakan sesuai dan hanya 17,02% menyatakan tidak sesuai. Perbedaan ini menunjukkan bahwa format audio yang disajikan secara tematik, kontekstual, dan berkelanjutan memiliki potensi sebagai media pendukung pembelajaran, khususnya untuk penguatan konsep teoritis, refleksi, dan diskusi terkait praktik *massage*.

Pada kategori media *audiovisual*, video tutorial menjadi media yang paling dibutuhkan oleh responden. Sebanyak 68,09% responden menyatakan video tutorial sesuai untuk mendukung pembelajaran *massage*, sementara 31,91% menyatakan tidak sesuai. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran *massage* sangat membutuhkan media yang mampu menampilkan demonstrasi gerak, urutan teknik, dan aplikasi praktik secara visual dan realistik. Sebaliknya, media audiovisual yang lebih kompleks menunjukkan tingkat kebutuhan yang rendah, seperti video interaktif yang hanya disetujui oleh 21,28% responden, video presentasi materi sebesar 4,26%, serta video animasi sebesar 6,38%. Mayoritas responden menilai media-media tersebut tidak sesuai, dengan persentase penolakan masing-masing sebesar 78,72%, 95,74%, dan 93,62%. Secara keseluruhan, hasil analisis ini menunjukkan bahwa kebutuhan media pembelajaran *massage* didominasi oleh handbook digital (87,23%), handbook cetak (74,47%), podcast episodic (82,98%) dan video tutorial (68,09%). Temuan ini menegaskan bahwa pengembangan sistem pendukung pembelajaran *massage* perlu memprioritaskan media dengan kriteria diantaranya kejelasan audio, visual, kemudahan akses, serta kemampuan dalam mendukung pemahaman dan keterampilan praktik mahasiswa secara optimal.

Berdasarkan pola pengembangan media pembelajaran *massage* yang telah dilaporkan dalam berbagai studi, video tutorial menjadi salah satu bentuk media yang paling dominan digunakan. Penelitian oleh Ayu et al., (2023), Selvani et al., (2024) dan Nainggolan et al., (2025) menunjukkan bahwa video tutorial dinilai mampu memvisualisasikan tahapan dan teknik *massage* secara lebih jelas, sistematis, serta mudah diakses oleh mahasiswa. Temuan tersebut diperkuat oleh Widhiya et al., (2021) yang melaporkan bahwa pengembangan video tutorial hingga tahap implementasi terbukti mampu meningkatkan kemampuan *sport massage* mahasiswa secara efektif dan efisien, dengan hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Selain itu, didapati persepsi positif atas penerapan multimedia berupa video pembelajaran *sport massage* (Hasan et al., 2023). Hasil ini menegaskan bahwa penggunaan video tutorial tidak hanya

relevan secara pedagogis, tetapi juga memiliki dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi praktik mahasiswa.

Beberapa pengembangan aplikasi multimedia juga dillaporkan dalam beberapa studi, diantaranya penelitian oleh Gumilar et al., (2024) dan Ardianysah et al., (2022) pengembangan aplikasi berbasis android dinilai layak digunakan dan efektif untuk pembelajaran masase berdasarkan penilaian pengguna. Temuan pengembangan aplikasi lain juga dilakukan oleh Kurniawaan & Alfani, (2022) dan Doddy et al., (2023) aplikasi yang dikembangkan berbasis *articulate storyline* yang telah dinyatakan layak untuk digunakan dalam perkuliahan *sport massage*. Media interaktif tersebut memungkinkan penyajian materi secara terstruktur, dilengkapi animasi, video, dan evaluasi mandiri, yang berpotensi meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap teknik *massage*. Berdasarkan temuan hasil identifikasi kebutuhan sistem pendukung dan temuan produk pengembangan media. Pengembangan sistem pendukung pembelajaran *massage* disarankan untuk mengintegrasikan berbagai media prioritas, khususnya video tutorial sebagai media utama, yang dilengkapi handbook digital dan cetak serta podcast sebagai penguat materi. Selain itu, pemanfaatan aplikasi multimedia interaktif berbasis digital perlu dipertimbangkan untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa, dengan tetap memperhatikan aspek kejelasan *audiovisual*, kemudahan akses, serta kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan kebutuhan praktik lapangan.

SIMPULAN

Berdasarkan identifikasi media pembelajaran *massage*, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa secara dominan berprioritas pada *handbook* digital dan cetak, podcast episodik, serta video tutorial yang dinilai paling mampu mendukung pemahaman konsep dan keterampilan praktik secara optimal. Temuan ini menegaskan bahwa efektivitas media pembelajaran *massage* sangat ditentukan oleh kejelasan visual dan audio, kelengkapan prosedural, serta fleksibilitas penggunaan dalam mendukung pembelajaran mandiri maupun praktik lapangan. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan responden yang masih terbatas pada satu konteks institusi dan belum mengkaji secara mendalam aspek efektivitas penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar dan keterampilan praktik mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, mengembangkan sistem pendukung

pembelajaran massage yang terintegrasi, berbasis digital, serta mengintegrasikan uji efektivitas dan eksperimen penggunaan media agar mampu memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa secara komprehensif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianysah, M. W., Roepajadi, J., & Wahjuni, E. S. (2022). Pengembangan Aplikasi (GSM) Berbasis Android Dalam Pemahaman Masase Olahraga Dan Pencegahan Cedera Bagi Guru PJOK. *JSES : Journal of Sport and Exercise Science*, 5(2), 86–92. <https://doi.org/10.26740/jses.v5n2.p86-93>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). Human Memory: A Proposed System and its Control Processes. In *The Psychology of Learning and Motivation* (Vol. 2, Issue 5, pp. 89–195). Academic Press.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods In Teaching*. Rinehart and Winston, INC.
- Doddy, G., Ms, T., Chandra, K., & Kusuma, A. (2023). Content validity of D-MESS : Articulate storyline 3-based learning media in sport massage courses. *Journal Sport Area*, 8(1), 104–115. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2023.vol8\(1\).11266](https://doi.org/10.25299/sportarea.2023.vol8(1).11266)
- Gumilar, R., Purnama, S., Millah, H., & Sobur, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Masase Olahraga Berbasis Aplikasi Android. *Journal of S.P.O.R.T*, 8(1). <https://doi.org/10.37058/sport.v8i1.10378>
- Hasan, B., Kardi, I. S., Ibrahim, CS, A., & Asri, A. (2023). Analisis Persepsi Mahasiswa dalam Pembelajaran Sport Massage Berbasis Multimedia. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 4(1), 20–27. <https://doi.org/10.55081/joki.v4i1.1650>
- Joyce, B., & Weil, M. (2003). *Models of Teaching*. Prentice Hall of India.
- Kurniawaan, A. W., & Alfani, M. A. (2022). Pengembangan Aplikasi Articulate Storyline dalam Pembelajaran Sport Massage. *Jurnal Patriot*, 4(4), 322–332. <https://doi.org/10.24036/patriot.v4i4.872>
- Kurniawan, A. W., & Kurniawan, M. T. A. (2021). *Sport Massage : Pijat Kebugaran Olahraga*. Akademia Pustaka.
- Nainggolan, J. W., Hadinata, R., & Diana, F. (2025). Pengembangan Video Tutorial Sport Massage. *SPRINTER : Jurnal Ilmu Olahraga*, 6(1), 58–63. <https://doi.org/10.46838/spr.v6i1.697>
- Selvani, A. S., Marheni, E., Bakhtiar, S., Welis, W., & Ockta, Y. (2024). Enhancing Massage Course Training in Sports Education through Validated and Practical Audio-Visual Learning Media. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(2), 301–307. <https://doi.org/10.23887/jlls.v7i2.81126>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar

Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Widhiya, A., Utomo, B., & Wahyudi, A. N. (2021). Media Pembelajaran Sport Massage untuk Mahasiswa, A Research and Development Study. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 108–112.

Widhiyanti, K. A. T., Bagia, I. M., Sumerta, I. K., Subekti, M., Pranata, I. G. N. A. C., & Artawan, I. K. S. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Materi Masase Olahraga. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreas*, 9(2), 252–261.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8115267>