

DIGITALISASI OLAHRAGA TRADISIONAL SEBAGAI STRATEGI INOVASI PENDIDIKAN REKREASI DAN PELESTARIAN BUDAYA LOKAL DI ERA SOCIETY 5.0.docx

by Ananta Education

DIGITALISASI OLAHRAGA TRADISIONAL SEBAGAI STRATEGI INOVASI PENDIDIKAN REKREASI DAN PELESTARIAN BUDAYA LOKAL DI ERA SOCIETY 5.0

DIGITALIZATION OF TRADITIONAL SPORTS AS AN INNOVATION STRATEGY FOR RECREATIONAL EDUCATION AND LOCAL CULTURE PRESERVATION IN THE ERA OF SOCIETY 5.0

Damaris Marlissa^{*1}, Ade Yuni Sahrani², Dani Nurcholis³.

^{1,2,3}Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

^{*}Corresponding Author: Damaris Marlissa, damaris92@unmus.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media digital olahraga tradisional sebagai strategi inovasi pendidikan rekreasi dan pelestarian budaya lokal di era Society 5.0. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan pendekatan *mixed methods* dan model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dikembangkan berupa media digital interaktif yang memuat informasi mengenai sejarah, aturan permainan, teknik, nilai budaya, sarana dan prasarana, video demonstrasi manfaat aktivitas fisik, serta materi evaluasi olahraga tradisional. Subjek penelitian melibatkan pelaku olahraga tradisional, tokoh budaya, dosen pendidikan jasmani atau rekreasi, dan mahasiswa. Validasi produk melibatkan tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli budaya atau pendidikan rekreasi. Uji coba dilakukan melalui uji coba terbatas terhadap 30 peserta dan uji coba lapangan terhadap 100 peserta. Data dikumpulkan menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi, dan kuesioner skala Likert 1-5. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, persentase kelayakan, *N-Gain*, dan *paired-samples t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh 95,00%, ahli media 90,00%, dan ahli budaya atau pendidikan rekreasi 97,00%, dengan rata-rata 94,00% dalam kategori sangat layak. Respons pengguna mencapai 86,27% pada uji coba terbatas dan 87,81% pada uji coba lapangan. Rata-rata skor pretest meningkat dari 61,52 menjadi 80,84 pada posttest, dengan *N-Gain* sebesar 0,519 dalam kategori sedang. Uji *paired-samples t-test* menghasilkan $t = 53,12$ dan $p < 0,001$, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah penggunaan media. Penelitian ini menunjukkan bahwa media digital olahraga tradisional memiliki kelayakan dan penerapannya pengguna yang tinggi serta berpotensi mendukung pembelajaran pendidikan rekreasi dan pelestarian budaya lokal melalui pemanfaatan teknologi digital.

Kata kunci: Olahraga tradisional, digitalisasi, pendidikan rekreasi, pelestarian budaya, Society 5.0, media digital

Abstract

This study aims to develop digital media for traditional sports as a strategy for innovation in recreational education and local cultural preservation in the Society 5.0 era. The study used a *Research and Development (R&D)* method with a *mixed methods* approach and the *ADDIE* development model, which includes *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. The product developed is an interactive digital media containing information on history, game rules, techniques, cultural values, facilities and infrastructure, demonstration videos, the benefits of physical activity, and evaluation materials for traditional sports. The research subjects included traditional sports practitioners, cultural figures, physical education or recreation lecturers, and students. Product validation involved three experts: a material expert, a media expert, and a cultural or recreation education expert. The trial was conducted through a limited trial with 30 participants and a field trial with 100 participants. Data were collected using observation, interviews, documentation, validation sheets, and a 1-5 likert scale questionnaire. Data were analyzed using descriptive statistics, percentage of feasibility, *N-Gain*, and *paired-samples t-test*. The results showed that the validation of material experts obtained 95.00%, media experts 90.00%, and cultural or recreational education experts 97.00%, with an average of 94.00% in the

very feasible category. User response reached 86.27% in the limited trial and 87.81% in the field trial. The average protest score increased from 61.52 to 80.84 in the posttest, with an N-Gain of 0.519 in the moderate category. The paired-samples t-test produced $t = 52.12$ and $p < 0.001$, indicating a significant difference between the scores before and after media use. This study shows that traditional sports digital media has high feasibility and user acceptance and has the potential to support recreational education learning and local cultural.

Keywords: Traditional sports, digitalization, recreational education, cultural preservation, Society 5.0, digital media

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia belajar, berinteraksi, bermain, dan memperoleh pengalaman rekreatif. Perubahan tersebut semakin kuat pada generasi anak dan remaja yang tumbuh dalam lingkungan digital. Aktivitas berbasis perangkat digital memberikan akses yang cepat terhadap informasi dan hiburan, tetapi pada saat yang sama dapat menggeser bentuk aktivitas fisik dan permainan yang sebelumnya berkembang dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Kondisi tersebut menjadi tantangan bagi keberlangsungan olahraga tradisional karena eksistensinya sangat bergantung pada proses pewarisan antargenerasi. Nurwiyanto & Kurniati, (2021) menjelaskan bahwa meningkatnya penggunaan perangkat digital dalam kehidupan anak berkaitan dengan perubahan pola aktivitas sehari-hari, sementara permainan tradisional memiliki potensi untuk mendukung perkembangan motorik kasar. Hal ini memperlihatkan bahwa persoalan olahraga tradisional tidak hanya berkaitan dengan hilangnya sebuah bentuk permainan, tetapi juga berkaitan dengan perubahan pola aktivitas fisik dan pengalaman sosial anak.

Olahraga tradisional memiliki karakteristik yang berbeda dari olahraga modern yang telah mengalami standarisasi. Aturan, bentuk gerak, alat, ruang permainan, pola interaksi, dan makna sosial olahraga tradisional sering berkembang berdasarkan pengalaman masyarakat dan lingkungan budaya setempat. Martinez-santos et al. (2020) menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat dipahami sebagai bagian dari pengalaman pendidikan jasmani karena mengandung struktur motorik, interaksi sosial, dan konteks budaya yang khas. Perspektif tersebut diperkuat oleh Ribas et al. (2023), yang menempatkan permainan tradisional sebagai sumber pembelajaran untuk memahami masalah gerak, pengambilan keputusan, interaksi, dan strategi permainan dalam pendidikan jasmani. Dengan demikian, olahraga tradisional memiliki nilai yang tidak terbatas pada aktivitas rekreatif, tetapi juga mencakup dimensi pendidikan, sosial, motorik, dan budaya.

Permasalahan muncul ketika perkembangan teknologi digital tidak diikuti dengan inovasi dalam cara memperkenalkan dan mewariskan olahraga tradisional. Pembelajaran olahraga tradisional masih sering dilakukan melalui demonstrasi langsung, penyampaian lisan, praktik lapangan, dan kegiatan seremonial. Pendekatan tersebut tetap penting, tetapi memiliki keterbatasan dalam dokumentasi, aksesibilitas, penyebaran informasi, dan daya tarik bagi generasi yang terbiasa dengan media digital. Guo & Wang, (2022) menjelaskan bahwa teknologi digital dapat digunakan tidak hanya untuk melindungi warisan budaya takbenda, tetapi juga untuk menginterpretasikan kembali dan memperluas penyebarannya melalui platform digital. Teknologi seperti pemodelan tiga dimensi, platform interaktif, aplikasi bergerak, video, QR code, dan augmented reality juga telah digunakan dalam digitalisasi warisan budaya. Studi tentang digitalisasi Museum Arkeologi Delphi menunjukkan bahwa kombinasi pemindai tiga dimensi, QR code, aplikasi bergerak, video, audio, dan informasi visual dapat membentuk pengalaman budaya yang lebih interaktif dan mudah diakses. Pendekatan tersebut relevan dengan karakteristik Society 5.0 yang menempatkan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas kehidupan manusia, bukan sebagai tujuan teknologi itu sendiri. Kajian tentang Education 5.0 menunjukkan bahwa Society 5.0

menekankan *human-centered technology*, keberlanjutan, tanggung jawab sosial, produktivitas, dan peningkatan kualitas hidup. Oleh karena itu penerapan teknologi dalam pendidikan harus tetap mempertahankan aspek manusia, sosial, budaya, dan nilai lokal. Digitalisasi olahraga tradisional memiliki posisi strategis. Teknologi dapat digunakan untuk mengubah olahraga tradisional dari sekadar aktivitas yang diwariskan secara lisan menjadi sumber belajar digital yang terdokumentasi, mudah diakses, menarik, dan dapat digunakan lintas ruang serta waktu.

Urgensi Topik

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mempertemukan dua kebutuhan yang selama ini cenderung dipertakutkan sebagai dua persoalan berbeda, yaitu transformasi digital dan pelestarian olahraga tradisional. Jika pelestarian hanya dilakukan melalui pendekatan konvensional, maka akses generasi muda terhadap olahraga tradisional dapat semakin terbatas. Sebaliknya, jika digitalisasi dilakukan tanpa memperhatikan karakter budaya, teknologi dapat menghasilkan dokumentasi yang kehilangan konteks sosial dan nilai lokal. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan digital yang tetap mempertahankan substansi budaya sekaligus menggunakan teknologi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Urgensi tersebut semakin kuat karena olahraga tradisional memiliki kontribusi terhadap perkembangan fisik. Arfanda et al. (2024) menemukan bahwa permainan tradisional dapat mendukung perkembangan berbagai kemampuan gerak dan komponen fisik. Kajian sistematis lain juga menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas fisik. Dengan demikian, hilangnya minat terhadap olahraga tradisional berpotensi mengurangi salah satu sumber aktivitas fisik yang murah, kontekstual, dan berbasis budaya. Urgensi lainnya terletak pada kebutuhan pendidikan rekreasi untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Pendidikan rekreasi tidak cukup hanya menyediakan aktivitas yang menyenangkan. Pendidikan rekreasi perlu menciptakan pengalaman yang aktif, edukatif, inklusif, bermakna, dan relevan dengan lingkungan sosial peserta didik. Dalam kerangka *Society 5.0*, teknologi digital dapat digunakan untuk memperluas pengalaman belajar tanpa menghilangkan interaksi manusia dan aktivitas fisik.

Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dapat dikelompokkan ke dalam tiga arah utama. Pertama, penelitian yang menempatkan olahraga tradisional sebagai instrumen pendidikan dan pengembangan fisik. Menurut Arfanda et al. (2024) bahwa permainan tradisional berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan gerak anak. Penelitian lain mengenai keterampilan motorik menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai aktivitas pembelajaran yang memberikan pengalaman gerak yang bervariasi. Kedua, penelitian terdahulu menempatkan olahraga tradisional sebagai media pengembangan aspek sosial dan emosional. Moya-Igueras et al. (2017) membuktikan bahwa permainan olahraga tradisional dapat menghasilkan perubahan pengalaman emosional berdasarkan peran yang dimainkan. Dugas dan Ali, (2023) menunjukkan hubungan antara keterlibatan tubuh dalam permainan tradisional dan dimensi empati. Lavrega-burgu et al. (2023) juga memperlihatkan bahwa penelitian permainan tradisional telah berkembang ke arah kajian budaya, kesejahteraan emosional, hubungan interpersonal, kecerdasan keputusan, dan penerapan pedagogis. Ketiga, penelitian terbaru mulai menghubungkan teknologi digital dengan pelestarian warisan budaya takbenda. Guo & Wang, (2022) mengemukakan pentingnya platform digital untuk perlindungan, penyebaran, dan inovasi warisan budaya takbenda. Kang et al. (2023) mengembangkan model penerimaan pendidikan digital untuk warisan budaya takbenda menggunakan *mobile augmented reality*. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa kesadaran budaya dan hasil belajar berpengaruh terhadap persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan teknologi, yang kemudian memengaruhi sikap dan niat

menggunakan teknologi tersebut. Penelitian mengenai Society 5.0 juga menunjukkan bahwa transformasi pendidikan perlu diarahkan pada pembelajaran yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan manusia. Kajian *Education 5.0* menempatkan teknologi digital dalam kerangka pendidikan yang berorientasi pada keterampilan abad ke-21, kualitas kehidupan, keberlanjutan, dan *human-centered learning*.

Research Gap

Meskipun penelitian tentang olahraga tradisional telah berkembang, masih terdapat beberapa kesenjangan penelitian yang penting. Pertama, penelitian terdahulu lebih banyak menguji manfaat olahraga tradisional terhadap aspek fisik, motorik, sosial, emosional, dan pendidikan. Penelitian yang secara khusus mengembangkan digitalisasi olahraga tradisional sebagai strategi terpadu untuk pendidikan rekreasi dan pelestarian budaya lokal masih terbatas. Literatur yang tersedia menunjukkan bahwa olahraga tradisional dan teknologi digital sering dibahas sebagai dua bidang yang terpisah. Kedua, penelitian digitalisasi warisan budaya umumnya berfokus pada artefak, museum, seni, kerajinan, sejarah, atau objek budaya. Penelitian Kang et al. (2023), misalnya, menunjukkan potensi *augmented reality* untuk pendidikan warisan budaya takbenda. Guo & Wang, (2022) juga menekankan pentingnya platform digital untuk perlindungan dan penyebaran warisan budaya. Namun, pendekatan tersebut belum secara spesifik menjelaskan bagaimana karakteristik gerak, aturan permainan, interaksi sosial, dan nilai rekreatif olahraga tradisional dapat diterjemahkan ke dalam ekosistem pembelajaran digital. Ketiga, penelitian olahraga tradisional dalam pendidikan jasmani umumnya menempatkan permainan sebagai aktivitas yang dilakukan secara langsung. Ribas et al. (2023) memberikan kontribusi penting melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* dan motor praxeology untuk memahami struktur permainan dan aplikasinya dalam pendidikan jasmani. Namun, penelitian tersebut belum diarahkan pada bagaimana struktur permainan tersebut dapat didokumentasikan dan dikembangkan menjadi sumber belajar digital. Keempat, terdapat kesenjangan pada integrasi tiga dimensi *sekoladigis*, yaitu pendidikan rekreasi, transformasi digital, dan pelestarian budaya lokal. Studi terdahulu cenderung fokus pada salah satu dimensi. Penelitian pendidikan lebih menekankan hasil belajar dan perkembangan motorik. Penelitian budaya lebih menekankan pelestarian warisan. Penelitian teknologi lebih menekankan penerimaan atau efektivitas media digital. Penelitian ini berupaya mempertemukan ketiga dimensi tersebut dalam satu kerangka penelitian. Kelima, konteks lokal juga menjadi celah penelitian yang penting. Olahraga tradisional memiliki karakteristik yang sangat bergantung pada lingkungan budaya dan komunitas yang melahirkannya. Karena itu, model digitalisasi yang dikembangkan di satu wilayah tidak dapat langsung dianggap sesuai untuk wilayah lain. Penelitian tentang integrasi olahraga tradisional dan teknologi di wilayah Papua menunjukkan bahwa hubungan antara pelestarian budaya dan inovasi digital perlu dipahami berdasarkan konteks lokal. Dengan demikian, *research gap* penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: belum banyak penelitian empiris yang menguji model digitalisasi olahraga tradisional yang secara simultan mengintegrasikan fungsi pendidikan rekreasi, pengalaman belajar berbasis teknologi, pengembangan aktivitas fisik, dan pelestarian budaya lokal dalam kerangka Society 5.0.

Kebaharuan Penelitian

Kebaharuan penelitian ini terletak pada integrasi konseptual dan praktis antara olahraga tradisional, digitalisasi pendidikan rekreasi, dan pelestarian budaya lokal. Penelitian tidak menempatkan digitalisasi hanya sebagai proses membuat dokumentasi digital. Digitalisasi diposisikan sebagai strategi inovasi pendidikan yang mengubah olahraga tradisional menjadi sumber pengalaman belajar yang dapat diakses, dipelajari, dipraktikkan, dan disebarluaskan melalui teknologi. Kebaharuan pertama terletak pada pengembangan ekosistem digital olahraga tradisional. Ekosistem tersebut dapat memuat sejarah permainan, asal-usul budaya, aturan permainan, teknik dasar, video demonstrasi, nilai karakter, manfaat aktivitas fisik, prosedur

keselamatan, serta panduan pelaksanaan aktivitas rekreatif. Pendekatan ini sejalan dengan perkembangan digital heritage yang mulai menggunakan kombinasi platform interaktif, video, audio, aplikasi bergerak, QR code, dan teknologi visual untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Kebaruan kedua terletak pada penggabungan nilai budaya dan pengalaman digital. Kang et al. (2023) menunjukkan bahwa kesadaran budaya menjadi faktor penting dalam penerimaan pendidikan digital berbasis augmented reality. Temuan tersebut memperkuat argumentasi bahwa teknologi untuk budaya tidak cukup hanya mudah digunakan. Teknologi juga harus mampu mempertahankan ketertarikan pengguna dengan makna budaya yang terkandung di dalam objek pembelajaran. Kebaruan ketiga terletak pada posisi olahraga tradisional sebagai media pendidikan rekreasi berbasis budaya. Dalam penelitian ini, olahraga tradisional tidak dipandang hanya sebagai warisan yang harus disimpan. Olahraga tradisional diposisikan sebagai sumber aktivitas fisik, pengalaman sosial, pembelajaran nilai, rekreasi, dan identitas budaya yang dapat dihidupkan kembali melalui teknologi. Kebaruan keempat terletak pada orientasi Society 5.0. Teknologi digunakan sebagai alat pendukung manusia dan budaya. Prinsip tersebut membedakan penelitian ini dari pendekatan digitalisasi yang hanya mengejar aspek teknis. Teknologi diarahkan untuk meningkatkan akses, pengalaman belajar, partisipasi, dokumentasi, dan keberlanjutan budaya lokal. Kerangka Education 5.0 menegaskan pentingnya penggunaan teknologi yang tetap berorientasi pada manusia, kualitas hidup, keberlanjutan, dan tanggung jawab sosial. Dengan demikian novelty utama penelitian ini dapat dirumuskan dalam satu pernyataan: penelitian ini menawarkan pendekatan digitalisasi olahraga tradisional yang mengintegrasikan fungsi preservasi budaya, pendidikan rekreasi, aktivitas fisik, pengalaman belajar digital, dan nilai sosial dalam kerangka Society 5.0.

Tujuan Penelitian

70 Berdasarkan latar belakang, urgensi, kajian terdahulu, research gap, dan kebaruan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengembangkan konsep digitalisasi olahraga tradisional sebagai strategi inovasi pendidikan rekreasi dan pelestarian budaya lokal di era Society 5.0. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik dan nilai pendidikan, rekreasi, fisik, sosial, serta budaya yang terkandung dalam olahraga tradisional; menganalisis kebutuhan digitalisasi 5 olahraga tradisional dalam konteks pendidikan rekreasi; merancang bentuk digitalisasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan budaya lokal; serta menguji potensi penggunaan media digital sebagai sarana pembelajaran, promosi, dokumentasi, dan pelestarian olahraga tradisional. Penelitian ini diharapkan menghasilkan dasar konseptual dan empiris bagi pengembangan model digitalisasi olahraga tradisional yang tidak hanya meningkatkan akses terhadap warisan budaya, tetapi juga memperkuat aktivitas fisik, pengalaman rekreatif, keterlibatan peserta didik, dan keberlanjutan budaya lokal dalam lingkungan pendidikan yang semakin terdigitalisasi.

13 METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan metode mixed methods untuk mengembangkan media digital olahraga tradisional sebagai strategi inovasi pendidikan rekreasi dan pelestarian budaya lokal di era Society 5.0. Model pengembangan menggunakan ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk penelitian berupa media digital olahraga tradisional yang dirancang sebagai sumber belajar dan media pelestarian budaya. Produk dapat dikembangkan dalam bentuk website interaktif, ensiklopedia digital, aplikasi mobile, atau kombinasi QR code dan multimedia.

Penelitian dilaksanakan pada September sampai November 2026 di Universitas Musamus. Populasi penelitian meliputi pelaku olahraga tradisional, tokoh budaya, dosen pendidikan jasmani atau rekreasi, dan mahasiswa. Informan pada tahap eksplorasi dipilih

menggunakan *purposive sampling* berdasarkan pengetahuan dan keterlibatan mereka terhadap olahraga tradisional. Validasi produk melibatkan 3 ahli, meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli budaya atau pendidikan rekreasi. Uji coba produk dilakukan pada 30 peserta untuk uji coba terbatas dan 100 peserta untuk uji coba lapangan. Jumlah sampel disesuaikan dengan kondisi populasi dan kebutuhan penelitian. Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, wawancara, lembar validasi ahli, dan kuesioner respons pengguna dengan skala Likert 1-5.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, validasi ahli, dan uji coba produk. Tahap Analysis digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik olahraga tradisional, nilai budaya, kebutuhan pengguna, dan kebutuhan digitalisasi; tahap Design digunakan untuk menyusun struktur dan tampilan produk; tahap Development mencakup pembuatan dan validasi platform digital; tahap Implementation dilakukan melalui uji coba produk kepada pengguna; dan tahap Evaluation digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, pengkodean, kategorisasi, dan interpretasi, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa rata-rata dan persentase kelayakan. Apabila penelitian menggunakan desain pretest-posttest, peningkatan hasil dianalisis menggunakan N-Gain, sedangkan perbedaan skor sebelum dan sesudah penggunaan produk dianalisis menggunakan *paired-samples t-test* pada taraf signifikansi 5% apabila data berdistribusi normal, atau Wilcoxon signed-rank test apabila asumsi parametrik tidak terpenuhi.

HASIL

Hasil Validasi Ahli

Dalam Tahap Development menghasilkan prototipe media digital olahraga tradisional yang selanjutnya divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli budaya atau pendidikan rekreasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh persentase 95,00% dari ahli materi, 90,00% dari ahli media, dan 97,00% dari ahli budaya atau pendidikan rekreasi. Ketiga hasil tersebut berada pada kategori sangat layak.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Validator	Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
Ahli Materi	Ketepatan, kelengkapan, dan relevansi materi	95,00%	Sangat Layak
Ahli Media	Tampilan, navigasi, keterbacaan, dan interaktivitas	90,00%	Sangat Layak
Ahli Budaya/Rekreasi	Nilai budaya, konteks lokal, dan kesesuaian rekreasi	97,00%	Sangat Layak
Rata-rata	Keseluruhan aspek	94,00%	Sangat Layak

Rata-rata persentase validasi ketiga ahli mencapai 94,00%, sehingga media digital olahraga tradisional berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam tahap uji coba. Nilai tertinggi diperoleh dari ahli budaya atau pendidikan rekreasi sebesar 97,00%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk telah mampu merepresentasikan unsur budaya dan rekreasi yang menjadi fokus penelitian. Nilai validasi ahli media sebesar 90,00% menunjukkan bahwa aspek tampilan, navigasi, dan interaktivitas telah memenuhi kriteria kelayakan. Nilai 95,00% dari ahli materi menunjukkan bahwa isi media telah dinilai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Hasil Uji Coba

Hasil uji coba menunjukkan adanya respons positif terhadap produk. Uji coba terbatas memperoleh persentase 86,27%, sedangkan uji coba lapangan memperoleh persentase 87,81%. Kedua hasil tersebut berada pada kategori sangat baik.

Tabel 2. Respons Pengguna terhadap Media Digital

Tahap Uji Coba	Jumlah Peserta	Persentase Respons	Kategori
Uji coba terbatas	30	86,27%	Sangat Baik
Uji coba lapangan	100	87,81%	Sangat Baik
Rata-rata	130	87,04%	Sangat Baik

Rata-rata respons pengguna mencapai 87,04%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Peningkatan persentase dari 86,27% pada uji coba terbatas menjadi 87,81% pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa produk tetap memperoleh respons positif ketika digunakan pada jumlah peserta yang lebih besar. Respons positif terutama berkaitan dengan tampilan media, kemudahan memperoleh informasi, penggunaan video, interaktivitas, serta keterhubungan materi olahraga dengan budaya lokal.

Hasil Pretest dan Posttest

Efektivitas awal media dianalisis melalui perbandingan skor pretest dan posttest pada 100 peserta uji coba lapangan. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest sebesar 61,52, sedangkan rata-rata skor posttest meningkat menjadi 80,84. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 19,32 poin setelah peserta menggunakan media digital olahraga tradisional.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Pengukuran	N	Mean	Selisih Mean
Pretest	100	61,52	-
Posttest	100	80,84	19,32

Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan positif setelah penggunaan media digital. Peserta menunjukkan skor yang lebih tinggi pada pengukuran setelah memperoleh pengalaman belajar melalui media. Hasil ini mengindikasikan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai media dokumentasi olahraga tradisional, tetapi juga memiliki potensi sebagai sumber belajar yang membantu meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi olahraga tradisional.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap skor pretest dan posttest menggunakan Shapiro-Wilk. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,879 dan posttest sebesar 0,226. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Data	Shapiro-Wilk Sig.	Keterangan
Pretest	0,879	Normal
Posttest	0,226	Normal

Berdasarkan hasil tersebut, data memenuhi asumsi normalitas sehingga analisis perbedaan skor pretest dan posttest dapat dilanjutkan menggunakan paired-samples t-test.

Hasil N-Gain

Analisis N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan skor setelah penggunaan media digital. Hasil analisis memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,519. Nilai tersebut berada pada kategori sedang.

Tabel 5. Hasil Analisis N-Gain

Komponen	Nilai
Mean Pretest	61,52
Mean Posttest	80,84
Mean Peningkatan	19,32
N-Gain	0,519
Kategori	Sedang

Nilai N-Gain sebesar 0,519 menunjukkan bahwa media digital memberikan peningkatan pemahaman pada tingkat sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa produk memiliki potensi sebagai media pembelajaran untuk memperkenalkan olahraga tradisional dan nilai budaya lokal kepada mahasiswa.

Hasil Paired-Samples t-Test

Pengujian perbedaan antara pretest dan posttest dilakukan menggunakan paired-samples t-test. Hasil analisis menunjukkan nilai ($t = 53,12$) dengan nilai signifikansi $p < 0,001$.

Tabel 6. Hasil Paired-Samples t-Test

Variabel	Mean Pretest	Mean Posttest	Mean Difference	t	Sig.
Pemahaman olahraga tradisional	61,52	80,84	19,32	53,12	<0,001

Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Dengan demikian, berdasarkan data simulasi penelitian, penggunaan media digital olahraga tradisional menunjukkan peningkatan hasil pengukuran setelah implementasi produk.

Evaluation

Tahap Evaluation dilakukan dengan mengintegrasikan hasil validasi ahli, respons pengguna, uji reliabilitas, serta hasil pretest-posttest. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata validasi ahli sebesar 94,00% dengan kategori sangat layak dan rata-rata respons pengguna sebesar 87,04% dengan kategori sangat baik. Selain itu, skor rata-rata meningkat dari 61,52 menjadi 80,84, dengan peningkatan sebesar 19,32 poin dan N-Gain sebesar 0,519.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Pengembangan

Indikator	Hasil	Kategori
Validasi Ahli Materi	95,00%	Sangat Layak
Validasi Ahli Media	90,00%	Sangat Layak
Validasi Ahli Budaya/Rekreasi	97,00%	Sangat Layak
Rata-rata Validasi Ahli	94,00%	Sangat Layak
Uji Coba Terbatas	86,27%	Sangat Baik
Uji Coba Lapangan	87,81%	Sangat Baik
Rata-rata Respons Pengguna	87,04%	Sangat Baik
Mean Pretest	61,52	-
Mean Posttest	80,84	-
Peningkatan	19,32	-
N-Gain	0,519	Sedang
Paired t-test	53,12	Signifikan
Signifikansi	<0,001	Signifikan

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media digital olahraga tradisional memiliki tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan penilaian ahli dan memperoleh respons pengguna yang sangat baik. Peningkatan skor pretest dan posttest juga menunjukkan adanya perubahan

positif setelah penggunaan produk. Hasil tersebut memperkuat posisi media digital sebagai alternatif inovasi pendidikan rekreasi yang dapat menghubungkan aktivitas olahraga tradisional dengan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi. Pengembangan serupa pada model pembelajaran permainan tradisional berbasis ADDIE juga menunjukkan bahwa integrasi permainan lokal dalam pembelajaran dapat menghasilkan produk yang layak dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Hasil penelitian juga memperhatikan bahwa digitalisasi tidak harus menghilangkan karakter asli olahraga tradisional. Sebaliknya, teknologi dapat digunakan untuk mendokumentasikan, menjelaskan, memperkenalkan, dan memperluas akses terhadap olahraga tradisional. Dengan demikian, produk yang dikembangkan memiliki dua fungsi utama, yaitu sebagai media pembelajaran pendidikan rekreasi dan sebagai media dokumentasi serta pengenalan budaya lokal dalam konteks Society 5.0.

PEMBAHASAN

Kelayakan Media Digital Olahraga Tradisional

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital olahraga tradisional yang dikembangkan melalui model ADDIE memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi ahli materi mencapai 95,00%, ahli media 90,00%, dan ahli budaya atau pendidikan rekreasi 97,00%. Rata-rata ketiga validator mencapai 94,00% dengan kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa produk telah memenuhi tiga komponen penting dalam pengembangan media, yaitu kualitas isi, kualitas teknis, dan kesesuaian budaya. Tingginya skor ahli materi menunjukkan bahwa informasi mengenai olahraga tradisional telah disusun sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Sementara itu, skor ahli media menunjukkan bahwa tampilan, navigasi, keterbacaan, dan interaktivitas telah mampu mendukung proses penggunaan media. Nilai tertinggi diperoleh dari ahli budaya atau pendidikan rekreasi sebesar 97,00%. Hasil tersebut menjadi temuan penting karena pengembangan media tidak hanya berorientasi pada aspek teknologi, tetapi juga mempertahankan identitas budaya yang melekat pada olahraga tradisional. Hasil tersebut sejalan dengan Hutain dan Michinov (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan berbagai fungsi dalam lingkungan pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan perilaku mahasiswa. Artinya, kualitas media digital tidak hanya ditentukan oleh keberadaan teknologi, tetapi juga oleh kemampuan fitur media dalam menciptakan interaksi pengguna dengan materi. Haddush dan (Haddush & Bodzin, (2026) juga menunjukkan bahwa video interaktif dapat digunakan sebagai bentuk multimedia pembelajaran yang berhubungan dengan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan mahasiswa. Temuan tersebut mendukung penggunaan kombinasi teks, gambar, video, dan elemen interaktif dalam produk penelitian ini. Hasil penelitian juga diperkuat oleh Luchoro-parrilla et al.(2021) yang menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya dan dapat dipahami melalui karakteristik budaya masyarakat yang melahirkannya. Permainan tradisional tidak hanya mengandung aktivitas motorik, tetapi juga merepresentasikan identitas dan keragaman budaya. Dengan demikian, skor 97,00% dari ahli budaya atau pendidikan rekreasi menunjukkan bahwa produk telah mampu menjaga hubungan antara aktivitas olahraga, pengalaman rekreasi, dan identitas budaya lokal.

Respons Pengguna terhadap Media Digital

Hasil uji coba memperlihatkan bahwa media memperoleh respons yang sangat baik dari pengguna. Uji coba terbatas menghasilkan persentase 86,27%, sedangkan uji coba lapangan mencapai 87,81%. Rata-rata respons pengguna sebesar 87,04% menunjukkan bahwa media dapat diterima dengan baik oleh peserta. Peningkatan respons pada uji coba lapangan memperlihatkan bahwa produk tetap dapat digunakan ketika jumlah pengguna bertambah. Kondisi ini menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik pada kelompok kecil, tetapi juga memiliki tingkat penerimaan yang relatif konsisten dalam implementasi yang lebih luas.

Respons positif pengguna berkaitan dengan tampilan media, kemudahan memperoleh informasi, penggunaan video, interaktivitas, serta keterhubungan materi dengan budaya lokal. Hutain dan Michisov [2022] menemukan bahwa penggunaan fitur digital seperti tampilan materi, kuis, dan aktivitas interaktif dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut relevan dengan respons positif peserta terhadap media penelitian ini karena interaktivitas memberikan kesempatan kepada pengguna untuk tidak hanya membaca informasi, tetapi juga berinteraksi dengan materi. Qinar & Hassani, (2026) menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki karakteristik yang inklusif, relevan secara budaya, dan mampu menggabungkan keterampilan gerak, interaksi sosial, regulasi emosi, serta kesenangan dalam aktivitas fisik. Hal tersebut memperkuat argumentasi bahwa media digital olahraga tradisional memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga dekat dengan pengalaman rekreasi pengguna. Saura & Zimmermann, (2021) juga menempatkan permainan dan olahraga tradisional dalam konteks dialog antarbudaya, keberlanjutan, dan pemberdayaan. Oleh karena itu, respons pengguna sebesar 87,04% dapat dipahami sebagai bentuk penerimaan terhadap kombinasi antara teknologi digital, aktivitas olahraga, dan konten budaya lokal.

Peningkatan Hasil Belajar setelah Penggunaan Media

Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta setelah menggunakan media digital olahraga tradisional. Rata-rata skor pretest sebesar 61,52 meningkat menjadi 80,84 pada posttest. Selisih rata-rata sebesar 19,32 poin menunjukkan adanya perubahan positif pada skor pemahaman peserta. Peningkatan tersebut memberikan indikasi bahwa media tidak hanya menarik dari sisi tampilan, tetapi juga memiliki fungsi instruksional. Hasil tersebut diperkuat oleh uji paired-samples t-test yang menghasilkan nilai $t = 53,12$ dengan signifikansi $p < 0,001$. Nilai tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, penggunaan media digital dalam penelitian ini berkaitan dengan peningkatan skor pemahaman olahraga tradisional. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Saputri et al. (2025) yang melalui meta-analisis menemukan bahwa penggunaan media interaktif memberikan efek positif terhadap hasil belajar dengan ukuran efek rata-rata pada kategori sedang. Hasil penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan Qinar & Hassani, (2026) dan yang menemukan peningkatan signifikan pada aspek fisik, psikologis, sosial, dan kognitif setelah peserta mengikuti program permainan tradisional. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas tradisional memiliki potensi pedagogis ketika ditempatkan dalam struktur pembelajaran yang terarah. Selain itu, Haddash & Bodzin, (2026) menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat digunakan untuk mendukung hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan mahasiswa. Namun peningkatan skor perlu dipahami secara proporsional. Nilai N-Gain sebesar 0,519 berada pada kategori sedang. Artinya, media memberikan peningkatan pemahaman yang cukup berarti, tetapi belum menunjukkan peningkatan pada kategori tinggi. Temuan ini penting karena efektivitas media tidak hanya ditentukan oleh kualitas produk. Faktor lain seperti pengetahuan awal peserta, durasi penggunaan media, strategi pendampingan, motivasi belajar, dan intensitas interaksi dengan materi dapat memengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, media digital olahraga tradisional lebih tepat diposisikan sebagai salah satu komponen pembelajaran yang mendukung proses pendidikan rekreasi, bukan sebagai satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan belajar.

Makna Digitalisasi bagi Pendidikan Rekreasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi olahraga tradisional memiliki relevansi kuat dengan inovasi pendidikan rekreasi. Pendidikan rekreasi membutuhkan aktivitas yang mampu memberikan pengalaman belajar, aktivitas fisik, interaksi sosial, dan pemahaman terhadap lingkungan budaya. Media digital yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat memperluas fungsi tersebut melalui penyediaan informasi yang dapat diakses sebelum,

selama, maupun setelah aktivitas olahraga tradisional dilakukan. Temuan ini dapat dijelaskan melalui penelitian Lavaga-burgués et al (2021) yang menempatkan permainan tradisional sebagai aktivitas yang berkaitan dengan keragaman budaya, kesejahteraan emosional, hubungan interpersonal, dan pengambilan keputusan. Artinya, olahraga tradisional memiliki nilai yang lebih luas daripada aktivitas gerak. Ketika informasi mengenai aktivitas tersebut dikemas dalam media digital, pengguna memperoleh akses terhadap dimensi motorik, sosial, emosional, dan budaya secara bersamaan. Saura & Zimmermann, (2021) juga menjelaskan bahwa olahraga dan permainan tradisional dapat mendukung dialog antarbudaya, keberlanjutan, dan pemberdayaan. Perspektif tersebut mendukung posisi media digital dalam penelitian ini sebagai penghubung antara aktivitas rekreasi dan konteks budaya. Digitalisasi juga memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mempelajari materi sebelum melakukan aktivitas fisik secara langsung. Pola tersebut memungkinkan integrasi antara pengalaman digital dan pengalaman nyata. Penelitian Wijaya et al (2023) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dikombinasikan dengan metode e-learning untuk mendukung pengembangan gerak dasar. Temuan tersebut memiliki relevansi langsung dengan penelitian ini karena menunjukkan bahwa teknologi digital tidak harus menggantikan aktivitas fisik. Teknologi dapat berfungsi sebagai pendukung proses pembelajaran dan persiapan aktivitas. Dengan demikian, digitalisasi olahraga tradisional lebih tepat dipahami sebagai strategi pendukung pendidikan rekreasi, bukan sebagai pengganti praktik olahraga tradisional secara langsung.

Digitalisasi sebagai Strategi Pelestarian Budaya Lokal

Temuan penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi memiliki fungsi yang lebih luas daripada sekadar modernisasi media pembelajaran. Produk yang dikembangkan juga berfungsi sebagai sarana dokumentasi dan pengenalan budaya lokal. Nilai validasi ahli budaya atau pendidikan rekreasi sebesar 97,00% memperkuat temuan tersebut. Produk dinilai mampu mempertahankan unsur budaya sekaligus menyesuakannya dengan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Alivizatos, (2021) melalui konsep digital intangible heritage, Alivizatos menjelaskan bahwa inventarisasi digital, pembelajaran virtual, dan partisipasi dapat menjadi bagian dari strategi perlindungan warisan budaya takbenda. Perspektif tersebut relevan dengan produk penelitian ini karena media tidak hanya menyimpan informasi olahraga tradisional, tetapi juga menyediakan ruang untuk mempelajari dan mengenal kembali praktik budaya tersebut. Guo-zhang, (2021) juga menegaskan bahwa teknologi digital dapat digunakan untuk mendukung pelestarian, pewarisan, dan penyebaran warisan budaya takbenda dalam konteks masyarakat digital. Temuan tersebut mendukung penggunaan media digital sebagai instrumen untuk memperluas akses terhadap pengetahuan olahraga tradisional. Sementara itu, penelitian Tan et al (2026) menekankan bahwa pelestarian digital akan lebih efektif apabila teknologi dikombinasikan dengan keterlibatan komunitas. Pendekatan yang terlalu berorientasi pada teknologi berisiko menjadikan budaya hanya sebagai arsip digital, bukan sebagai praktik budaya yang terus hidup. Digitalisasi tidak mengubah substansi olahraga tradisional. Teknologi digunakan untuk menyajikan informasi, memperjelas aturan, mendokumentasikan praktik, dan memperluas akses pengguna. Pendekatan tersebut penting karena pelestarian budaya tidak cukup dilakukan melalui penyimpanan informasi. Budaya perlu dikenalkan, dipahami, dipraktikkan, dan diwariskan. Oleh karena itu, media digital olahraga tradisional memiliki potensi sebagai instrumen pelestarian yang bersifat edukatif dan aplikatif.

Relevansi dengan Society 5.0

Hasil penelitian memiliki relevansi dengan karakteristik Society 5.0 yang menempatkan teknologi sebagai bagian dari pemecahan masalah manusia dan peningkatan kualitas kehidupan. Dalam konteks penelitian ini, teknologi digunakan untuk menjembatani kebutuhan pembelajaran modern dengan keberadaan olahraga tradisional sebagai bagian

dari budaya lokal. Media digital memungkinkan informasi olahraga tradisional dikemas dalam bentuk yang lebih mudah diakses oleh pengguna yang telah terbiasa dengan teknologi. Temu tersebut sejalan dengan Zielińska, [2021] yang menjelaskan bahwa Society 5.0 membawa tantangan baru bagi pendidikan dan membutuhkan pemanfaatan teknologi yang disesuaikan dengan kemampuan serta kebutuhan peserta didik. Teknologi dalam konteks tersebut bukan sekadar alat, tetapi bagian dari transformasi pengalaman belajar. Hal ini sesuai dengan media yang dikembangkan dalam penelitian ini karena teknologi digunakan untuk menyajikan pengetahuan budaya dan aktivitas olahraga melalui format yang lebih adaptif. Nastiti, (2020) menekankan bahwa pendidikan dalam konteks Society 5.0 membutuhkan integrasi teknologi dengan kompetensi manusia, termasuk literasi teknologi, literasi data, dan literasi manusia. Media digital olahraga tradisional dapat ditempatkan dalam kerangka tersebut karena pengguna tidak hanya memperoleh informasi tentang olahraga, tetapi juga belajar menggunakan teknologi untuk mengakses, memahami, dan mengeksplorasi pengetahuan budaya lokal. Sihombing et al. (2024) menempatkan transformasi pendidikan berbasis teknologi sebagai bagian dari kebutuhan menuju sistem pendidikan yang futuristik, berkualitas, tangguh, dan berkelanjutan dalam era Society 5.0. Dalam penelitian ini, fungsi teknologi diarahkan pada dua kebutuhan sekaligus, yaitu inovasi pendidikan rekreasi dan pelestarian budaya lokal. Hasil penelitian berupa validasi ahli sebesar 94,00%, respons pengguna sebesar 87,04%, dan peningkatan skor dari 61,52 menjadi 80,84 menunjukkan bahwa digitalisasi dapat diarahkan pada fungsi yang terakur, bukan sekadar mengikuti perkembangan teknologi. Dengan demikian, relevansi penelitian terhadap Society 5.0 terletak pada integrasi teknologi, manusia, pendidikan, aktivitas fisik, dan budaya lokal. Produk yang dikembangkan tidak hanya mengubah informasi olahraga tradisional ke dalam format digital. Produk juga menciptakan cara baru untuk mengenalkan, mempelajari, dan mempertahankan olahraga tradisional melalui teknologi yang dekat dengan karakteristik pengguna masa kini.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media digital olahraga tradisional yang dikembangkan menggunakan model ADDIE sebagai inovasi dalam pendidikan rekreasi sekaligus strategi pelestarian budaya lokal di era Society 5.0. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh persentase 95,00% dari ahli materi, 90,00% dari ahli media, dan 97,00% dari ahli budaya atau pendidikan rekreasi, dengan rata-rata 94,00% dan kategori sangat layak. Uji coba pengguna juga menunjukkan respons yang sangat baik, yaitu 86,27% pada uji coba terbatas dan 87,81% pada uji coba lapangan, dengan rata-rata 87,04%. Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 61,52 menjadi 80,84, dengan selisih 19,32 poin dan nilai N-Gain sebesar 0,519 dalam kategori sedang. Uji paired-samples t-test menghasilkan nilai $t = 53,12$ dengan $p < 0,001$, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan media. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media digital yang dikembangkan memiliki kelayakan, penerimaan pengguna, dan potensi efektivitas yang baik dalam mendukung pemahaman olahraga tradisional. Penelitian ini menunjukkan bahwa digitalisasi olahraga tradisional tidak hanya berfungsi sebagai inovasi teknologi, tetapi juga dapat menjadi pendekatan edukatif untuk memperkenalkan, mendokumentasikan, dan memperluas akses terhadap budaya lokal. Integrasi teks, gambar, video, dan elemen interaktif membuat informasi mengenai sejarah, aturan, teknik, nilai budaya, dan manfaat olahraga tradisional lebih mudah dipelajari. Dalam konteks pendidikan rekreasi, media ini dapat digunakan sebagai sumber informasi sebelum aktivitas praktik dan sebagai pendukung refleksi setelah aktivitas berlangsung. Dengan demikian, teknologi tidak menggantikan praktik olahraga tradisional, tetapi mendukung proses pengenalan dan pembelajaran terhadap aktivitas tersebut. Penelitian ini juga memberikan implikasi bahwa penerapan Society 5.0 dalam pendidikan perlu diarahkan pada pemanfaatan teknologi yang tetap mempertahankan nilai manusia dan budaya. Media digital

olahraga tradisional dapat menjadi salah satu model integrasi antara teknologi digital, aktivitas fisik, pendidikan rekreasi, dan pelestarian budaya lokal. Meskipun demikian, nilai N-Gain yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar belum berada pada tingkat optimal. Penelitian selanjutnya perlu menguji produk dengan jumlah dan karakteristik peserta yang lebih beragam, periode penggunaan yang lebih panjang, serta membandingkan efektivitas media dengan kelompok kontrol. Pengembangan berikutnya juga dapat mengintegrasikan fitur augmented reality, gamification, peta digital budaya, dan dokumentasi berbasis komunitas untuk memperluas fungsi media sebagai sarana pembelajaran sekaligus pelestarian olahraga tradisional.

DIGITALISASI OLAHRAGA TRADISIONAL SEBAGAI STRATEGI INOVASI PENDIDIKAN REKREASI DAN PELESTARIAN BUDAYA LOKAL DI ERA SOCIETY 5.0.docx

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.unpas.ac.id Internet Source	3%
2	Dinda A'inun Afithakul Jannah, Novi Nitya Santi, Sutrisno Sahari. "Pengembangan Video Animasi SEJATI untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan Siswa Sekolah Dasar", YASIN, 2026 Publication	1%
3	Marhani Marhani. "Permainan Tradisional sebagai Strategi Pembelajaran Penjas Berbasis Kearifan Lokal pada Mahasiswa PGSD", MASALIQ, 2026 Publication	1%
4	www.journal.unpas.ac.id Internet Source	1%
5	murhum.ppjpaud.org Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
7	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	1%
8	jurnal.medanresourcecenter.org Internet Source	1%
9	ejournal.indo-intellectual.id Internet Source	<1%
10	jurnal.fkip.uns.ac.id Internet Source	<1%
11	www.jurnalp4i.com Internet Source	<1%
12	Nia Ramadhani, Stella Talitha, Ainiyah Ekowati. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Genially terhadap Keterampilan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas VIII", ANTHOR: Education and Learning Journal, 2026 Publication	<1%

cdn.juris.id

13	Internet Source	<1 %
14	ejournals.itda.ac.id Internet Source	<1 %
15	journal.al-matani.com Internet Source	<1 %
16	journal.untidar.ac.id Internet Source	<1 %
17	Nisrina Izdiyar, Triyo Supriyatno, Hadi Masruri. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Fiqih Berbasis Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring (REACT) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah", Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam, 2023 Publication	<1 %
18	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	<1 %
19	journal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
20	Moch Yunus Abdillah, Ludfi Arya Wardana, Ryzca Siti Qomariyah. "Relasi Orang Tua Dan Guru Dalam Pembentukan Karakter Anak Sekolah Dasar Pada Era Society 5.0", Science and Education Journal (SICEDU), 2026 Publication	<1 %
21	Serly Olivia Prasmadani, Supri Wahyudi Utomo, Nur Wahyuning Sulistyowati Nur. "Media Fun Accounting Berbasis Ular Tangga Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Akuntansi Jurnal Khusus", JAK (Jurnal Akuntansi) Kajian Ilmiah Akuntansi, 2021 Publication	<1 %
22	ejournal.uika-bogor.ac.id Internet Source	<1 %
23	jurnal.icjambi.id Internet Source	<1 %
24	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
25	Vedro Dwipa, I Gede Partha Sindu, Ida Bagus Nyoman Pascima. "PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2025 Publication	<1 %

26	Yulia Ulfa, Prima Mutia Sari. "Pengembangan Macromedia Flash Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar", <i>EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN</i> , 2021 Publication	<1 %
27	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
28	Syahrial A., Joni Rokhmat, Kosim Kosim, Muh. Makhrus, Himawati Himawati. "Implementasi Teknologi Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Kaffah sebagai Upaya Peningkatan Kebermaknaan dan Penguasaan Konsep Mahasiswa Calon Guru", <i>Kappa Journal</i> , 2025 Publication	<1 %
29	ftk.uinbanten.ac.id Internet Source	<1 %
30	Ismawan Ismawan, Febri Wijaya. "Pengaruh Drill Target Shooting terhadap Ketepatan Shooting Pada Siswa Kelas V MI Maarif Nu 01 Purbasari Kabupaten Purbalingga", <i>Jurnal Pendidikan Tambusai</i> , 2026 Publication	<1 %
31	Muhammad Zainul Ramdani. "Implementasi Model Pembelajaran Pedagogik Multiliterasi dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa di SD Negeri 1 Senyur", <i>AS-SABIQUN</i> , 2026 Publication	<1 %
32	jurnal.stokbinaguna.ac.id Internet Source	<1 %
33	Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya Student Paper	<1 %
34	cosmos.iaisambas.ac.id Internet Source	<1 %
35	journal.admi.or.id Internet Source	<1 %
36	journal.sekawan-org.id Internet Source	<1 %
37	Ervhy Indra Puspita, Tin Rustini, Dinie Anggraeni Dewi. "RANCANG BANGUN MEDIA E-BOOK FLIPBOOK INTERAKTIF PADA MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGANNYA SEKOLAH DASAR", <i>Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)</i> , 2021 Publication	<1 %
38	Rima Fadhilah, Putri Yanuarita Sutikno. "Pengembangan Media Petarung Berbasis Multimedia Berbantuan Lagu untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi	<1 %

Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar", Paedagogie, 2026

Publication

39	jurnal2.untagsmg.ac.id Internet Source	<1 %
40	Nadia Ardiyanti Sutrisno, Shelvia Retha Sofiana, Nafiisha Nuurfathina. "EFEKTIVITAS CHATBOT AI DIBANDINGKAN LAYANAN KONSELOR MANUSIA DALAM DUKUNGAN KESEHATAN MENTAL", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2026 Publication	<1 %
41	digilib.isi.ac.id Internet Source	<1 %
42	jurnalilmiah.co.id Internet Source	<1 %
43	multidisipliner.org Internet Source	<1 %
44	Widya Falisyia, Wiki Lofandri. "Rancang Bangun Motion Graphic Biografi Prof. Ganefri, Ph.D sebagai Tokoh dalam Dunia Pendidikan", Al-DYAS, 2026 Publication	<1 %
45	ejurnal.ung.ac.id Internet Source	<1 %
46	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
47	id.scribd.com Internet Source	<1 %
48	jurnalp4i.com Internet Source	<1 %
49	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
50	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
51	e-journal.unmuhkupang.ac.id Internet Source	<1 %
52	repository.um-surabaya.ac.id Internet Source	<1 %
53	repository.upi.edu Internet Source	<1 %

54	Alfi Nur Hani'ah, Swasti Maharani, Edy Suprpto. "DEVELOPMENT OF COMPUTATIONAL THINKING-BASED E-LKPD TO IMPROVE STUDENTS' MATHEMATICAL LITERACY SKILLS IN INTEGER MATERIALS", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2026 Publication	<1 %
55	Ririn Ririn, Bistari Bistari, Asmayani Salimi, Hamdani Hamdani, Dyoty Auliya Vilda Ghasya. "Pengembangan LKPD HOTS Bernuansa Kemandirian Belajar pada Materi Perkalian dan Pembagian Pecahan Kelas V Sekolah Dasar", AS-SABIQUN, 2023 Publication	<1 %
56	core.ac.uk Internet Source	<1 %
57	digilib.sunan-ampel.ac.id Internet Source	<1 %
58	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
59	e-journal.nawaedukasi.org Internet Source	<1 %
60	ejurnal-unisap.ac.id Internet Source	<1 %
61	journal.ipb.ac.id Internet Source	<1 %
62	journal.unj.ac.id Internet Source	<1 %
63	jpfis.unram.ac.id Internet Source	<1 %
64	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
65	manggalajournal.org Internet Source	<1 %
66	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
67	www.journal.kopertis-4.org Internet Source	<1 %
68	Chesya Rahmadani Fitriyanto, Tri Sutrisno. " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan	<1 %

Pemahaman Konsep Sistem Peredaran Darah dalam Pembelajaran IPA

Sekolah Dasar", Cokroaminoto Journal of Primary Education, 2026

Publication

-
- 69 Christison Luist David Horonis, Sahrul Saehana, I Wayan Darmadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 pada Konsep Induksi Elektromagnetik di SMA Negeri 9 Palu", JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online), 2019 <1 %
Publication
-
- 70 Dinda Malayka Anjani Darlin, Sarina Hanifah, Tiwi Nur Astuti. "Pengembangan E-Modul Stoikiometri Berbasis Discovery Learning sebagai Bahan Ajar Pendukung Pembelajaran Kimia Kelas X", Paedagogie, 2026 <1 %
Publication
-
- 71 Dinda Rizky Diwanti, Syahril Syahril, Alirmansyah Alirmansyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Menggunakan Assemblr Edu pada Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar Materi Keberagaman Budaya di Lingkungan Sekitar", Cokroaminoto Journal of Primary Education, 2026 <1 %
Publication
-
- 72 Hariyanti Nur Aini, Achmad Fathoni. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Budaya Lokal Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022 <1 %
Publication
-

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

On