

PENGEMBANGAN MEDIA PELATIHAN TERAPI MANURAK CEDERA BAHU DAN LUTUT BERBASIS AUGTMANTED REALITY

Oleh: Wara Kushartanti, dkk

ABSTRAK

Cedera bahu dan lutut banyak di alami oleh atlet. Sebagai makhluk biopsikososial manusia melakukan aktivitas berdasarkan kebutuhannya masing-masing. Aktivitas yang padat dalam keadaan statis, atau mobilisasi sendi bahu yang berulang-ulang sering dilakukan, dapat juga berupa seringnya membawa beban yang berat pada bahu dapat memicu cedera bahu dan lutut sehingga timbul rasa nyeri dan terbatasnya kemampuan bergerak.

Tujuan: Maksud dari Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pengembangan media pelatihan terapi manurak cedera bahu dan lutut berbasis augmented reality. **Metode:** Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analysis: Design-Develop-Implement-Evaluate). Karena model ini tersusun secara terprogram dengan urutan sistematis dalam upaya pemecahan masalah yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dari pengembangan model media pelatihan terapi manurak cedera bahu dan lutut berbasis Augmented reality.

Target luaran: produk media pelatihan terapi manurak cedera bahu dan lutut berbasis Augmented reality, Publikasi artikel dengan status *accepted* pada jurnal internasional terakreditasi Scopus.

Kata Kunci: *Media pelatihan terapi manurak, Augmented Reality, cedera bahu dan lutut.*