



**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ADAPTIF
BERBASIS ETHNOSPORT DALAM PENDIDIKAN JASMANI**

***ANALYSIS OF THE NEEDS FOR DEVELOPING ETHNOSPORT-BASED ADAPTIVE
LEARNING MEDIA IN PHYSICAL EDUCATION***

**Syahrudin¹, Firdaus², Andi Nur Abady³, Ahmad Al Munawar⁴, Nadhira
Yasmine Ahmad⁵**

¹ Program Studi S2 Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Universitas Negeri Makassar,
Makassar, Indonesia

² Program Studi Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

^{3,4} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STOK Bina Guna, Indonesia

⁵ Ilmu Keolahragaan, STOK Bina Guna, Indonesia

***Corresponding Author: Syahrudin, syahrudin@unm.ac.id**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis ethnosport dalam pendidikan jasmani. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode survei yang melibatkan guru dan peserta didik sebagai responden penelitian. Instrumen penelitian berupa angket kebutuhan pembelajaran yang memuat aspek penggunaan media, integrasi budaya lokal, motivasi belajar, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan pembelajaran adaptif. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, kontekstual, serta mampu mengintegrasikan unsur budaya lokal dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu, pembelajaran berbasis ethnosport dinilai mampu meningkatkan partisipasi, motivasi belajar, pemahaman budaya, serta pengalaman belajar yang lebih bermakna. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini masih terbatas pada metode konvensional dan belum sepenuhnya mendukung pembelajaran diferensiasi maupun kebutuhan peserta didik yang beragam. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis ethnosport menjadi kebutuhan mendesak untuk mendukung transformasi pembelajaran pendidikan jasmani yang inklusif, adaptif, dan relevan dengan konteks budaya Indonesia.

Kata kunci: Ethnosport, Pendidikan Jasmani, Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Pembelajaran Adaptif

Abstract

This study aimed to analyze the need for developing ethnosport-based learning media in physical education. The study employed a descriptive quantitative approach using a survey method involving teachers and students as research participants. The research instrument consisted of a learning needs questionnaire covering aspects of media use, local cultural integration, learning motivation, student characteristics, and adaptive learning needs. The findings revealed that teachers and students require innovative, interactive, and contextual learning media capable of integrating local cultural values into physical education learning. Ethnosport-based learning was also perceived to enhance participation, learning motivation, cultural understanding, and meaningful learning experiences. Furthermore, the

findings indicated that existing learning media remain largely conventional and have not fully supported differentiated instruction or diverse learner needs. Therefore, the development of ethnosport-based learning media is considered essential to support the transformation of inclusive, adaptive, and culturally relevant physical education learning in Indonesia.

Keywords: *Ethnosport, Physical Education, Needs Analysis, Learning Media, Adaptive Learning*

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, serta penguatan identitas budaya peserta didik (Akbar & Mulyaningsih, 2025; Nurafiati & Angriawan, 2025). Dalam konteks pendidikan jasmani, tuntutan tersebut menjadi semakin penting karena pembelajaran tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan gerak dan kebugaran jasmani, tetapi juga berperan dalam pembentukan karakter, keterampilan sosial, serta penanaman nilai-nilai budaya yang relevan dengan kehidupan peserta didik (Arridho et al., 2023; Fajar Siddik et al., 2024).

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang bertujuan mengembangkan aspek fisik, kognitif, afektif, dan sosial secara menyeluruh (Nugrohowati & Raharjo, 2023; Wijayanti et al., 2021). Namun, implementasi pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan media pembelajaran, rendahnya inovasi pembelajaran, kurang optimalnya pemanfaatan teknologi pendidikan, serta minimnya integrasi budaya lokal dalam proses pembelajaran (Erwanto, 2020; Jelantik & Gunawan, 2023). Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung bersifat konvensional, kurang menarik, dan belum sepenuhnya mengakomodasi keberagaman kebutuhan belajar peserta didik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif berdampak pada rendahnya motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Majang, 2025; Siregar et al., 2024).

Salah satu pendekatan yang berpotensi menjawab permasalahan tersebut adalah integrasi ethnosport dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Ethnosport merupakan aktivitas olahraga dan permainan tradisional yang tumbuh dan berkembang dalam suatu komunitas budaya serta mengandung nilai-nilai sosial, moral, dan kearifan lokal (Hariastuti et al., 2024; Koh, 2021). Pemanfaatan ethnosport dalam pendidikan jasmani tidak hanya berfungsi sebagai sarana aktivitas fisik, tetapi juga sebagai media pelestarian budaya, penguatan identitas lokal, dan pengembangan karakter peserta didik (Qonita et al., 2024; Salahudin & Syukri, 2026). Pembelajaran berbasis ethnosport dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, bermakna, dan dekat dengan kehidupan peserta didik.

Sejalan dengan perkembangan paradigma pendidikan inklusif, pembelajaran pendidikan jasmani juga perlu dirancang secara adaptif agar mampu mengakomodasi perbedaan kemampuan, minat, karakteristik, dan kebutuhan belajar peserta didik (Alpiqi et al., 2024; Priyanto, 2013). Pendidikan jasmani adaptif menekankan modifikasi aktivitas, metode pembelajaran, media,

lingkungan belajar, serta asesmen sehingga setiap peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Meskipun demikian, berbagai studi menunjukkan bahwa guru pendidikan jasmani masih menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran adaptif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang beragam.

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik (Kautsar et al., 2025; Mutia et al., 2023). Namun demikian, kajian literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran pendidikan jasmani yang mengintegrasikan prinsip pembelajaran adaptif dengan pendekatan ethnosport masih sangat terbatas. Sebagian besar media yang tersedia masih berfokus pada pengembangan keterampilan olahraga modern dan belum mengakomodasi unsur budaya lokal secara sistematis. Akibatnya, potensi ethnosport sebagai sumber belajar kontekstual dan sarana pelestarian budaya belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan penelitian analisis kebutuhan sebagai langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran adaptif berbasis ethnosport. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik, kebutuhan guru, kondisi pembelajaran, ketersediaan media, serta potensi budaya lokal yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hasil analisis kebutuhan ini diharapkan menjadi dasar empiris dalam merancang media pembelajaran adaptif berbasis ethnosport yang relevan, inovatif, inklusif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperkuat literasi budaya dalam pendidikan jasmani.

Berbagai penelitian telah membahas media pembelajaran pendidikan jasmani, pembelajaran adaptif, dan pemanfaatan ethnosport sebagai sumber belajar. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya masih dilakukan secara parsial dan belum mengintegrasikan ketiga aspek tersebut dalam satu kajian yang komprehensif. Pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani cenderung berfokus pada penggunaan teknologi digital dan peningkatan keterampilan olahraga modern, sedangkan penelitian ethnosport lebih banyak menyoroti aspek pelestarian budaya dan aktivitas fisik (Komang Shintya Purnama Dewi et al., 2025). Sementara itu, penelitian pendidikan jasmani adaptif lebih menekankan modifikasi aktivitas pembelajaran tanpa mengkaji dukungan media pembelajaran berbasis budaya lokal (Taufan et al., 2018). Selain itu, masih terbatas penelitian yang secara khusus menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik sebagai dasar pengembangan media pembelajaran adaptif berbasis ethnosport. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mampu mengidentifikasi kebutuhan nyata pengguna sehingga pengembangan media yang dilakukan benar-benar sesuai dengan karakteristik peserta didik, kebutuhan guru, dan konteks budaya lokal.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi konsep pendidikan jasmani adaptif, media pembelajaran, dan ethnosport dalam satu kerangka analisis kebutuhan. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada kebutuhan penggunaan media pembelajaran, tetapi juga mengidentifikasi bagaimana nilai-nilai budaya

lokal yang terkandung dalam ethnosport dapat diadaptasikan ke dalam media pembelajaran yang mampu mengakomodasi keberagaman karakteristik peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini menghasilkan landasan konseptual dan empiris bagi pengembangan media pembelajaran adaptif berbasis ethnosport yang mendukung pembelajaran inklusif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta memperkuat pelestarian budaya lokal dalam pendidikan jasmani.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran adaptif berbasis ethnosport dalam pendidikan jasmani. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi kondisi pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah; (2) menganalisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan berbasis budaya lokal; (3) mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik, dan pengalaman belajar peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani; (4) mengidentifikasi potensi ethnosport yang relevan untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran pendidikan jasmani; dan (5) merumuskan spesifikasi kebutuhan media pembelajaran adaptif berbasis ethnosport sebagai dasar pengembangan produk pada tahap penelitian selanjutnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian deskriptif survei (Aries Veronica, Ernawati, S.E, M.M, Rasdiana et al., 2022). Desain ini dipilih untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran adaptif berbasis ethnosport dalam pendidikan jasmani. Penelitian dilaksanakan pada sekolah menengah yang menyelenggarakan pembelajaran pendidikan jasmani. Pengumpulan data dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027.

Populasi penelitian terdiri atas guru pendidikan jasmani dan peserta didik sekolah menengah. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria responden terlibat aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani serta memiliki pengalaman menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kriteria tersebut, sampel penelitian terdiri atas 33 guru pendidikan jasmani dan 66 peserta didik.

Teknik pengukuran data menggunakan angket analisis kebutuhan yang disusun berdasarkan skala Likert lima tingkat, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan beberapa indikator, yaitu: (1) penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani, (2) kebutuhan integrasi budaya lokal dalam pembelajaran, (3) kebutuhan pembelajaran adaptif dan diferensiasi, (4) motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, serta (5) kebutuhan pengembangan media pembelajaran digital dan interaktif berbasis ethnosport. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi oleh ahli pendidikan jasmani dan ahli media pembelajaran untuk memastikan kelayakan isi instrumen.

Data penelitian dikumpulkan melalui penyebaran angket kepada guru dan peserta didik. Seluruh data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase untuk menggambarkan tingkat kebutuhan responden terhadap pengembangan media pembelajaran adaptif berbasis ethnosport. Hasil

analisis disajikan dalam bentuk tabel dan persentase yang kemudian diinterpretasikan untuk menentukan tingkat kebutuhan serta merumuskan rekomendasi pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif persentase. Validitas instrumen diuji menggunakan Aiken's V, sedangkan reliabilitas instrumen diuji menggunakan Cronbach's Alpha.

HASIL

Gambaran sebaran karakteristik responden dari 33 orang Guru PJOK dapat dilihat dari tabel 1 berikut :

Tabel 1 Distribusi Responden Angket Analisis Kebutuhan Guru terhadap Media pembelajaran PJOK

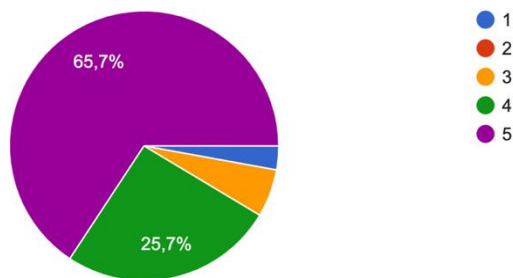
| No | Karakteristik Responden | Jenjang Pendidikan Responden | | Lama Mengajar | | | |
|----|-------------------------|------------------------------|-----|---------------|---------|----------|-------|
| | | S1 | S2 | <5 th | 5-10 th | 11-20 th | >20th |
| 1 | Jumlah | 27 | 6 | 10 | 6 | 11 | 6 |
| 2 | Prosentase | 82% | 18% | 30% | 18% | 34% | 18% |

Untuk memudahkan interpretasi hasil angket analisis kebutuhan guru secara akademik dan sistematis skala dan kategori penilaian hasil angket tersebut berdasarkan Tabel 2 berikut :

Tabel 2 Kategori Penilaian hasil Skor Respon angket Kebutuhan Guru terhadap Media pembelajaran PJOK

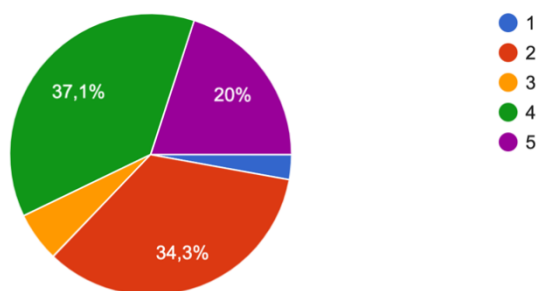
| Rentang Skor (%) | Kategori |
|------------------|-------------------|
| 81-100 | Sangat Dibutuhkan |
| 61-80 | Dibutuhkan |
| 41-60 | Cukup Dibutuhkan |
| 21-40 | Kurang Dibutuhkan |
| 0-20 | Tidak Dibutuhkan |

Hasil respon guru terhadap angket analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android memperoleh skor sebesar 84,42%, yang berada pada kategori sangat dibutuhkan. Temuan ini mengindikasikan adanya kebutuhan yang kuat dan mendesak dari guru terhadap kehadiran media pembelajaran berbasis teknologi digital sebagai penunjang proses pembelajaran. Tingginya persentase tersebut mencerminkan bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan belum sepenuhnya mampu memenuhi tuntutan pembelajaran yang efektif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hasil survey ini juga menunjukkan bahwa sebagian besar guru pendidikan jasmani menyatakan perlunya pengembangan media pembelajaran yang menyediakan layanan materi untuk berbagai tipe belajar (Visual, Auditory dan Kinestetik). Sebagaimana tergambar pada diagram 1 berikut :



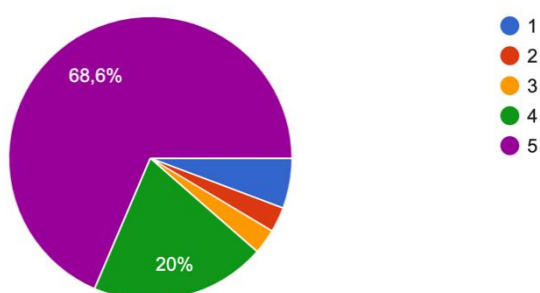
Gambar 1. Diagram Respon atas pernyataan “Saya membutuhkan media yang menyediakan variasi penyajian materi (Visual,Audiotory dan Kinestetik)”

Sebagian besar guru juga menyatakan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran pendidikan jasmani masih sangat terbatas yang tergambar pada respon guru pada diagram 3 berikut:



Gambar 2. Diagram 3 Respon atas pernyataan “Media yang digunakan Guru PJK saat ini masih belum mengintegrasikan konten literasi budaya lokal”

Hasil penelitian ini juga mengungkap 68,6 % sangat Guru Sangat membutuhkan media yang memberi rekomendasi permainan tradisional dan 20% lainnya merespon butuh adanya media yang merekomendasikan permainan tradisional dalam pembelajaran PJK



Gambar 3. Diagram 3 Respon atas pernyataan “Saya membutuhkan media yang memberi rekomendasi permainan tradisional sesuai materi PJOK yang diajarkan”

Kondisi ini menunjukkan permainan tradisional selama ini hanya digunakan sebagai aktivitas tambahan dan belum dikembangkan secara sistematis sebagai bagian dari strategi pembelajaran . Padahal, ethnosport memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar, keterampilan sosial, dan literasi budaya peserta didik

Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Gambaran sebaran data karakteristik responden dari 154 orang siswa dapat dilihat dari tabel 3 berikut :

Tabel 3 Distribusi Responden Angket Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media pembelajaran PJOK

| No | Uraian | Perangkat yang dimiliki | | Akses Internet | | Kelas | | |
|----|------------|-------------------------|--------|----------------|-------|-------|------|-----|
| | | HP Android | Tablet | Ya | Tidak | X | XI | XII |
| 1 | Jumlah | 65 | 1 | 63 | 3 | 57 | 5 | 4 |
| 2 | Prosentase | 98,5% | 1,5% | 95,5% | 4,5% | 86,5% | 7,5% | 6% |

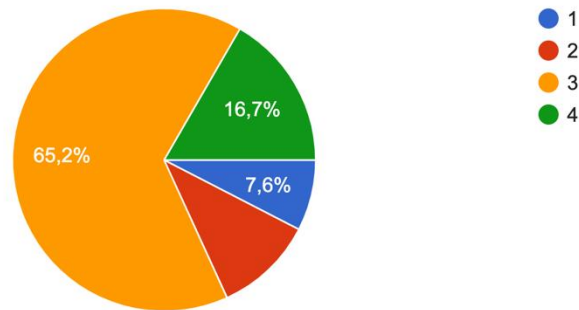
Secara umum tabel tersebut menunjukkan penggunaan HP Android di kalangan siswa cukup besar yaitu 98,5 % hal ini memberikan gambaran pengembangan media digital yang berbasis android cukup relevan. Untuk memudahkan interpretasi hasil angket analisis kebutuhan siswa secara akademik dan sistematis skala dan kategori penilaian hasil angket tersebut berdasarkan Tabel berikut :

Tabel 4 Kategori Penilaian hasil Skor Respon angket Kebutuhan Guru terhadap Media pembelajaran PJOK

| Rentang Skor (%) | Kategori |
|------------------|-------------------|
| 81-100 | Sangat Dibutuhkan |
| 61-80 | Dibutuhkan |
| 41-60 | Cukup Dibutuhkan |
| 21-40 | Kurang Dibutuhkan |
| 0-20 | Tidak Dibutuhkan |

Hasil respon siswa terhadap angket analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbasis Android memperoleh skor sebesar 70,27%, yang berada pada kategori dibutuhkan. Temuan ini mengindikasikan adanya kebutuhan yang kuat dari siswa terhadap kehadiran media pembelajaran berbasis teknologi digital sebagai penunjang proses pembelajaran

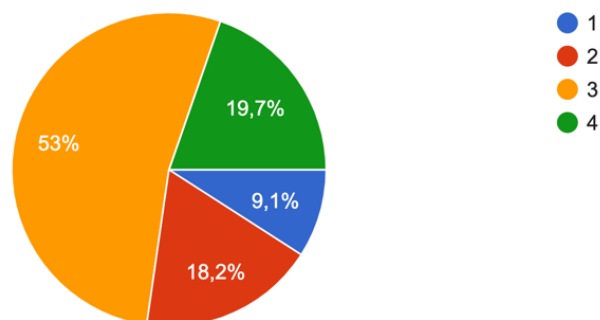
Hasil analisis kebutuhan peserta didik juga menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran pendidikan jasmani yang melibatkan permainan tradisional, aktivitas kolaboratif, dan penggunaan media interaktif. Peserta didik menganggap pembelajaran berbasis budaya lokal lebih menyenangkan karena dekat dengan kehidupan sehari-hari dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda sebagaimana tergambar dari diagram berikut :



Gambar 4. Diagram 4 Respon Siswa atas pernyataan “Saya ingin media pembelajaran memberikan rekomendasi permainan tradisional sesuai materi PJOK yang sedang dipelajari”

Dari diagram diketahui 65,2% memberi respon Setuju dan 16,7% Sangat Setuju yang menunjukkan tingginya kebutuhan terhadap media pembelajaran digital yang menyediakan fitur permainan tradisional

Sebagian besar peserta didik juga menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran pendidikan jasmani. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis ethnosport perlu mengintegrasikan unsur teknologi agar lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital. Hal ini tergambar dari respon siswa terhadap pernyataan “*media pembelajaran sebaiknya mudah digunakan dan tidak rumit dioperasikan pada HP Android*”, diperoleh bahwa 19,7% responden menyatakan sangat setuju dan 53% setuju, sehingga secara kumulatif 72,7% siswa menunjukkan sikap positif terhadap kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis Android. Temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa menempatkan aspek *usability* sebagai faktor krusial dalam penerimaan media pembelajaran yang dikembangkan secara digital yang tergambar pada diagram berikut :



Gambar 5. Diagram 5 Respon Siswa atas pernyataan “*Media pembelajaran sebaiknya mudah digunakan dan tidak rumit dioperasikan pada HP Android*”

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan peserta didik memiliki tingkat kebutuhan yang tinggi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis ethnosport yang dikembangkan secara digital dan adaptif. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang saat ini digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Tingginya kebutuhan tersebut juga menunjukkan adanya harapan dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, serta mampu mengintegrasikan unsur budaya lokal dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian lain yang menyatakan bahwa modifikasi media pembelajaran pendidikan jasmani diperlukan untuk menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik yang beragam (Usman et al., 2019). Hasil penelitian ini juga didukung oleh yang menemukan bahwa kebutuhan terhadap media pembelajaran adaptif berada pada kategori sangat tinggi karena keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah (Batubara & Ariani, 2019; Janwar & Suhardianto, 2025). Dari perspektif teori konstruktivisme, pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang relevan dengan lingkungan sosial dan budayanya (Hidayat et al., 2024; Setiawati et al., 2024). Oleh karena itu, integrasi ethnosport dalam media pembelajaran berpotensi meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar peserta didik karena materi yang disajikan lebih dekat dengan kehidupan mereka.

Guru dalam penelitian ini juga menekankan pentingnya media pembelajaran yang mampu mendukung pembelajaran diferensiasi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberagaman kemampuan fisik, motivasi belajar, dan gaya belajar peserta didik memerlukan media yang fleksibel dan adaptif. Hasil ini mendukung penelitian lainnya yang menyatakan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani yang inovatif dan adaptif dapat meningkatkan partisipasi peserta didik secara lebih optimal (Fefrian et al., 2020; Hakim et al., 2026). Selain itu, penelitian (Contrino et al., 2024) serta (Xia, 2026) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran adaptif mampu meningkatkan keterampilan motorik, keterlibatan belajar, dan pengalaman belajar positif peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis ethnosport yang dirancang secara adaptif berpotensi menjadi solusi dalam mendukung implementasi pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran pendidikan jasmani.

Pengembangan media pembelajaran berbasis ethnosport memiliki urgensi yang tinggi dalam konteks pendidikan jasmani modern. Selain berfungsi sebagai sarana pembelajaran, media ini dapat menjadi wahana pelestarian budaya lokal yang mulai tergerus oleh perkembangan teknologi dan globalisasi. Integrasi ethnosport ke dalam media pembelajaran memungkinkan peserta didik mengenal, memahami, dan mempraktikkan nilai-nilai budaya lokal melalui aktivitas fisik yang menarik dan bermakna. Di sisi lain, pemanfaatan teknologi digital memungkinkan media dirancang secara adaptif sesuai dengan kebutuhan belajar

visual, auditori, maupun kinestetik sehingga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kelebihan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang mengintegrasikan aspek pendidikan jasmani adaptif, teknologi pendidikan, dan ethnosport dalam satu kerangka analisis kebutuhan. Penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran dari perspektif pedagogis, tetapi juga mempertimbangkan aspek budaya lokal yang masih jarang dikaji dalam penelitian pendidikan jasmani. Dengan melibatkan guru dan peserta didik sebagai responden, hasil penelitian memberikan gambaran kebutuhan yang lebih komprehensif sebagai dasar pengembangan produk pembelajaran pada tahap berikutnya.

Kontribusi penelitian ini adalah tersedianya data empiris mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis ethnosport yang adaptif bagi guru dan peserta didik. Temuan ini dapat menjadi landasan konseptual dalam pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Selain itu, hasil penelitian juga memberikan kontribusi terhadap penguatan literasi budaya dalam pendidikan jasmani melalui integrasi nilai-nilai lokal ke dalam proses pembelajaran.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pengembang media, guru pendidikan jasmani, dan pemangku kebijakan pendidikan perlu memberikan perhatian lebih terhadap pengembangan media pembelajaran yang adaptif dan berbasis budaya lokal. Pengembangan media tidak hanya harus mempertimbangkan aspek teknologi dan materi pembelajaran, tetapi juga karakteristik peserta didik, prinsip pembelajaran berdiferensiasi, serta potensi budaya lokal yang dapat digunakan sebagai sumber belajar. Dengan demikian, media yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan partisipasi belajar, pengalaman belajar yang bermakna, dan pelestarian budaya lokal secara berkelanjutan.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya berfokus pada analisis kebutuhan sehingga belum sampai pada tahap pengembangan dan pengujian efektivitas media pembelajaran. Kedua, jumlah responden masih terbatas pada guru dan peserta didik pada lokasi penelitian tertentu sehingga generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan secara hati-hati. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis ethnosport berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh, kemudian menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media tersebut pada cakupan sampel yang lebih luas dan beragam.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan peserta didik memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis ethnosport dalam pendidikan jasmani. Media pembelajaran yang diharapkan tidak hanya inovatif dan interaktif, tetapi juga mampu mengintegrasikan budaya lokal, meningkatkan motivasi belajar, mendukung pembelajaran adaptif melalui layanan digital berbasis android yang memberi ruang keseluruhan peserta didik untuk memilih desain materi sesuai tipe belajarnya.

Pengembangan media pembelajaran berbasis ethnosport menjadi penting untuk menciptakan pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih kontekstual, inklusif, dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran berbasis ethnosport dalam meningkatkan hasil belajar, partisipasi, dan literasi budaya peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh responden penelitian, khususnya guru pendidikan jasmani dan peserta didik yang telah berpartisipasi dalam pengumpulan data penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada institusi pendidikan yang telah memberikan izin, dukungan, dan fasilitas selama proses penelitian berlangsung. Selain itu, penulis mengapresiasi dukungan akademik dari Universitas Negeri Makassar, khususnya Program Studi Pendidikan Jasmani dan Olahraga dan Program studi Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kontribusi ilmiah, motivasi, dan lingkungan akademik yang mendukung penyelesaian penelitian ini. Penulis juga berterima kasih kepada seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu pelaksanaan penelitian hingga penyusunan artikel ilmiah ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa penelitian ini dilaksanakan tanpa adanya konflik kepentingan, baik yang bersifat finansial maupun nonfinansial, dengan pihak mana pun. Seluruh data, proses analisis, serta hasil penelitian disusun dan disajikan secara objektif dan transparan guna menjamin akuntabilitas ilmiah serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. K., & Mulyaningsih, E. (2025). Transformasi Gaya Hidup Aktif di Era Digital: Analisis Literatur pada Pendidikan Jasmani Sekolah. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 24(1), 174–183. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v24i1.10315>
- Alpiqi, M. A., Manullang, J. G., & Handayani, W. (2024). Survei Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada Pembelajaran Pjok di SMA Negeri Se-Kecamatan Kayuagung Kabupaten Ogan Komering Ilir. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 22(2), 79–94. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v22i2.15836>
- Aries Veronica, Ernawati, S.E, M.M, Rasdiana, S. P., Muhamad Abas, SKM, M.Kes, MM, Dr. Yusriani, SKM, M.Kes, Dr.Hadawiah, SE.M.Si, Nurul Hidayah, SKM, M. K., & Dr.Joko Sabtohadhi, S.E, M.M, Dr. Hastuti Marlina, SKM, M.Kes, Wiwiek Mulyani, SKM, M.Sc, Drs. Zulkarnaini, M. S. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Arridho, M. F., Nurkadri, N., Abdillah, M., Rambe, C., L. Sormin, J. F., & Wardani, F. Z. (2023). MODEL GERAK DASAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1), 143.

- <https://doi.org/10.31602/rjpo.v6i1.11273>
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ADAPTIF DI SEKOLAH DASAR. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i1.2356>
- Contrino, M. F., Reyes-Millán, M., Vázquez-Villegas, P., & Membrillo-Hernández, J. (2024). Using an adaptive learning tool to improve student performance and satisfaction in online and face-to-face education for a more personalized approach. *Smart Learning Environments*, 11(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00292-y>
- Erwanto, R. (2020). Aktivitas Fisik Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Yang Menyenangkan: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Jendela Inovasi Daerah*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/doi.org/10.56354/jendelainovasi.v5i2.126>
- Fajar Siddik, Nazwa Dewi Tianda, Safana Nur Risky, Riani Tazkia Hadi, Lidwina Roulina Turnip, & Delfi Wulandari. (2024). Pengaruh Program Pendidikan Jasmani Terhadap Kebugaran Fisik Siswa Sekolah Dasar Negeri 064966 Medan. *Student Scientific Creativity Journal*, 2(4), 60–62. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v2i4.3358>
- Fefrian, Y., Mardhika, R., RH, S., & Sumardi, S. (2020). Penjas Adaptif Bagi Guru Sekolah Luar Biasa (SLB) Siswa Budhi Surabaya. *SPEED Journal: Journal of Special Education*, 3(2), 101–106. <https://doi.org/10.31537/speed.v3i2.288>
- Hakim, H., Ishak, M., & Hasanuddin, M. I. (2026). Inovasi Pembelajaran Penjas Berbasis Pendidikan Olahraga Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Motivasi Siswa. *Holistic Journal of Sport Education (HJSE)*, 5(2), 167–177. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/penjas/article/view/43546>
- Hariastuti, R. M., Fitriyani, H., Mafulah, S., Yudianto, E., & Fiantika, F. R. (2024). *Ethnomathematics and ethnosport in traditional games for thematic learning*. 020043. <https://doi.org/10.1063/5.0194565>
- Hidayat, H., Suri, Yanre, A., Sari, M. A., Sari, N. P., & Anggraini, S. (2024). Perbedaan Individu Dan Pembelajaran Adaptif Menuju Pendidikan Yang Responsif Terhadap Kebutuhan Unik Peserta Didik. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 2, 306–312. <https://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/6547>
- Janwar, M., & Suhardianto, S. (2025). Implementasi Pembelajaran Penjas Adaptif Berbasis Permainan pada Siswa SLB Taruna Bunga Bangsa Makassar. *ABDI SAMULANG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 127–133. <https://doi.org/10.61477/abdisamulang.v4i2.68>
- Jelantik, K. A., & Gunawan, G. (2023). Gradasi model inovasi pembelajaran pendidikan jasmani dengan flipped classroom. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 85. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16586>
- Kautsar, D. Al, Kriswantoro, K., Asrial, A., & Damris, D. (2025). Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Konvensional Dan E-Learning Berbasis Website Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non-Elektrolit. *Dalton: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 8(1), 35. <https://doi.org/10.31602/dl.v8i1.18135>

- Koh, Y. (2021). Combining Adapted Physical Education with Individualized Education Programs: Building Korean Pre-Service Teachers' Self-Efficacy for Inclusive Physical Education. *Sustainability*, 13(5), 2879. <https://doi.org/10.3390/su13052879>
- Komang Shintya Purnama Dewi, Made Agus Wijaya, & I Komang Sukarata Adnyana. (2025). Studi Etnografi Permainan Olahraga Tradisional Gebug Ende di Desa Adat Seraya Kabupaten Karangasem. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 13(2), 186–193. <https://doi.org/10.23887/jjp.v13i2.95213>
- Majang, M. (2025). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga Melalui Strategi Pembelajaran Aktif. *Journal of Education Sciences: Fondation & Application*, 4(2), 113–120. <https://doi.org/10.56959/jesfa.v4i2.133>
- Mutia, I. K., Wosal, Y. N., & Monigir, N. N. (2023). Kesiapan Guru dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan di Bidang IPTEK. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3571–3579. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6378>
- Nugrohowati, U. D., & Raharjo, H. P. (2023). Survei Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif SMPLB di Kabupaten Semarang. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 4(1), 266–276. <https://doi.org/10.15294/inapes.v4i1.50262>
- Nurafiati, S., & Angriawan, T. (2025). Transformasi model berdiferensiasi berbasis teknologi pada pembelajaran penjas di perguruan tinggi Makassar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 21(1), 21–30. <https://doi.org/10.21831/jpji.v21i1.78645>
- Priyanto, A. (2013). Peningkatan motivasi belajar gerak dasar lari melalui pendekatan bermain dalam pembelajaran Penjas siswa kelas SD I Donotirto Kretek Bantul. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1), 1–6. <https://doi.org/10.21831/jpji.v9i1.3056>
- Qonita, F. R., Ayu, D. P., Khotimah, N. A., & Minsih, M. (2024). Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani sesuai Kebutuhan Anak Berkebutuhan Khusus di SLB. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3558–3571. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8239>
- Salahudin, S., & Syukri, S. (2026). Internalization of Local Cultural Values Through Ethnosport Learning in Physical Education at Elementary and Secondary Schools. *Champions: Education Journal of Sport, Health, and Recreation*, 4(1), 8–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.59923/champions.v4i1.631>
- Setiawati, R., Rahayu, W., & Sarifah, I. (2024). Membangun Lingkungan Pembelajaran Adaptif: Sebuah Sistematis Literatur Review. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 40–59. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK/article/download/18603/5984>
- Siregar, H. L., Maya, M. D., Rif, M., Rizky, S., Asmon, D., Fadilah, R., & Siregar, F. S. (2024). Analisis Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2713–2718. <https://doi.org/https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1134>
- Taufan, J., Ardisal, A., Damri, D., & Arise, A. (2018). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif bagi Anak dengan Hambatan Fisik dan Motorik. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2(2), 19.

<https://doi.org/10.24036/jpkk.v2i2.496>

- Usman, K., Aditya, R., & Helmi, B. (2019). Pengembangan Peralatan Modifikasi Atletik Pada Pembelajaran PJOK tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Stok Bina Guna Medan*, 7(1), 1-7.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jsbg.v7i1.162>
- Wijayanti, D. G., Kurniawan, W., Kurniawan, Z., & Arum, D. (2021). Adaptive Physical Education Learning During Pandemic in School for Children with Special Needs. *Proceedings of the 5th International Conference on Sports, Health, and Physical Education, ISMINA 2021, 28-29 April 2021, Semarang, Central Java, Indonesia*. <https://doi.org/10.4108/eai.28-4-2021.2312251>
- Xia, X. (2026). From passive to proactive learning: adaptive transformation of forgettable causal relationships in entire interactive learning process. *Interactive Learning Environments*, 1-30.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2025.2612253>